

## Unidad 2

---

- Del trabajo del guionista.

Con frecuencia, al final de cada rodaje, se encuentran los guiones en las papeleras del estudio. Están rotos, arrugados, sucios, abandonados. Muy pocos son los que conservan un ejemplar, menos aún los que los mandan encuadernar o los coleccionan. Dicho de otro modo, el guión es un estado transitorio, una forma pasajera destinada a metamorfosearse y a desaparecer, como la oruga que se convierte en mariposa. Cuando la película existe, de la oruga sólo queda una piel seca, inútil ya, estrictamente destinada al polvo. Si más tarde se publica –lo que suele suceder–, no se tratará realmente del guión, sino de un relato recompuesto según la película. Objeto efímero: no está concebido para durar, sino para desaparecer, para

convertirse en otra cosa. Objeto paradójico: de todas las cosas escritas, el guión es la que contará con el menor número de lectores, acaso un centenar, y cada uno de esos lectores buscará en él su propio interés: el actor un papel, el productor un éxito, el productor ejecutivo un itinerario ya definido para el establecimiento de un plan de trabajo. Esto se llama «hacer una lectura egoísta», en otras palabras, parcial. Sólo el realizador, que la mayoría de las veces ha contribuido a la composición del objeto, lo leerá por completo, volviendo constantemente a él como a un puesto de socorro, donde debe encontrarse todo, un recordatorio sin fallos que a veces se denomina la Biblia.

Y, sin embargo, el guión no es una simple redacción literaria, un intervalo inconsistente, casi abortado, un instrumento de paso, un fragmento de literatura que hay que transformar enseguida en un momento de cine.

Un guión es ya la película

Aquí es donde aparece a menudo el primer malentendido. El guión, dado que está escrito, sería un objeto literario como otros. El guionista se denominaría «escritor cinematográfico». Se encontrarían guiones «bien escritos» y «mal escritos», etc.

Debe rechazarse de entrada todo este lenguaje literario, porque lleva una máscara estrecha y engañosa. El guionista es –por necesidad, si no por gusto– mucho más un cineasta que un escritor. Saber escribir, evidentemente, no puede perjudicar, pero la habilidad, la elegancia, la densidad de la pluma no es más que una cualidad entre una buena docena de otras. Pues el guión cinematográfico es la primera forma de una película. Debe imaginarse, verse, oírse, componerse y por consiguiente escribirse como una película. Y cuanto más presente esté la pelícu-

la en lo escrito, cuanto más incrustada, precisa, entrelazada, lista para el vuelo como lo está la mariposa, que posee ya todos sus órganos y todos sus colores bajo la apariencia de oruga, más oportunidades tendrá de ser fuerte y viva la alianza secreta –y casi maternal, en todo caso parental– entre lo escrito y la película.

Escribir un guión es mucho más que escribir. En todo caso, es escribir de otro modo; con miradas y silencios, con movimientos e inmovilidades, con conjuntos increíblemente complejos de imágenes y de sonidos que pueden tener mil relaciones entre sí, que pueden ser nítidos o ambiguos, violentos para unos y dulces para otros, que pueden impresionar a la inteligencia o alcanzar el inconsciente, que se encabalgan, que se entremezclan, que a veces incluso se rechazan, que hacen surgir las cosas invisibles, que pueden provocar alucinaciones en algunos y que, de todos modos, se relacionan entre sí por esta sorprendente actividad, propia del cine, única en la historia de la expresión, que se llama montaje.

Esto quiere decir más o menos que un guionista debe tener unas nociones lo más precisas posible del montaje. Un guionista que se negase a adquirirlas y se limitase a una actividad estrictamente literaria renunciaría a una parte de sí mismo. Esta ignorancia es casi inconcebible, puesto que en muchos guiones se «escribe montando». Y además, al final de los rodajes, se encuentra con frecuencia al guionista en la sala de montaje, excitado y ansioso: ¿Sigue ahí mi guión? ¿En qué estado? ¿No ha perdido demasiado en la tormenta del montaje?

En la «escritura» misma, en el momento en que el guión se establece, desglosado o no, es cuando el conocimiento del montaje, como el de la luz y el sonido, puede

estimular la imaginación, proponer una solución que las palabras renunciaban a encontrar, iluminar una escena mediante un primer plano, una mirada, un detalle, enervar y tensar una acción.

La «escritura» del guión («escritura» es una palabra peligrosa que más vale utilizar en este caso con la prudencia de las comillas) es, pues, una escritura específica. Es el principio de un largo proceso de transformación y todo el proceso depende de esta forma primera. Escritura de paso, de transición, destinada a lectores enrarecidos y parcialmente atentos para los que supone una guía indispensable, es, por todas estas razones y por el hecho mismo de su difuminado, de su humildad, de su desaparición próxima, la más difícil de todas las escrituras conocidas.

Porque debe desconfiar constantemente de sí misma, de sus propias tentaciones, de sus tendencias, de sus excesos, del espejismo-literatura. El guionista debe aceptar rápidamente –sin pena alguna, todo lo contrario– que no es un novelista, sino un cineasta. Se libera así sin dolor de su complejo literario, pues está adquiriendo un saber que le envidiarán mil escritores.

Lo contrario –¡se han visto tantos fracasos!– es lo verdaderamente difícil: pasar de un día a otro de la expresión novelesca a la escritura cinematográfica. Escapar al encanto de las frases, a la seducción de las palabras, no escribir en una forma definitiva, llevar la película como en un vientre fértil, escribir para el cine: ardua empresa que tiene sus dichas y sus oscuridades. Pero un guionista no se improvisa. Más vale decirlo enseguida.

## Cómo se empieza a escribir

En general, cuando uno se decide a elaborar un guión, es con la idea de hacer una película con él. En este ejercicio pueden verse tres orígenes, tres puntos de partida diferentes:

### *1. Un guionista escribe un guión*

Ya se trate de una idea original o de la adaptación de una obra ya existente (cuyos derechos puede haber comprado), el guionista se lanza a la aventura, solo o acompañado, y sin compromiso, sin contrato alguno.

Es el ejercicio más frecuente, por ahí es por donde empieza, la mayoría de las veces, como aficionado, con riesgos y peligros a su alrededor. Terminado el guión, se presenta a quienes tienen poder de decisión: pueden ser productores o distribuidores, directores de programación en cadenas de televisión o comités de lectura que conceden o niegan una ayuda a la escritura o un adelanto sobre los ingresos.

En esta gestión no es inútil tener, llegado el caso, la aprobación de un director y de algunos actores. El guionista puede, incluso, buscar dinero privado, patrocinadores, el apoyo de una municipalidad, de una región. Todo es concebible. Todo es bueno para añadirlo al dossier.

Después de lo cual espera las respuestas, de las que dependerá el porvenir del proyecto.

## *2. Un productor pide a un guionista que escriba un guión*

Aquí las condiciones son diferentes. El productor se dirige generalmente a un guionista acreditado, que puede llamarse profesional (aunque ciertos «guionistas» ejerzan otro oficio), y le propone un tema. Si el guionista acepta el tema, se habla entonces de las condiciones: fecha de entrega y honorarios.

Estas condiciones son muy diversas. El productor, sin comprometerse totalmente, puede pedir lo que se llama un *tratamiento*, un trabajo preliminar. Si este primer enfoque (30-50 páginas) le conviene, propondrá al guionista una segunda etapa que conducirá al guión definitivo. En cada etapa, y a menudo incluso desde el principio, el productor puede proponer al guionista, o exigir de él, que traba-

je con otro guionista, o con el director ya elegido. En otros casos, se espera a que el guión esté terminado para darlo a leer a un director.

En todos los casos, esta gestión se llama un *step-deal*, un contrato por etapas, escalonado. Por regla general, el productor propone al guionista cierta suma de dinero por la escritura del guión, a la que se añadirá otra suma si —y cuando— la película se hace. Los pagos pueden ir así escalonándose, hasta la copia estándar de la película, es decir, hasta su finalización.

En cierto número de casos, el guionista puede incluso obtener un porcentaje sobre los beneficios (lo que en los Estados Unidos se llama *points*) e incluso una participación en los ingresos desde la primera recaudación. Este último caso supone que el guionista ha pedido una suma relativamente pequeña, o incluso muy pequeña, por su trabajo, y que su parte en la película resulta proporcionalmente aumentada. Se encuentran incluso casos en los que la totalidad de los honorarios del guionista se invierten en la película. Desde ese momento, el guionista se convierte, prácticamente, en un co-productor.

En el caso de Francia, la ley precisa que el guionista debe percibir un porcentaje sobre los ingresos de la película. Este porcentaje se fija generalmente en una tasa extremadamente baja, de tal modo que este porcentaje legal sobre los ingresos nunca excederá, e incluso pocas veces alcanzará, el total de las sumas percibidas a título de adelantos. Todos los proyectos de contratos-tipo (con percepción directa sobre las salas) han fracasado hasta hoy.

Pero hay que añadir —elemento que cada vez adquiere mayor importancia— los derechos audiovisuales, que afectan a los países de la película (o de extractos de la pe-

lícula) en la televisión, y las ventas de casetes de video. Estos derechos se perciben y se redistribuyen por mediación de la Sociedad de Autores y Compositores Dramáticos, la S.A.C.D. En España: S.G.A.E. (Sociedad General de Autores de España). Es conveniente dar a leer a los servicios jurídicos de la S.G.A.E. todos los contratos, para verificar que la cláusula referente a los derechos audiovisuales esté realmente incluida en ellos.

También es conveniente saber que los servicios de la S.G.A.E. (Fernando VI, 4, Madrid 4, Telf.: 319 90 72) pueden discutir y establecer contratos en lugar y en sustitución del autor, lo que evita a este último unas relaciones siempre bastante difíciles con agentes.

### *3. Un director y un guionista escriben juntos un guión*

En este tercer tipo de ejercicio, el guionista propone un tema a un director, o viceversa. Ambos se ponen a trabajar, sea por su propia cuenta, sin ninguna clase de contrato con un productor, sea con el apoyo de un productor interesado por el proyecto, o simplemente por reunirse con ellos. El productor puede proponerles un contrato desde el principio, y tener conocimiento del tema (en este caso se está en una situación del tipo segundo) o, simplemente, facilitarles el trabajo, proponerles un pago de los gastos y conservar así una opción sobre el eventual guión.

Cuando se reúnen el guionista y el director, durante unos días o unas semanas, por su cuenta, lo hacen, evidentemente, corriendo ellos con todos los riesgos. Una historia saldrá o no saldrá, nunca se sabe. Sucede bastante a menudo que se separan con las manos vacías. Pero

sucede también que se forman parejas fecundas, que pueden durar toda una vida.

Cuando el guionista (o los guionistas) y el director trabajan juntos desde el principio, la película tiene todas las oportunidades de evitar el clásico divorcio entre el guión (la película soñada) y la realización (la película posible). Desde el comienzo la obra es ya común. Y cuando el guionista y el director están convencidos uno y otro del interés de su trabajo, están evidentemente mejor equipados para convencer a los que toman la decisiones

Sucede también que el director es él mismo su propio productor, en cuyo caso el problema está resuelto de antemano.

Pueden, en fin, decidir tranquilamente escribir la película secuencia a secuencia, sin ninguna indicación técnica de entrada, reservándose el director esta formalización para más tarde o, por el contrario, componer un desglose plano por plano, numerado, preciso y a veces incluso dibujado.

## **Cómo se retribuye a los guionistas**

Las sumas que percibe un guionista pueden ser muy importantes (si, por ejemplo, se beneficia de una fuerte participación en un gran éxito) o prácticamente nulas. Todo depende de los éxitos comerciales que haya podido lograr en su trabajo.

En Francia, y más generalmente en Europa, pueden distinguirse dos tipos de retribuciones:

### *1. Las retribuciones fijas*

Proviene principalmente de lo audiovisual. Cuando la S.G.A.E. redistribuye los derechos de antena derivados

de uno o de varios pases en la televisión, establece baremos <sup>1</sup>. No todas las obras se retribuyen por la misma tarifa, dándose la preferencia a la obra de ficción original. Pero en el interior de cada categoría, se retribuye a todos los autores por la misma tarifa (a tanto por minuto). Sería inconcebible, e imposible en la práctica, establecer una jerarquía entre los autores. Puede imaginarse, en tal caso, el concierto de recriminaciones que se oiría.

En cambio, siempre en lo audiovisual, cuando un guionista firma un contrato con un productor o con una cadena de televisión, su notoriedad puede jugar en favor suyo. Todo es materia de discusión, (con frecuencia, áspera como en el cine), de oferta y demanda, teniendo en cuenta, por supuesto, que en las circunstancias actuales un contrato de televisión no alcanza generalmente las sumas inscritas en un contrato de cine (hay que decir «generalmente», pues algunos contratos de cine pueden ofrecer cifras muy pequeñas).

Tomemos un ejemplo. Por una película de televisión de 90 minutos, un autor joven puede esperar un adelanto de 80.000 a 120.000 francos, a los que se añadirán los derechos de antena, que, por su parte, son fijos y le producirán alrededor de 100.000 francos por un pase en una cadena de gran difusión. En conjunto puede esperar de 200.000 a 250.000 francos, a los que se añadirán los de-

1. En España las retribuciones fijas sólo se refieren a los porcentajes de recaudación fijados por la S.G.A.E. y que se refieren tanto a los derechos de exhibición en sala como a los derechos de antena. Los porcentajes de recaudación se desglosan de la siguientes forma:

- 25% para el Director
- 25% para el Argumento
- 25% para el Guión
- 25% para la Música

rechos de antena por otros países, por difusiones en otros países, y el canon percibido por eventuales ventas de cassetes de video.

Digamos que, por término medio, una obra original de ficción, de un solo autor, puede reportarle 300.000 francos en varios años.

Si su notoriedad está ya asegurada, las retribuciones fijas, de todos modos, no cambiarán. Pero podrá discutir la suma inicial y obtener un suplemento del orden de los 100.000 o incluso de los 200.000 francos.

Hay que tener en cuenta, en estas discusiones, el precio que el productor debe pagar por la compra de los derechos si se trata de una adaptación de una obra ya existente.

En este caso, la retribución inicial del guionista resultará necesariamente afectada, y, en lo referente a las retribuciones de la S.G.A.E., tendrá que compartir muchas veces sus derechos con el autor de la obra original o sus descendientes, según un porcentaje que se fijará de común acuerdo.

Otro tipo, totalmente diferente, de retribución fija: la que un guionista puede pedir por una intervención puntual, por echar una mano, por unos pocos días de trabajo sobre un guión que no es suyo y que, se estima, necesita de ayuda. Todo depende aquí de un acuerdo entre el autor y el productor, pero generalmente estas colaboraciones se retribuyen con una suma fija, 30.000, 50.000 o 100.000 francos, que varía bastante según la notoriedad del interviniente. Esto se llama un *forfait*.

## 2. *Las retribuciones variables*

Aquí se trata principalmente de cine y, si se prescin-

de de las retribuciones procedentes de películas en la televisión, retribuciones percibidas y redistribuidas por la S.G.A.E., todo depende de la notoriedad del autor.

Un guionista principiante puede escribir un guión cinematográfico por una suma que supere la que habría percibido por una película de televisión. En ese caso, le interesa mucho pedir una participación importante sobre los ingresos de la película, y todo dependerá del éxito. Cuando su película pase por la televisión, percibirá además sus derechos de autor, pero estos derechos dependerán de los recursos de la cadena que difunda la película. Cuando la 6\*, por ejemplo, pasa una película, produce a los autores, en estos momentos, sumas ridículas, pues los recursos publicitarios de la cadena son muy pequeños y los derechos de autor S.G.A.E. se calculan necesariamente según el montante de estos recursos publicitarios, únicos recursos de la cadena.

En cambio, si la 1\*\* o la 2\*\*\* pasa la misma película, estas sumas pueden multiplicarse por 20.

Tomemos un ejemplo:<sup>1</sup>

---

\* M6: Cadena privada de cobertura nacional de orientación musical

\*\* TF2: Cadena privada de cobertura nacional

\*\*\* Antenne 2: Cadena estatal de cobertura nacional

1. Las retribuciones variables en España son las propias de un mercado libre y dependen de los acuerdos entre guionista y productor. De todos modos, el criterio del Instituto de Cinematografía español (I.C.A.A.) establecido a través del Comité de Ayuda a la Cinematografía puede ser un ejemplo significativo. Se pueden citar algunos casos que en este momento están pendientes de la subvención de este organismo.

Hay que señalar que, en general, las cantidades establecidas para el guión están unidas al concepto de retribución para la música. Pero, en principio se puede calcular la retribución sólo para guión entre un 35% y un 50% del total de ayuda para este capítulo. Pero en relación al coste total, una película de 277 millones, por ejemplo, tiene previstos 2 millones para el guionista, mientras que una película de 218 millones tiene previstos unos 3 millones para el guionista.

Un autor joven acepta escribir el guión de una película de cine percibiendo un adelanto de 100.000 francos (es el mínimo estricto). Sus retribuciones, que serán variables, pueden calcularse así:

- Adelanto: 100.000 francos.
- Porcentaje sobre los ingresos de la película: según el éxito.
- Derechos de autor S.G.A.E. por pases en T.V.: según las cadenas y según los pases.

Ya se ve que la parte desconocida sigue siendo importante. Si la película se difunde por la 6, y no reporta beneficio alguno en las salas y en las ventas al extranjero (lo que se da con frecuencia, lamentablemente), el autor no verá más de 3000 o 4000 francos sumados a la cantidad inicial. Habrá trabajado así por 104.000 francos, es decir, por una suma inferior a la que habría percibido por la escritura de una película de televisión.

En cambio, si la película es un gran éxito, si se difunde por una de las cadenas importantes, incluso varias veces, y se vende en casetes de vídeo, la suma inicial se ve multiplicada por 3, por 4 o incluso más.

Todo es aquí cuestión de temperamento y de confianza en uno mismo. Para el guionista confirmado, el problema es muchas veces el mismo. Por supuesto, pedirá inicialmente una suma superior a los 100.000 francos del

Coste de producción (Millones)	Guión + Música (Millones)
241	22
174	5
285	9
120	6
140	4'7
340	19

principiante. Puede por ejemplo pedir 300.000 o 500.000 francos, y obtenerlos. Algunos guionistas americanos obtienen 500.000 dólares, e incluso más. En Francia, en un mercado mucho más restringido, son muy pocos los guionistas que hayan obtenido más de un millón de francos por un tema original, a los que se añaden, por supuesto, como en todos los casos aludidos, los derechos audiovisuales (S.A.C.D.) y eventuales participaciones en los ingresos.

También aquí hay que tener en cuenta la compra de los derechos de una obra por el productor, para adaptarla. En este caso, el guionista obtendrá una retribución menor que si aporta la totalidad del tema. Cuando no se sabe cuánto pedir, cuando ni el autor ni el productor saben en qué nivel fijar la retribución del guión, importa recordar que, por término medio, —con notables excepciones, ciertamente— el guión, comprendido todo, con la eventual compra de los derechos de la obra a adaptar, representa alrededor de un 5 % del presupuesto de la película.

A partir de ahí, la discusión queda abierta. Se concluye a veces en unos minutos, y todo el mundo parece contento. Puede a veces durar semanas, con gran trajín de agentes y abogados, y dejar insatisfechos a los interlocutores.

Me parecen útiles tres recomendaciones:

1. En lo posible, si se cree en la fuerza de la película y en la honradez del productor, conservar el porcentaje más amplio posible. Sucede que las películas de repertorio reportan dinero a su autor veinte o treinta años después de su estreno. Una participación en una película es un bien para toda la vida, lo que los ingleses llaman una *property*. Basta a veces con una sola *property* para ase-

gurar una existencia. En cambio, es doloroso ver películas que uno ha escrito pasar y pasar, aquí o allá, sin que nos produzcan un céntimo. Es como un despojo, una injusticia.

2. Recurrir, en todos los casos de litigio, a la S.G.A.E. Allí se encuentra, generalmente, la mejor acogida y muy buenos consejos. Como se trata de una sociedad administrada por los propios autores, no hay que temer presión exterior alguna. Y los directores de los servicios están por necesidad al corriente de los últimos cambios, legales o administrativos, sobrevenidos en el campo que nos interesa.

3. En el caso de una discusión delicada, no olvidar nunca la célebre frase de Serge Silberman: «El primero que dice una cifra ha perdido».

## De la «escritura» propiamente dicha

Se sabe de guiones escritos en unos días (once días para el primer *Scarface*, por ejemplo) y de otros que han necesitado dos años de trabajo de varios grupos de guionistas, para un resultado no necesariamente satisfactorio.

En la tradición americana, el productor, dueño absoluto de la película, pedía una primera versión a un autor, luego a otro, y así sucesivamente, hasta quedar personalmente satisfecho. El guión se llamaba entonces un *monstruo*. Los guionistas, la mayoría de las veces, no se conocían entre sí y apenas tenían una vaga idea de lo que se aprovecharía de su trabajo. Se ha sabido de guionistas, o grupos de guionistas, que trabajaban al mismo

tiempo sobre el mismo tema, sin estar informados de ello.

Esta tradición se ha flexibilizado notablemente. Si bien la gestión sigue siendo bastante semejante cuando se trata de las Major Companies (donde los directivos cambian mucho más aprisa que en otros tiempos, de tal manera que un guionista lleva a veces su *script* a una persona totalmente distinta de la que se lo encargó), algunos productores independientes tienen una práctica mucho más próxima a la tradición europea, donde el autor o los autores trabajan unidos lo más estrechamente posible con el director y eso desde el principio de su colaboración.

De hecho, no se concibe ninguna regla universal, y cada película aporta un nuevo tipo de relación, según se trabaje en tal o cual lengua, en tal o cual lugar, sobre tal o cual tema.

Algunas observaciones parecen, sin embargo, aplicables a un elevado número de casos. Fijémonos, aunque sea arbitrariamente, en un total de diez:

*1. El guionista es a menudo un individuo móvil y curioso*

Salta rápidamente de uno a otro tema, viaja mucho, visita países, lee por obligación las más diversas obras. Más le vale poder trabajar en cualquier parte, en un hotel, en un bar, en un tren, sin ninguna exigencia particular. Lee a menudo los diarios, colecciona principios de historias que ha encontrado en la realidad, o incluso frases oídas por casualidad en las calles, en los cafés. Debe *adaptarse*, una o dos veces cada año, a un nuevo tema, con frecuencia a un nuevo país, a un nuevo colaborador.

Es mucho más inestable, está mucho menos anclado que el novelista.

Son muy pocos los guionistas que, como Gérard Brach, durante todo un período de su vida, permanecen casi siempre en su casa y esperan, en compañía de dos o tres pantallas de televisión, que el mundo exterior venga a visitarlos.

Alguna curiosidad –se exprese como se exprese– es indispensable. La búsqueda del tema, de la «buena historia» forma parte de la función misma del guionista.

## *2. El guionista sabe bastante bien, la mayoría de las veces, cómo se hace una película*

No siendo la escritura de un guión sino una forma pasajera, destinada a convertirse en «otra cosa», el guionista no busca solamente palabras, frases, acciones, acontecimientos; busca también –quizás ante todo y en cualquier caso al mismo tiempo– imágenes, encuadres, sonidos particulares, alianzas de sonidos, movimientos de cámara y un acercamiento lo más preciso, lo más vivo posible, a ese fenómeno tan misterioso que es la interpretación de los actores.

Toda esta búsqueda, que se comparte con el director, forma parte de la escritura. Por eso los conocimientos técnicos son útiles, necesarios para el guionista, *para su inspiración misma*.

Esta búsqueda técnica –el *cómo se hace eso*– puede llegar a ser una fuente constante e irremplazable de inspiración. El *cómo* apoya al *porqué*, a veces incluso lo adelanta, lo provoca, lo exige.

Por no hablar de una tarea con frecuencia indispensable: el guionista debe siempre poder responder a la angustiada pregunta: «¿Cuánto va a costar todo eso?».

No trabaja en el vacío. Trabaja con un fin concreto, muy definido: la existencia de una nueva película. Todo consiste en eso: pasar de lo virtual a lo real. De lo posible a lo existente. Más vale saber cómo desenvolverse y no escribir lo imposible.

### *3. Sucede con bastante frecuencia que un guionista es una persona cultivada*

Y tiene razón en serlo, incluso aunque su cultura, adquirida a menudo según el azar de su trabajo, sea dispersa e incompleta.

Pues la escritura del guión tiene más de cinco mil años de existencia. Con el cine ha tomado una forma realmente nueva, sujeta a las exigencias técnicas y sobre todo al montaje (la auténtica novedad), pero se remonta evidentemente a las más antiguas formas de narración.

Desde el origen de estas narraciones, o del teatro, no han faltado los consejos. Un antiguo libro chino recomienda a todo escritor que desconfíe de las digresiones, que evite las repeticiones y que mantenga un buen ritmo, sin el cual se debilitaría el interés.

Más preciso, en la Edad Media, un gran maestro japonés del No definió la famosa regla del *Jo-Hai-Kiu*: división en tres movimientos no sólo de toda la obra, sino de cada escena de esta obra, de cada frase de la escena y, a veces incluso, de cada palabra. Estos tres tiempos fundamentales, que se encontrarían en todos los niveles, y

que no pueden traducirse exactamente a ningún idioma (digamos: «preparación, desarrollo, estallido»), rinden aún hoy asombrosos servicios cuando no se sabe muy bien cómo escribir, o cómo representar esto o aquello. Se trata acaso de una constante secreta que es preferible conocer aunque sólo sea para violarla.

Más lejos aún de nosotros, un antiguo texto sánscrito enuncia que un buen espectáculo debe dar respuestas a los espectadores que se interrogan sobre la marcha de sus negocios, sus preocupaciones familiares, sobre la marcha del universo, sobre la naturaleza de su alma, pero ese espectáculo mismo, para ser completo, debe también «traer consuelo al borracho que ha entrado por casualidad».

Rozamos aquí lo ideal y casi lo irrealizable, la utopía. Pero no hay que rechazar nada de todo lo que los antiguos narradores de cuentos, antepasados de los guionistas, inventaron y pusieron en práctica. Pues el cuento, la historia, formó parte íntima y necesaria de la vida de todas las culturas. El narrador de cuentos desempeñaba un papel social, espiritual, político. La cohesión de un pueblo no podía concebirse sin esos mil lazos invisibles, portadores de saber y de vida, que tejían los relatos, las historias. Enriquecían la existencia, como, según se dice, las lombrices enriquecen la tierra de los jardines que atraviesan.

Los guionistas son los descendientes activos de aquellos narradores de cuentos. Lo sepan o no, han tomado el relevo de la antorcha. Su lugar en la sociedad está definido desde hace mucho tiempo. Su responsabilidad también.

Añadamos (entre paréntesis) que son numerosas las culturas tradicionales, en las que precisamente el narrador de cuentos desempeña un papel preponderante, en Africa por ejemplo, donde no pueden pagarse hoy los medios de

difusión que necesitan los narradores modernos. Así, a falta de producción nacional o regional, gran número de pueblos llegan a no mirar y a no escuchar sino las historias de los demás, metódicamente compuestas bajo otros cielos, la mayoría de las veces californianos, para recubrir mediocrementemente la tierra, ahogando las preciosas singularidades del pasado reciente.

#### *4. Existen reglas, pero para violarlas*

Escuchando a ciertos teóricos americanos, que es dudoso que hayan leído a Aristóteles y a Boileau, hombres y mujeres que enseñan tozudamente, con grandes alardes de reglas, la eficacia de las «estructuras», y a los que sólo interesa el éxito público inmediato (lo que se llamaba *plaire* en el siglo XVII), podría llegar a creerse que un guionista contemporáneo debe, ante todo, desecar su espíritu, acartonarlo, encogerlo, para obligarlo a pasar por lo más estrecho. La imaginación sería entonces algo casi peligroso, como la curiosidad, hermana de la cultura. Hay que estudiar lo que ha funcionado ese año, desmontar sus «estructuras» de modo metódico (lo que quiere decir casi siempre de modo arbitrario) y repetirlas incansablemente.

Que existen reglas, nadie lo duda. Por otra parte, son muy sencillas y pueden resumirse en una sola obligación: *cautivar y mantener la atención del espectador*. Esta regla vale para todas las historias concebibles e incluso para las no-historias, para las ausencias de historias. Si no se nos escucha, si se nos deja en el camino, estamos perdidos, abandonados, somos inútiles. Una expresión que no interesa no existe. Ya no es una expre-

sión. Es un capricho aislado, sin objeto, sin existencia.

Esta verdad elemental, ya lo hemos visto, se conoce desde hace mucho tiempo. Aristóteles está lejos de ser el único en haberse inclinado por lo que llamamos interés dramático. Chinos, indios, japoneses, todos han sentido esta necesidad primaria: hay que interesar a aquellos a los que uno se dirige.

Si un autor sólo escribe para sí mismo, que no venga a quejarse de estar solo.

Dicho esto, cuando se ha enunciado la regla fundamental y se quiere descender a las reglas particulares, las cosas se complican. Todos los públicos no son el mismo, y existen diferentes tradiciones en el arte de narrar historias. Este puede ir desde la línea discursiva y zigzagueante de las *Mil y una noches*, que se prolonga hasta *Don Quijote*, la novela picaresca española, *Tom Jones* y *Jacques le fataliste*, hasta el drama griego puro y duro, que llegará hasta concentrar arbitrariamente la acción, en la segunda mitad del siglo XVII, como dicen dos famosos versos de Boileau:

«Qu'en un lieu, en un jour, un seul fait accompli  
Tienne jusqu'à la fin le théâtre rempli.»

Es la famosa regla de las tres unidades, que hizo nacer algunas obras maestras y, a lo largo de todo el siglo XVIII, varios centenares de tragedias miserables, ninguna de las cuales se representa hoy.

Así sucede sin duda con cualquier regla: se aplica durante algún tiempo provechosamente, en un entorno cultural e histórico adecuado, después de lo cual cae rápidamente en desuso. Hay que olvidarla enseguida, hay que olvidarla incluso lo antes posible si se quiere hacer obra viva.

En lo referente, por ejemplo, a los preceptos decretados por los profesores americanos, es verdad que pueden llevar a algunos éxitos en series de televisión de nivel medio. En ningún caso podrían llevar a una obra destacada, y eso por definición, puesto que estos preceptos sólo cultivan lo ya-visto. Pero sobre todo –aparte de que cualquier directriz artística de este orden, de tipo bastante dictatorial, lleva a los guionistas a cerrarse, en lugar de abrirse– los conduce necesariamente, tras algunos años de actividad fructífera a veces, a verse abandonados en la arena, cuando la marea se ha retirado. Pues el mundo cambia, querámoslo o no, algunos dicen incluso que cambia cada vez más deprisa, y los que estén demasiado mecánicamente secos y encerrados en sus fórmulas bien aprendidas se verán tristemente incapaces de adaptarse, de cambiar de canción, de respirar el aire de mañana.

Puede ser cierto, como se lee en los manuales, que se necesite una acción fuerte en los tres primeros minutos, un sobresalto inesperado al final de la segunda bobina, un golpe teatral por aquí, un respiro por allá.

Pero también es cierto lo contrario. Desde hace mucho tiempo, las reglas dramáticas, como todas las reglas, están siendo violadas. Desde hace mucho tiempo, por ejemplo, la mezcla de los géneros –natural para Shakespeare, inconcebible para Boileau– se practica en todas partes, a menudo con fortuna. ¡Y cuántas veces se ha visto repetir todos los elementos de un éxito para desembocar en un fracaso total! Los productores van lamentándose: «Ya no se sabe lo que funciona, puede ser cualquier cosa, ya no se sabe cómo fabricar un éxito». Y sin embargo contentos. Si se pudiese ganar en todas las jugadas, el cine no sería ya más que mecánica comercial. Afortunadamente, sigue siendo aún, muy a

menudo, imprevisible. Prueba, sin duda, se diga lo que se diga de él, de que es realmente un arte. La palabra *dramaturgia* es muy cómoda. Se inventó para intentar aprisionar en un solo término –tarea evidentemente imposible– la cambiante marea de relatos innumerables, la realidad de la mal conocida relación entre el narrador y su público. ¡Pero esta palabra ya no tiene más sentido, si nos fijamos bien, que los términos *gestual, interioridad!*

Cuando se escribe para el cine, no queda finalmente más que ese teatro interior, la más oscura de las salas, como único juez que poseemos cada uno en nosotros mismos, y en el que se desarrolla, de una manera aún vacilante e imperfecta, la primera proyección de la película que estamos imaginando. En esta visión solitaria, difícil de describir, en la que la fascinación, el orgullo y el amor propio intentan entenderse, es donde las reglas se decretan y se transgreden, bajo una luz insegura, sin advertirlo algunas veces nosotros mismos.

Si se encuentra desesperante esta soledad, y casi insostenible la dualidad autor-espectador en el mismo instante, en el mismo cuerpo, entonces más vale agregarse otro teatro, otro público, hay que trabajar entre dos o tres, soportar las críticas e incluso los silbidos que tanto trabajo nos cuesta infligirnos a nosotros mismos, y decirnos que una escena, una imagen, una frase que complace a dos individuos, y no sólo a uno, tendrá el doble de oportunidades de llegar un día a esta masa imprecisa y compacta, indefinible pero decisiva, a la que llamamos público.

##### 5. *Existen vaivenes en el trabajo guionístico*

El trabajo sobre un guión obedece con frecuencia a

una serie de vaivenes. Son ciertamente vaivenes exploratorios. Se abren todas las puertas visibles y se busca. No se descarta ningún camino, ningún callejón sin salida, ningún sótano. La imaginación se pone a cazar. Se deja ir. Esto puede llegar muy lejos, hasta el absurdo, hasta lo grotesco, hasta el mismo olvido del tema.

Tras lo cual viene otro vaivén, que opera en sentido inverso. Es la resaca, el regreso a lo razonable. Se vuelve al punto de partida, a lo esencial, a la famosa pregunta: pero ¿por qué escribimos esta historia y no otra? En el fondo, en términos muy sencillos, ¿qué nos interesa en ella?

Es el momento de considerar las cuestiones elementales, el camino seguido por los personajes, el grado de comprensión del espectador, etc. Al desandar lo andado, abandonamos en el camino, evidentemente, gran número de nuestras miríficas conquistas, pero no forzosamente todas. A veces, de un largo viaje que nos ha ocupado horas, sólo queda un detalle, pero ese detalle justifica el viaje. Regresamos, como en un descanso algo triste, algo frustrante, a nuestras preocupaciones escolares, a los elementos necesarios de la construcción, de la verosimilitud. Todas estas preocupaciones pueden parecernos pequeñas, e incluso mezquinas. Pero son indispensables. Ayudan a fijar la posición. Se habla aquí de «pliego de condiciones». ¿No hemos olvidado en nuestra exploración nuestras cajas de víveres o nuestro mapa?

Después se lanza uno a otro vaivén, en otra parte, con otros medios. ¿Y si Fulano saliese en ese momento? ¿Y si se cambiase el decorado? ¿Y si un rinoceronte entrase de pronto en la habitación?

Y así sucesivamente.

Pocos son los espíritus que pueden permitirse, por sí

solos, ese vaivén equilibrado, e imparcial. Pero el trabajo entre dos, o entre tres, lo favorece.

A decir verdad, los dos vaivenes aparentemente contrarios son ambos indispensables y complementarios. No se puede imaginar un guión que se lanzase totalmente a la aventura. Hay que tener en cuenta, al menos, la duración de la película y el presupuesto de que se dispone. Se necesita también, cualquiera que sea el tema de la película, fijar la situación en cada momento. ¿Van los personajes adelantados o retrasados en relación con los espectadores? Inútil preparar una sorpresa si el público ha adivinado ya todo. ¿En qué punto se encuentra ese inasequible, ese hipotético público? ¿Siente aún interés por lo que le proponemos o ha salido ya de la sala, o ha cambiado malignamente de cadena? ¿Es suficientemente clara esta escena? ¿Es conocida esta palabra por todo el mundo? ¿Reconoceremos este decorado que sólo hemos visto una vez, de noche? ¿No es esta réplica demasiado larga, o demasiado oscura? ¿No podría encontrarse una acción que eliminase de este pasaje ese aspecto estático y explicativo?

Por otra parte, no puede, evidentemente, imaginarse un guión que se conformase con responder a estas preguntas. Sería un trabajo de burócrata. Las penetraciones imaginativas, traídas muchas veces por el ensueño, llegan a punto para sacudir las cosas, para incendiar, para exaltar, para *inventar*. Todo el mundo sabe que esta palabra viene del latín *invenire*, que quiere decir hallar. Esto da a entender que toda situación, toda acción, toda reacción, existe fuera de nosotros, en algún sitio que no tiene nombre, lo que quiere decir también algunos billones de posibilidades y una búsqueda sin fin.

## 6. Existe una escritura invisible del guión

No hace mucho tiempo, cuando el cine se hacía en estudio y el decorador, el director de fotografía y el conjunto de los técnicos podían ejecutar fielmente todo lo que se les pedía (o casi), la escritura del guión ofrecía un aspecto puramente técnico, todo estaba desglosado, trazado con frecuencia plano a plano, con indicaciones precisas de objetivo, de duración de plano, de movimientos de cámara, etcétera.

El rodaje en decorados naturales, que se generalizó con la *Nouvelle Vague* (por razones estéticas y económicas) hizo evolucionar la escritura del guión. Ya no podrán trasladarse los muros, construirse una cascada: será, pues, necesario que el desglose y el conjunto de la realización técnica se adapten a los decorados y no al contrario.

Por eso son tan pocos los guiones ya desglosados hoy en la escritura. Se escribe generalmente por secuencias, poniendo un número a cada secuencia, y como únicas indicaciones *interior* o *exterior*, *día* o *noche* (a veces *amanecer* o *crepúsculo*) y el lugar de la acción. Por ejemplo: 16 - *Int - Comedor - día*. Sin embargo, en el interior mismo de esta escritura simplificada y, además, poco agradable de leer, en la que deben darse todas las precisiones necesarias (decorados, trajes, movimientos de los personajes, texto, ritmo) sin indicaciones técnicas, subsiste una escritura invisible, que actúa sin que seamos conscientes de ello.

Así, más vale escribir rápidamente una escena rápida, y viceversa. La velocidad de la lectura hará sentir ya la velocidad de la acción o al contrario. Discretamente, sin que se necesite decirlo, del mismo modo que el simple he-

cho de poner punto y aparte propone un cambio de plano y, por consiguiente, un desglose. Si con punto y aparte escribo, hablando de un personaje: «Su mano acerca un lápiz a su boca», parece que indico como posible, e incluso deseable, un primer plano en ese momento. Indicación subterránea, de la que el director hará lo que quiera. Pero se sabe bien, cuando un personaje ve algo (cosa frecuente en el cine), que vale más separar en dos párrafos al que ve y la cosa vista, pues será muchas veces difícil tenerlas ambas en el mismo plano. Por ejemplo: «*Pierre abre la puerta sonriendo.*

*Mira a su alrededor.*

*Ve abierta la caja fuerte».*

Con mayor razón si mira por la ventana. Pero puede ser, en cambio, que se desee secretamente (o abiertamente, si se trabaja con el director) ver las dos imágenes juntas o en un mismo movimiento. En ese caso es mejor, si se desea comunicar esta impresión al lector, no poner punto y aparte.

De todos modos es muy difícil *leer* un guión. En esta escritura específica que no se parece a ninguna otra, se emplea en general una técnica de lectura que podríamos llamar libresca o novelesca. Se pasan las páginas, se leen unas líneas, un diálogo, se reconoce un principio, una progresión y un final.

Esta lectura produce a menudo interminables malentendidos. Se encuentra que los *scripts* son demasiado secos, demasiado fríos, se estima que la *psicología* de los personajes no está suficientemente desarrollada, que sólo son esbozos, que ha desaparecido toda emoción. Son reproches que un guionista oye durante toda su vida y es normal, pues un guión no es una novela. Hay que apren-

der a ver y a oír una película a través de esa cosa escrita, incluso con riesgo de equivocarse, de ver otra película. No hay que *leer* un guión, sino, al leerlo, verlo ya bajo otra forma.

Entre los secretos de la escritura invisible se encuentra la famosa sucesión de los días y las noches, que marca el paso del tiempo, al menos artificial (la «escena de la acampada», en un *western*, puede separar dos escenas de día que, en el transcurso realista del relato, no se seguirían necesariamente). En el interior de un «día-pantalla», pueden introducirse varios días o varios meses. Ejercicio mucho más difícil en el interior de una «noche-pantalla». Es mucho más difícil saltar de una noche a otra noche que de un día a otro día. Nunca he podido comprender el porqué.

De todos modos, un ritmo regular de los días y las noches, en el interior de una película, es deseable muchas veces, cualquiera que sea ese ritmo. Funciona fuertemente en el inconsciente colectivo del público, con el que estamos en relación. Este ritmo es esencial: todas nuestras actividades, toda nuestra vida son ritmos. Y esto va desde el cosmos hasta los movimientos desconocidos de nuestras células, e incluso de las partículas que nos forman.

Romper todo ritmo, toda alternancia de los días y las noches, puede conducir al desasosiego. Quizás a un cierto fracaso. Difícilmente puede contarse una historia que dure ocho o diez días con sólo una o dos noches. Los pasos del día a la noche, y viceversa, extienden el tiempo, hacen que se deslice más aprisa.

Por supuesto, una película no es un río que corre con una hermosa regularidad. Puede haber crecidas, cascadas,

remolinos. No existe regla alguna (es incluso la regla esencial), pero puede ser bueno saber que la alternancia ritmada de los días y las noches es misteriosamente útil. Añadamos, sin más demora, que no es suficiente.

### *7. Algunos consejos pueden servir siempre*

He aquí algunos al azar. Hay que:

– Dar su oportunidad a los personajes. No condenarlos de antemano, como en el melodrama, no oscurecerlos ni hacerlos más claros artificialmente. Para los papeles secundarios, pensar en dar a cada uno «su momento» en el film, la escena en la que se exprese totalmente, en la que llegará hasta lo más profundo de sí mismo. El actor y los espectadores quedarán con ello igualmente satisfechos.

– Cultivar con discreción la ambigüedad, e incluso el difuminado. Saber que la dirección y la interpretación –una mirada aquí, un gesto allá– dirán mucho más que unas frases, lo dirán, en todo caso, de otro modo. Los buenos personajes avanzan siempre dentro de una zona de incertidumbre. Su acción no está trazada de antemano. Todo puede suceder. Y lo que sucede en su rostro o en su cuerpo, lo interpretarán los espectadores con frecuencia de manera personal, diferente cada vez. Cada uno de ellos, a su modo, completa, termina el personaje.

– No se tema partir de un cliché, de una situación conocida. Trabajándola se llegará a la originalidad, poco a poco. Mientras que buscando a cualquier precio una situación de partida absolutamente original, por ello mismo desconocida, espantosa, se la rechazará poco a poco, se la

suavizará, se la redondeará, para terminar, prosaicamente, en lo convencional. Recuérdese la frase de Hitchcock: «Vale más partir del cliché que llegar a él». Y algunas citas célebres también: «Todo lo que no es tradición es plagio» (Eugenio d'Ors) y «La originalidad es la vuelta al origen» (Antonio Gaudí).

– Pensar a cada instante en la fórmula sacrosanta, tan a menudo olvidada: «No anunciar lo que va a verse. No contar lo que se ha visto».

– Saber que la frase anterior ha conocido notables excepciones. En *Persona*, de Bergman, Bibi Andersson cuenta a Liv Ullmann una historia que dura ocho minutos. No sale de imagen ni un solo instante. Después de lo cual escuchamos la misma historia, palabra por palabra, pero esta vez sobre el rostro de Liv Ullmann. Interrogado, Bergman respondió que había considerado un montaje clásico, unas veces sobre una, otras veces sobre otra. Pero aquello no funcionaba. Entonces conservó los dos relatos, uno tras otro, diciendo (y es verdad): «Una historia que se cuenta no es la misma que la que se escucha».

– Decirse a cada instante que la literatura es el enemigo número uno, que todo efecto literario en la escritura irritará al director, que no sabrá cómo transcribirlo. Saber sacrificar hermosas frases, hermosas ideas.

– Saber que un diálogo breve obliga al director a tener imaginación.

– Imaginar imágenes compactas, hermosas y ricas, imágenes emblemáticas, que cada una parezca contener la película entera. Buscar para cada escena la imagen central y construir la escena alrededor de ella. No hacer intervenir el diálogo sino en segundo lugar, a menos que

el centro mismo de la escena sea una palabra o un efecto sonoro.

– Escribir en un tiempo cinematográfico, que no es el tiempo teatral ni el tiempo de la novela. Saber que nada es más fácil que escribir en una novela *al día siguiente por la mañana*. Nada más difícil en una película que mostrar que estamos en el día siguiente y que es por la mañana.

– Saber que la tan célebre *psicología*, vecina de la *tipología*, de la *characterología*, es una disciplina arbitraria, cuya verdad aparente depende de cada uno de nosotros. Los verdaderos caracteres son imprevisibles, y sin embargo lógicos. Preferir a la lógica psicológica el rigor de la construcción dramática. Saber que toda acción revela algo, que ya no estamos en el teatro burgués del siglo XIX, en el que las reacciones del personaje estaban previstas antes de su entrada en escena. El cine es un hombre que llega a caballo a una ciudad del Oeste y nada sabemos de él. Va a definirse poco a poco, por sus gestos, por sus miradas.

– Conservar siempre en el espíritu un solo elemento teórico: todo acontecimiento dramático, para ser plenamente satisfactorio, debe ser a la vez *inesperado* e *inevitable*. Desenvolverse lo mejor posible en esta admirable contradicción.

– No olvidar nunca el sonido, no considerarlo nunca como accesorio. Se construye la banda sonora de una película desde el guión. Es bueno, cuando se cree terminado el guión, hacer una lectura minuciosa no concentrándose más que en el sonido, intentado oír la película. También aquí pueden aparecer digresiones, repeticiones, como en el relato propiamente dicho, y también el vacío, la ausencia, o una pobreza manifiesta.

– Prever siempre una última sesión de trabajo sobre el guión, con el director, en la semana anterior al rodaje, cuando se han localizado todos los decorados y se ha contratado a todos los actores. La película empieza a precisarse, a aparecer. Es asombroso ver los importantes cambios que parecen de pronto necesarios, a las pocas horas del inicio del rodaje.

– Repetir tres veces en voz alta cada mañana aquella cita de Chejov (en su *Carnet de notas*): «Lo mejor es evitar toda descripción de un estado de alma. Hay que intentar hacerlo comprensible por las acciones de los héroes».

#### 8. *El guionista entrena su imaginación como un músculo*

Las preguntas que se hacen al espíritu sobre su propio funcionamiento son antiguas. Ninguna respuesta es total y el espíritu se siente siempre inseguro sobre sí mismo.

Pero una cosa es segura y resulta de la experiencia: la imaginación es un músculo. Por eso se la puede entrenar, como la memoria, o como el pianista entrena sus dedos, su oído.

Para entrenarla, como un atleta tensa su musculatura, hay que ponerla en práctica. Hay que obligarse, e incluso cada día, a partir de un suceso leído en un periódico, de una anécdota narrada por un amigo o, sencillamente, a partir de nada, a partir de lo que se cree que es el vacío en uno mismo, dejando que actúen libremente los largos pasajes silenciosos que nos atraviesan (pues el aire que respiramos está cargado de miríadas de historias, como el agua que bebemos, como el sonido lejano de una campana, de una sirena de policía), hay que obligarse a inven-

tar una situación, un principio de relato, e incluso a ver historias por todas partes, y contarlas constantemente a alguien. Contar una actitud particular entrevista en la calle, una frase inhabitual oída en el metro, con la única finalidad de entrenarse interesando a alguien.

Algo así como los cuadernos de viaje de un pintor, o las notas de un novelista.

Algunos guionistas toman fotos, trazan croquis, recogen sonidos, o músicas, en el magnetófono. A veces, incluso, filman.

Aparte del hecho de contar, de contar sin cesar –e incluso de contar la misma escena de veinticinco maneras diferentes– existen también ejercicios específicos que liberan y ensanchan la imaginación. La mayoría se basan en las técnicas de los juegos surrealistas, de las respuestas-reflejo, automáticas, destinadas a hacer surgir de nosotros lo no-reflexivo, lo secreto, lo insospechable, lo inconfesable incluso. Puede uno referirse a los cadáveres exquisitos, y muchos otros juegos.

Un ejemplo: yo me pongo enfrente de alguien. Estoy trabajando en una historia, pero la guardo en secreto, no digo el tema. En voz alta, doy un detalle que afecta directamente a mi historia: un lugar particular, un objeto, una frase del diálogo, un detalle del traje. Mi amable pareja debe responderme inmediatamente, por reflejo, por libre asociación de ideas y de imágenes, sin reflexionar casi, dejándose llevar.

Es para mí una manera de obligarlo a abrirse, de alcanzar en él, como con la punta de un alfiler, zonas sensibles, ordinariamente cerradas. Y es también para mí un medio para violar el imaginario de otro y utilizarlo sin que

él lo advierta. Porque no existen imaginarios idénticos, como no hay dos vidas idénticas.

Este juego me permite desbloquear una situación, encontrar *aquello en lo que nunca habría pensado por mí mismo*. Algunas veces la situación ordena la búsqueda. Es casi siempre el caso cuando se escribe un guión y la situación está dada. Hay que agotar el campo inagotable de lo posible, pero sin perder nunca de vista la situación.

La imaginación, facultad maestra del espíritu, se mantiene muchas veces sometida y domesticada por el espíritu mismo, que teme sus propios excesos, o sus desviaciones, o sus rebeliones.

El entrenamiento diario, la invención de juegos nuevos, que cada uno moldea a su modo, ayudan a la imaginación: primero, a revelarse; después, a adquirir confianza en sí misma; finalmente, a jugar.

Otro ejemplo: somos dos personas, sentadas a la terraza de un café (es siempre más fácil jugar siendo dos) y observamos a los viandantes. Es el pasatiempo favorito de los auténticos guionistas. Pero atención: es un trabajo arduo. Se trata de buscarles una historia, a todas esas gentes.

Y lo arbitrario puede surgir así: yo digo a mi vecino (y colega) que elija cada vez, para cada viandante, un desarrollo trágico. Por mi parte, con los mismos viandantes, o los mismos vecinos de mesa, elegiré una acción cómica.

Después de lo cual nos contamos, nos corregimos el uno al otro. Y cambiamos: para él lo divertido, para mí lo patético.

Hay que buscar, eso es seguro. Hay que romperse la cabeza, como se dice, pero uno debe transportar también a otra parte su cabeza y sus ojos. Los *gagmen* de Harold

Lloyd y de Buster Keaton iban a los lugares de la escena, a un *drugstore*, a un estadio; miraban desde cerca, tocaban los objetos, hablaban con la gente. Establecían como principio inflexible que el mundo entero era sólo un pretexto para una gran película cómica y que debía encontrarse necesariamente un *gag* en cada cacerola, en cada brizna de hierba.

Los ejercicios son múltiples. Puede uno incluso dormirse y soñar, puede esperarse el primer amanecer, el instante mágico del despertar, que los científicos llaman «la hora de la invención» y concentrar en ese instante todo el pensamiento en la escena que se debe hacer. Se puede hablar, pero también se puede escuchar, mirar. Puede también olvidarse un guión, durante semanas e incluso meses, y permitir la realización de un trabajo invisible que resurgirá algún día.

Incluso la inacción puede ser un trabajo.

Se puede también soñar, dejar correr el pensamiento y la mano, elegir casi al azar algunas fotografías desconocidas e intentar imaginar las historias que esconden.

Entrenando metódicamente este músculo secreto, se descubre bastante pronto, no sin vértigo, que nuestra imaginación carece prácticamente de límites. Las antiguas clasificaciones de las situaciones dramáticas, que el siglo XIX veía a veces en número limitado, nos parecen hoy absurdas. Toda situación que se cree bloqueada —cuando se la considera a través de etiquetados demasiado razonables— puede abrirse a actos múltiples, a sorpresas insensatas. Es un campo sin fin, desorientador, en el que la línea del horizonte retrocede sin cesar. Inadmisibles cualquier desaliento, cualquier renuncia, cualquier detención.

Así se descubre que nuestra imaginación es perfectamente inocente, contrariamente a lo que nos han repetido ciertas religiones, que no hay «malos pensamientos, pecados de intención». El guionista tiene el derecho, y probablemente el deber, de ser un repugnante criminal en potencia. Varias veces al día, debe matar a su padre, violar a su madre, vender a su hermana y a su patria. Debe, con todas sus fuerzas, buscar al criminal que hay en sí mismo. Y puede estar seguro de que allí lo encontrará.

Al igual que toda actitud teórica, toda decisión estética al principio de todo trabajo puede ocultar una trampa fatal, lo mismo que toda censura, todo rechazo horrorizado ante los propios abismos, toda negativa a verse uno en su integridad, es una castración, una falta, un atentado a la imaginación que deberá pagarse tarde o temprano.

Y no sólo deberá aprender el guionista a verse hasta en sus tinieblas, sino que deberá atreverse a mostrarse cuando trabaja con otro. Debe atreverse a proponer esa idea, sabiendo que es peligrosa, incluso baja, incluso repugnante. Debe hacer un constante esfuerzo de impudicia, para liberarse de lo que se llama extrañamente el respeto humano, de este manto de reserva bajo el cual se oculta como un niño asustado.

Pues él no trabaja nunca solo, ni siquiera cuando nadie está frente a él. El mismo es múltiple. Si hay un cerdo en él, también hay un asceta y una paloma. Van a reaccionar y actuar. Va a suceder algo.

Para un guionista, todo es guión. Toda mirada hace nacer una escena. Un pintor ve actitudes, colores; un músico oye notas. Un guionista ve una película, una acción, en cualquier parte. Y hay acciones en todos los sitios, dentro de uno mismo y fuera. Hay que asomarse tanto hacia fue-

ra como hacia dentro. Y buscar en el interior de los demás cuando el nuestro no responde.

*9. Incluso las observaciones anteriores son peligrosas*

Así, no hay que obligar a nadie –salvo en período de formación– a hacer esto o aquello. No obliguemos a viajar lejos a quien siente horror por los viajes y prefiere cultivar su pequeño jardín. Algunos importantísimos cineastas –Ozu, por ejemplo– han construido toda su obra entre cinco o seis personajes y cuatro decorados.

Pero esta constancia repetitiva, este asiduo retorno al mismo cercado, al mismo terreno, labrado y sembrado de nuevo en cada ocasión (Ozu y su guionista, al principio de cada trabajo, empezaban leyendo sus antiguos *scripts*, para buscar en ellos un punto de partida, para ver si por ejemplo un personaje, completamente secundario en una historia ya contada, podría pasar al primer plano en una nueva historia), esta técnica de la fidelidad supone una pasión por la profundización y un soporte cultural, incluso espiritual, muy sólido (el budismo zen, en el caso de Ozu), sin lo cual toda la obra corre el riesgo de quedar afectada por una monotonía de superficie, la madre del tedio. La condición es, evidentemente, encontrar en la profundidad lo que no se busca en la amplitud. Rigor acrecentado en cada tentativa.

*10. La objetividad del guión es afortunadamente imposible*

Envuelto en todo un abanico de limitaciones técnicas,

de necesidades comerciales, obligado a trabajar en un proyecto que será metamorfoseado por una serie de manipulaciones, obligado casi todo el tiempo a describir personajes desde el exterior, sin poder practicar la introspección apaciguadora de los novelistas, desconocido con frecuencia por el público, que incluso ignora a veces su existencia, el guionista se plantea insistentemente, a lo largo de toda su vida, la misma pregunta: ¿cómo expresarme a mí mismo? Semejante a tantos otros artistas, cuya individualidad se reconoce más que la mía, ¿cómo hacer oír mi voz?

Se sabe que Flaubert, por el contrario, perseguía con todas sus fuerzas lo contrario, la desaparición total del autor; que admiraba sin reservas a Shakespeare, la objetividad, la existencia de la obra en sí misma, sin que ni el corazón ni siquiera la mano del creador se notasen en ella.

Objetividad inaccesible, en él como en los demás. Y el guionista está siempre ahí. Se cree amordazado, desdibujado, muy a menudo traicionado. Se le pregunta constantemente: ¿por qué no escribir una obra personal? Sin embargo, es el primero en saber, en adivinar en todo caso, ciertos días, que esta noción de obra ha fracasado desde hace mucho tiempo, que no se escribe para uno mismo, sino para los demás; que un autor, cineasta o no, que sólo trabaja en modelar su pequeña estatua, o en aumentar su cuenta bancaria, se agota y se pierde muy pronto; que sólo estamos en ello para hacer transmitir algunas emociones y a veces algunas ideas, de los unos a los otros. Poco importa, diría Flaubert, el tono personal de nuestra voz. El colmo de la gloria es el anonimato de Shakespeare, este hombre omnipresente del que todo se ignora, esta voz que es todas las voces.

Y además, se sabe bien que, aunque uno lo pretendiese con todas sus fuerzas, no desaparecería nunca del todo. El guionista está siempre presente, siempre perceptible, en todo lo que hace. Su total objetividad, su ausencia, son inalcanzables. Siempre tendrá amigos que lo reconozcan, y desconocidos que lo citen, ignorando hasta su nombre. Dicho de otro modo, será un autor como cualquier otro.

## **Lo que sucede cuando el guión está terminado**

Es muy sencillo: la película se hace o no se hace. Si la película se hace, después de las discusiones y reajustes de rigor, el guionista debe aprender a eclipsarse silenciosamente. Se le escapa algo que hasta entonces era el único en poseer. Ve su trabajo desmenuzado, comentado, con bastante frecuencia modificado. Se le pide que acompañe al director, en lo posible, para la localización de los decorados, para las audiciones de los actores. Seguidamente, día tras día, se aleja de puntillas. Se le volverá a ver dos o tres veces durante el rodaje, de visita, como un turista algo furtivo. Eventualmente, se le pedirá que cambie una frase aquí y allá, o bien eso se hará sin él. Cuando no se

le llama es que, generalmente, todo va bien. A veces puede surgir una catástrofe, un actor incapaz o enfermo, una tormenta imprevista, un decorado que desaparece, una escena que no funciona en absoluto. Hay que acudir al rescate.

En el mejor de los casos, cosa que lo consuela un poco de esta desposesión, el guionista está ya trabajando en otro proyecto. En tal caso, deberá afrontar los celos secretos del director, que se había habituado a él (la vida de pareja) y se extraña sinceramente de que pueda trabajar con otro. Se mantendrá al corriente. Se le invitará a las primeras proyecciones, a las que asistirá, palpitándole el corazón, y que le ofrecerán sorpresas inevitables (algunas de ellas buenas). Si el director se lo pide, irá a trabajar a la sala de montaje, donde aprenderá mucho sobre su propio trabajo, sus fuerzas, sus debilidades, sus misterios. También trabajará en los doblajes. Colaborará en el *dossier* de prensa. Es recomendable y es lo más prudente.

Leerá las primeras críticas.

Si la película no se hace, puede haber varias razones para ello.

La primera y más embarazosa, la más humillante, es que el guión no haya gustado a aquel, o a aquellos, que deciden la existencia de una película. Meses de trabajo pueden quedar así aniquilados por una lectura rápida. La película va a la papelera. Se acabó.

El guionista recupera sus derechos –a condición de que no se trate de la adaptación de un libro cuyos derechos pertenecen al productor, en cuyo caso el guionista no conserva sino los derechos de su adaptación, que no es gran cosa– y puede intentar, con ayuda del director, montar la película en otra parte.

Pero es un mal comienzo. Si el guión ha sido rechazado por el productor que lo había encargado, o si no ha obtenido el adelanto sobre los ingresos (con el que contaba), eso se sabe pronto. Hay una mancha sobre el proyecto, una sombra sobre el *script*. Será difícil borrarla. Llevará tiempo, trabajo. La película puede también no hacerse por muy otras razones, porque el productor haya quebrado la semana anterior, porque el director de programación de tal cadena haya sido despedido, porque un actor haya encontrado algo mejor (mejor pagado, sobre todo), porque un distribuidor japonés haya desistido, porque acaba de salir otra película que trata prácticamente el mismo tema (la cosa estaba en el aire, eso sucede), porque esto, porque lo otro. Aquí, la lógica está lejos de ser perfecta. Nunca se sabe muy bien por qué tal película se hace y por qué tal otra no se hace. Nadie lo sabe con seguridad, ni siquiera el productor. Todos los guionistas guardan en su armario *scripts* que nunca se han convertido en películas y que duermen allí. No son forzosamente los peores, ni mucho menos.

De todos modos la píldora es amarga. No sólo porque los derechos de autor se pierden, y el adelanto concedido queda a menudo amputado (es frecuente que se «olvide» el último plazo) sino, sobre todo, porque un trabajo íntegro se ve liquidado, perdido. En un instante, toda una historia, toda una guirnalda de personajes, con los que nos habíamos familiarizado, desaparecen de nuestra vida. Esto puede dejar un poso de amargura.

Sin embargo, hay que conservar los guiones castigados. Nunca se sabe. Sucede que un día resurgen bruscamente, por azar o necesidad. También puede sacarse de ellos una escena, una idea, que florecerá de nuevo en otra

película. Forman parte de nosotros, para siempre, aunque algunas veces les guardemos rencor.

El momento es difícil, es verdad. Tan difícil como una andanada de malas críticas, o un grave fracaso de público. Aparte de que el fracaso, a veces, levanta el ánimo de nuevo, mientras que el éxito deprime, pues nunca se está del todo seguro de haberlo merecido realmente, ni de poder repetirlo con seguridad. Mientras que un fracaso puede borrarse. Incluso despierta el deseo de probar enseguida que uno valía más.

De todos modos, éxito o fracaso, la solución es siempre la misma: hay que volver rápidamente al trabajo.

## Saber cómo se hace una película

Ya he tenido ocasión de decirlo; lo repito: un guionista debe incluso poder presentar un presupuesto aproximado de su película. No tiene razón alguna para dejar la técnica a los demás. Debe saber cómo se hace una película.

¿Dónde, mejor que en una escuela, en contacto con otros alumnos que estudian otras disciplinas, podría el futuro guionista recoger esos conocimientos, ese saber hacer? Necesitaría recorrer los platós —como yo he hecho, incluso he sido *perchman* durante todo un rodaje— para aprender un poco por aquí, un poco por allá. Eso le llevaría años, con inevitables lagunas.

¿Y cómo podría filmar él mismo, llevar una cámara en

sus manos, acercar su ojo a un objetivo, sentarse ante una mesa de montaje, interesarse por una toma de sonido, por un doblaje?

¿Y dónde establecería esos lazos amistosos, que ya son lazos profesionales, con otros alumnos e incluso ciertos profesores, que van a seguirlo durante toda su vida? Las amistades de la escuela son con frecuencia duraderas y fértiles. Eso es cierto para ciertas escuelas.

Un guionista, lo repito, es también el primer montador de una película. Su trabajo continúa en la sala de montaje, con el director. Prosigue en el auditorio, en el curso de los doblajes, en los que muchas veces pueden cambiarse frases del diálogo (esto se ha visto en grandes clásicos). Termina en las mezclas (aunque...).

Este conocimiento del montaje no significa que el guionista deba presentar un desglose preciso y definitivo. A decir verdad, es cuestión de gustos, y de acuerdo con el director. Evidentemente, es bueno conservar en el montaje, en lo posible, una autonomía muy amplia, como una mirada fresca sobre la película, un color a veces inesperado, una idea nueva.

Pero el montaje es inseparable de la escritura misma. Cuando me encontré por primera vez con Jacques Tati (aún no se trataba de cine, yo tenía, sencillamente, que escribir dos novelas según *Las vacaciones de Monsieur Hulot* y *Mi tío*), comprendiendo en un minuto que yo no sabía nada, lo que se dice nada, de cómo se debe hacer una película, me envió primero a una sala de montaje, con Suzanne Baron, su montadora. Ella me hizo sentar en una pequeña habitación oscura, frente a esa misteriosa máquina en la que una palanca permite frenar, detener e incluso volver atrás el curso aparente del tiempo.

Colocó la primera bobina de *Las vacaciones de Monsieur Hulot* en la máquina y puso el guión a mi lado. Después de lo cual, poniendo primero la mano sobre el guión, me dijo esta frase inolvidable: «Todo el problema es pasar de esto a esto».

Del guión a la película.

Viví dos semanas en aquella gruta iniciática en la que Pierre Etaix —entonces asistente de Tati— venía a verme de vez en cuando para explicarme cómo se compone una imagen, cómo se rueda un plano, cómo se crea un sonido.

Aconsejo este ejercicio a todos los guionistas. Tomar un guión y una película, y compararlos en una mesa de montaje. Si se practica el ejercicio con la curiosidad necesaria (y por supuesto algunos buenos consejos), resulta fundamental. Se encuentra uno en el mismo corazón del alquimista. Todas las preguntas se precipitan allí, y algunas veces sale de allí una respuesta.

Otro saludable ejercicio, pero más difícil de realizar: tomar un guión y trasladarse al plató de rodaje en el que este guión está convirtiéndose —en general muy laboriosamente— en una película. Sentarse lo más cerca posible de la cámara (hasta que nos echen de allí) y comparar lo escrito con lo que sucede ante nuestros ojos. Todo es apasionante, en ese momento, hasta el tercer ayudante que trae cafés fríos. Y la imagen del alquimista sigue valiendo. Está allí, con todos sus ayudantes, establecido cada uno en su especialidad. Algo, en ese momento, cambia de soporte. Ese algo que usted ha imaginado, usted u otro, e incluso intentado escribir. Transmutación. El papel se convierte en película.

Había que esperar.

El saber hacer es un «plus» y sólo puede ser un plus,

en unas proporciones que, por otra parte, pueden adaptarse a cada individuo. Tal autor puede sentirse más vivamente atraído por el sonido, tal otro por la imagen o la interpretación de los actores. Que cada uno elija. De todos modos, es un aumento de oportunidades, un refuerzo.

Nunca se sabe: más tarde, en su vida, un guionista puede sentir la tentación de realizar él mismo su propia película, de intentarlo, aunque sólo sea por una vez. Mejor saber cómo se procede.

Y que, en ese momento, a su vez, elija un buen guionista.

## **Entrenar, ensanchar la imaginación**

Sabiendo, y verificando cada día, que la imaginación es un músculo, los alumnos-guionistas de una escuela deberían imponerse esta disciplina: contarse diariamente historias, o incluso trozos, jirones de historias, una actitud singular entrevista en la calle, una frase inhabitual oída en el metro, con el único fin de entrenarse interesando a alguien, como ya he dicho.

Podrían también imaginarse así selecciones de croquis, fotos, sonidos grabados con un magnetófono, músicas: el entorno de una historia, el acercamiento a una película que pronto llegará.

Los ejercicios de los que yo hablaba en «Práctica del

guión», y otros ejercicios, pues cada uno puede inventar otros nuevos (es, incluso, un ejercicio de imaginación inventar ejercicios para desarrollar la imaginación), ¿dónde podría ponerlos en práctica mejor que en una escuela? A condición, por supuesto, de que los estudiantes se presten a ello, en ausencia incluso de los profesores.

Buñuel estaba familiarizado, desde su juventud surrealista, con este tipo de juegos. Los practicaba a menudo, incluso para encontrar títulos.

Godard lo practica de otro modo. Filma unas imágenes que, en un momento dado de su vida, lo rozan, lo acosan, un paisaje, un rostro de actor, una foto en un diario. A continuación las proyecta y pregunta, mostrándome por ejemplo un cuadro de Bonnard, para *Sálvese quien pueda*: «¿Hay una escena ahí?».

Se debe responder enseguida, decir sí o no (preferentemente sí) y precisar de qué escena se trata: un hombre llama a la puerta. ¿Qué hombre? Yo no lo conozco, lleva una maleta en la mano, un sombrero. ¿Y qué hace la mujer? Ella se levanta, cierra la ventana... Y así sucesivamente. Algunas veces la situación exige la búsqueda. Sucede muchas veces cuando se escribe un guión. Puede buscarse cualquier cosa. Hay que agotar el campo de lo posible, pero teniendo en cuenta la situación.

En cambio, el ejercicio es completamente libre. Sólo está ahí para ayudar a la imaginación, facultad magistral del espíritu, pero que el espíritu mismo mantiene bastante a menudo sumisa y prisionera, porque lo incita al juego (eso puede resultar embriagador) e incluso a veces a la rebelión, a la pura locura. Este ejercicio puede recurrir a lo arbitrario.

También hay que recordar, anotar y volver con fre-

cuencia a las notas. Hay en *Juventud sin esperanza*, de Milos Forman, una escena en la que Buck Henry, ebrio, intenta sin éxito comer un huevo duro, en el mostrador de un café. Es una escena a la que yo había asistido, veinte años antes, en un café de Montreuil-sous-Bois. Tenía quince o dieciséis años, en aquella época. Veinte años más tarde, recordaba cada gesto (los recuerdo todavía) porque mi memoria los había evocado, repetido a menudo.

Eso forma parte de los ejercicios.

Aquí también, es en la escuela donde puede aprenderse –mejor sin duda que en otros lugares– a fortificar ese músculo invisible, a ejercitarse continuamente los unos gracias a los otros, los unos con los otros.

Arthur Rubinstein decía: «Cuando paso un día sin tocar, lo noto. Cuando paso dos días, lo notan mis amigos. Cuando paso tres días, lo nota el público».

No riega uno su jardín de una vez para siempre.

Es conveniente saber –todos los especialistas están de acuerdo– que nuestro cerebro es reductor, simplificador, que le gustan las soluciones fáciles y definitivas, que son todo lo contrario de la vida. Está perpetuamente acechado por la pereza, y es esencial despertarlo constantemente, hostigarlo, obligarlo a jugar consigo mismo, a desdoblarse, a contradecirse, a pelearse. Todo cerebro, toda imaginación que se encierra en una certidumbre se ve inmediatamente bloqueado por la esclerosis. Y eso puede suceder ya a la edad de veinte años, la edad en la que todo se sabe. «Lo absurdo es querer llegar a una conclusión», decía Flaubert. Una película es todo salvo una conclusión.

## **Interpretar antes de escribir**

En el interior de una escuela, el trabajo sobre la imaginación puede prolongarse mediante un trabajo con actores.

Pues el guionista –cuyo trabajo está destinado a unos actores– debe primero interpretar, antes de escribir, y con esta interpretación pueden llegarle ideas inesperadas.

Algunos grupos de actores están familiarizados con ejercicios de improvisación, que son una aplicación de la imaginación instantánea.

Las variantes son ilimitadas.

Un ejemplo. Se forma un grupo en círculo. Uno de los miembros del grupo se tiende en el suelo, en el centro, sin

moverse. Los otros miembros del grupo imaginan –durante unos segundos– una relación muy sencilla entre el cuerpo tendido y alguna otra cosa. El cuerpo puede estar muerto, herido, dormido, simulando. Nos toca decidir, pero en secreto.

En un momento dado, uno de los miembros del grupo se separa y representa su relación con el cuerpo, que es libre de reaccionar. Si otro miembro del grupo quiere intervenir, completar la relación o desviarla, lo hace. Y así sucesivamente.

Se ven algunas veces escenas completas –y asombrosamente bien construidas– nacer de estos ejercicios. Muchas veces, también, nada sale de ellos. No hay que desanimarse. Es así. No siempre se encuentra algo. Sería demasiado fácil.

El guionista, en cualquier edad de su vida, en cualquier momento de su actividad, debe mezclarse sin temor en los ejercicios de los actores. Si se muestra abierto y tiene lucidez, aprenderá mucho. Descubrirá en ellos también que su actividad (la invención hilvanada) está notablemente cerca de la del actor. Como éste debe ante todo saber lo que interpreta, él debe comprender lo que escribe, pero dejando algunas zonas difusas; si no, no será otra cosa que la ilustración de un análisis psicológico previo y pasará al margen de la niebla constante de la vida, del «no sé por qué he hecho esto», de lo que Pascal Bonitzer llamaba un día el «puede ser», es decir, lo verdadero, lo vivo, lo inesperado, lo inexplicable, el «si hubiera sabido», el «quién hubiera pensado que...».

En una escuela, el estudiante-guionista puede ser él mismo actor de sus propias obras, y hacer que otros estudiantes lo filmen. Reunidos, a la vista de la transfigura-

ción filmada de lo que han escrito, comentan, corrigen. Después vuelven a filmar, pero, esta vez, con verdaderos actores, que vienen a trabajar a la escuela. Una vez más se comenta, se corrige la escena en cuestión. Se recurre entonces a un director (que puede estar presente desde el principio) y él toma en sus manos el asunto, por tercera o por cuarta vez, con los mismos actores o con otros. La escena cambia, y se la observa. Sin olvidar nunca que se trata, para unos y para otros, de ejercicios de entrenamiento.

En la vida profesional, las relaciones entre guionistas y actores son estrechas y frecuentes. Que comiencen desde la escuela, pero que esas relaciones sean relaciones de trabajo, fructuosas y recíprocas. En ello unos y otros tienen todo que ganar y nada que perder.

En el ejercicio anterior, el guionista aprende también, en tres tiempos, a retirarse de la película. Eso es lo que se le pide, al menos en nuestra concepción europea de las relaciones entre un *script* y una película. Nosotros esperamos que el rodaje no será sólo un envasado en una caja, sino que aportará una llama nueva, y lo preparamos todo para eso. El guionista, en cierto momento, debe abandonar el primer plano de la escena (se le encontrará a menudo en el montaje), cruzando los dedos, lleno de deseos secretos.

Esta posición de retirada –en la que se mantiene sin embargo dispuesto para intervenir si se le pide– puede aprender a asumirla desde su paso por la escuela.

Unas palabras para más tarde: cualquiera que sea la intimidad de las relaciones que pueden establecerse entre los guionistas y los actores, el guionista, y más generalmente el autor, debe guardarse estrictamente de dar indicaciones de actuación a los intérpretes. Si desea decirles algo –lo

que es muy normal—, que hable de ello primero al director, y que éste (si lo juzga oportuno) transmita su mensaje. De común acuerdo.

Si no, el actor está en peligro de recibir indicaciones diferentes, acaso contradictorias, las cuales, desde la sospecha al conflicto, pueden llevar a notables desastres.

## Figuras impuestas, figuras libres

En la pedagogía general del guión, aparte del aprendizaje propiamente técnico y el clásico análisis de películas, puede proponerse una serie de ejercicios impuestos. Por ejemplo:

*a)* Trabajar sobre el principio de la película, la primera escena, e incluso a veces, la primera imagen. En función de una historia conocida (*Madame Bovary*, por ejemplo) intentar encontrar ese principio, y que sea lo más preciso posible.

*b)* Trabajar sobre la estructura de conjunto de una historia, a partir, también aquí, de una obra conocida. Si se toma *Las amistades peligrosas*, defínase en qué momen-

to, incluso en qué minuto de la película debe ceder Madame de Tourvel ante Valmont, y Madame de Merteuil negarse a ello. Aprender a mirar un guión como un puente sostenido por cierto número de pilares, los cuales pueden estar más o menos espaciados.

*c)* Escribir el diálogo de una escena conocida, cuyo tema o situación pueda darse cotidianamente.

*d)* Escribir esta misma escena en diálogo indirecto, prohibiendo utilizar las palabras claves, evidentes, directas. Que los personajes lleguen a la misma conclusión sin hablar ni una sola vez de los problemas que precisamente les preocupan. Por el contrario, deben hablar de otra cosa.

*e)* Hacer ejercicios de desglose, a partir de una escena escrita de antemano, una escena que se cuenta, o bien a partir de una escena imaginada por los alumnos, o por un alumno. Mostrar cómo desgloses diferentes conducen a escenas diferentes.

*f)* Siguiendo con el desglose: trabajar sobre una escena conocida, que se cuenta, que existe ya en una película. Comparar el desglose de los alumnos con el elegido por el director de la película. Ver cómo pueden variar las costumbres de desglose según las épocas, los países, los individuos.

*g)* Favorecer el trabajo entre guionistas y directores. Esforzarse por hacer desaparecer entre ellos todo sentimiento de jerarquía. Impulsar a los directores a interesarse de cerca por el guión (es generalmente lo usual), pero impulsar también a los guionistas a inmiscuirse en la dirección (es menos frecuente).

*h)* Multiplicar los talleres de escritura, en la escuela y fuera de la escuela. Pedir a los participantes profesionales

que comenten detalladamente sus propias obras, que las desmenuen, que acepten que sean criticadas. Enviar a los alumnos, lo más a menudo posible, a trabajar *in situ*, con tal o cual director de algún centro cultural que acepte recibirlos, en tal o cual comité de lectura, etc. Todas las experiencias profesionales, en todos los niveles, son deseables.

i) Impulsar a los guionistas a trabajar con actores. Se hace muy pocas veces y, sin embargo, es de una extrema importancia. Un autor debe verificar lo antes posible y con la mayor frecuencia posible en qué se convierte su texto, en qué se convierte una escena que él ha imaginado cuando pasa por la voz y los gestos de los actores. Ya lo he dicho en las páginas precedentes. Lo repito.

j) Proponer en cada instante «escrituras» de sinopsis, de notas de intención, de tratamientos ligeros. Hacer adquirir el mayor virtuosismo posible en este campo. Proponer también (y no sólo a los guionistas) que escriban notas críticas sobre las películas que acaban de estrenarse. Y también *dossiers* de prensa, como para preparar un lanzamiento.

k) Favorecer todos los encuentros posibles con los autores y escenógrafos de teatro, verlos trabajar, invitarlos a participar en ciertos ejercicios de la escuela. Invitar también a novelistas cuyos libros hayan sido adaptados, y preguntarles lo que piensan de ello, sea bueno o malo. No perder ocasión alguna de dominar de cerca la difícil tarea de la adaptación.

l) Trabajar el diálogo histórico, de época. Procurar, por medio de tentativas diversas, encontrar ese delicado equilibrio entre un diálogo que no sea rigurosamente de época (¿para qué?) y un lenguaje que no puede ser estricto-

tamente contemporáneo. Tomar una página de Rabelais, de Shakespeare, de Diderot, de Balzac. Tratar de reescribir esta página (fuera de toda concepción de conjunto de una película) en la forma de un guión listo para el rodaje. Hacer ese trabajo entre varios, comentando, criticando.

*m)* Visitar otros lugares. Ya he tenido ocasión de hablar de ello en «Práctica del guión» («Sucede con bastante frecuencia que un guionista es una persona cultivada»). Efectivamente, eso no puede perjudicar. Hay que conocer cosas lejanas en el espacio y en el tiempo. Lo sabemos: el arte de contar historias es antiguo. Se ha considerado a menudo indispensable para el progreso de las sociedades. En otros países, la mayoría de las veces totalitarios, se ha intentado con frecuencia borrarlo o esclavizarlo a una ideología dominante. Estas repetidas tentativas de extirpación prueban que sirve para algo. Que expresa una parte de la vida, no necesariamente la más sumisa, la más tranquila. Una escuela no debe cerrarse sobre sí misma. Al contrario. Que se abra a las músicas extrañas, a las voces que llegan tanto del calor como del frío, que multiplique los contactos con los narradores islámicos, africanos, sudamericanos, orientales. Que acoja los mitos, las leyendas, las fábulas, a los payasos, a los embaucadores, y a los que, encerrados en sus ciudadelas científicas, de las que sólo piden salir, cuentan a su manera la historia del Cielo y de la Tierra. Y que cada estudiante, en este ilimitado territorio, encuentre por sí mismo, guiado, pero no obligado, el eco de su propia voz, no ensayada aún.

*n)* No resultará inútil, sin duda, una vez al año por ejemplo, hacer venir a la escuela a un mitólogo, que hable a los alumnos del origen de los mitos, las más anti-

guas historias conocidas, consideradas durante mucho tiempo caóticas y burlescas.

*o)* La apelación a los demás se realiza también viajando, mediante contactos de todas clases. Que el guionista aproveche cualquier ocasión, aquí o en otra parte, en el marco de la escuela o fuera de ese marco, para encontrar a otros narradores, verlos trabajar, interrogarlos, trabajar incluso con ellos. Tienen todo por ganar, tanto los unos como los otros. Invención y tradición tienen mil servicios que prestarse.

*p)* No descuidar nunca, bajo pretexto alguno, el guión de documental. Existen varias maneras de narrar y poner en escena lo real, que nunca se entrega directamente, ingenuamente. Para aprender esta escritura, más secreta que otras, es bueno tomar un documental, conocido o menos conocido, y escribir su guión *a posteriori*, encontrando de nuevo así el camino seguido por el director.

*q)* Analizar los seriales televisados, compararlos con los seriales cinematográficos de otros tiempos, intentar incluso imaginar una historia de serial, desde *Feuillade* y *Los peligros de Paulina* hasta *Dallas*, historia cuyas raíces se hundirían inevitablemente en la literatura popular y periodística del siglo XIX.

*r)* Siguiendo con los seriales, o con los trabajos fijados en una duración precisa, aprender a cronometrar un guión. Este trabajo, normalmente reservado a la *script-girl*, es difícil. Puede dar lugar a evaluaciones muy diversas, y conducir a errores. Hay que habituarse lo antes posible a cronometrar cada escena escrita.

*s)* Analizar los guiones publicitarios, definir sus principales tipos. Pedir (y obtener) contactos con los «creativos» de la publicidad, informarse de sus obligaciones, de

sus métodos de trabajo. Interrogarlos sobre el resultado obtenido. ¿Cómo se sabe que un anuncio ha funcionado? ¿O que no ha funcionado? ¿Se puede decir por qué? ¿Qué puede aprenderse aquí sobre el comportamiento, las reacciones del público en general?

t) Analizar del mismo modo los *clips* musicales, desde el punto de vista del guión. En algunos casos, se trata de la simple grabación de un concierto. En otros casos, se introducen elementos, a veces muy simples, de historias, de situaciones: una chica abre una puerta y mira un grupo que canta. Ya es el principio de un guión. Ver cómo, por razones evidentes, este guión es la mayoría de las veces mudo, sin diálogo.

u) Una tercera categoría de *clips* muestra una canción ilustrada a la que se añaden escenas de una película que acaba de estrenarse. También aquí, intentar ver en unos minutos lo que queda del guión de la película, y cuáles son los puntos fuertes conservados.

v) Procurar incluso analizar el guión de un telediario. Grabar el mismo día las informaciones de varias cadenas y compararlas: el arranque, el ritmo, los momentos de reposo, la elección de las imágenes y de las palabras, los artificios (una música de Wagner sobre un combate callejero en Beirut). Tratar de percibir lo que se ha llamado la «falsificación inevitable» de la información.

x) Cuando se presente la ocasión, pedir a un narrador, a un actor de otro país, de otra cultura, que nos cuente una de *nuestras* historias, una de *nuestras* películas. Observar las modificaciones que necesariamente introducirá. *La zorra y el cuervo*, contado por un africano, es otra cosa. Esto no lo debemos utilizar forzosamente en esta forma exótica. Pero puede atraer nuestra atención sobre puntos que se

nos escapaban, sobre posibilidades de desarrollo que nos era imposible imaginar.

y) Aprender a trabajar en varios guiones al mismo tiempo, como un gran jugador de ajedrez que disputa varias partidas simultáneas. Es un excelente ejercicio para el espíritu, que siempre tiende a reducirse, a fijarse, a dejarse seducir por sí mismo. Sin embargo, si algunos alumnos se sienten incómodos en esta dispersión, no insistir. Respetar la concentración de cada uno, cuando se juzgue necesario.

z) Nuestro alfabeto se detiene aquí. Pero los ejercicios que pueden adiestrar a un guionista carecen de límites. Que cada uno invente y proponga.

Un guionista puede contarlo todo, decirlo todo. Las leyes, lo sabemos (Kant ha explicado por qué), están hechas para transgredirlas. El juego sutil entre la novedad y el cliché, entre la tradición y la sorpresa, no tiene final posible. Sólo una regla es estable y es incluso una ley: hay que interesar a aquellos a quienes uno se dirige.

Esta ley va acompañada de una nota, que puede adoptar la forma de un consejo: sólo disponemos de la película para expresarnos, cualquiera que sea la película. No podemos añadir ningún comentario, ninguna justificación, ninguna excusa. No podemos decir a los espectadores que dejan la sala, o que desconectan su receptor: «¡No habéis comprendido! ¡Esperad, escuchadme! ¡Voy a explicar lo que he querido decir!». Es demasiado tarde. Para eso teníamos el tiempo de la película. Si no lo hemos logrado, si no hemos dado a los espectadores las llaves que necesitaban para penetrar en nuestra casa, si no hemos sabido interesarles y retenerlos, tanto peor para nosotros.

No se olvide, finalmente –conservando en perspectiva el inmenso eco y, por consiguiente, las responsabilidades sociales que tienen los autores de hoy y que conservarán mañana si saben resistir la banalización comercial que los amenaza–, no se olvide nunca que el mayor favor que puede hacerse a un estudiante llamado a la expresión pública, a un arte llamado de la representación, es ayudarlo a descubrirse y a construirse él mismo. Es lo que en general se llama la formación, término bastante vago, que parece no designar más que una forma, una envoltura exterior, mientras que la verdadera riqueza es más secreta y más profunda. Todo lo que pueda contribuir a este enriquecimiento, a esta consolidación de sí mismo, será deseable y bienvenido. Al yo propiamente dicho, siempre huidizo y retráctil, sólo se le puede rozar, acariciar, a veces irritarlo. Ante todo, hay que guardar el secreto. Es la condición, muchas veces, de lo vivo.

## ¿Hay guiones originales?

El guión siempre supone una transmisibilidad, una adaptabilidad, de los relatos, de las historias, de los temas. Señala variaciones, repeticiones, series. «Hay doce mil temas en la Biblioteca Nacional», decía Michel Audiard, en una reflexión espontáneamente borgesiana. Y los miembros de los comités de lectura conocen bien esta impresión de innumerabilidad, de pululación infinita de los *scripts* entre los cuales habrá que seleccionar un número ínfimo, los escasos ejemplares que puedan dar lugar a una realización efectiva y que valga la pena.

Así las historias contenidas en los guiones parecen destacarse «en infinitas series de tiempos, en una red crecien-

te y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. (...) No existimos en la mayoría de esos tiempos; en algunos existe usted y no yo; en otros, yo, no usted; en otros, los dos. En éste, que un favorable azar me depara, usted a llegado a mi casa; en otro, usted, al atravesar el jardín, me ha encontrado muerto; en otro, yo digo estas mismas palabras, pero soy un error, un fantasma».<sup>1</sup>

Podría añadirse: en uno de esos tiempos, la historia es cómica; en otro es trágica... El aforismo de Marx, que pretende que todo acontecimiento histórico tiene lugar dos veces, una primera vez en forma de tragedia y una segunda en forma de farsa, es un pensamiento de guionista. Así, la misma historia, más o menos, puede tratarse una primera vez seriamente, una segunda vez paródicamente: así fue como Monicelli, después de haber visto *Rififi* (historia de un robo «científico», inspirado a su vez en *La jungla de asfalto*, de Huston), concibió el proyecto de *Rufufú*; lo mismo, pero en clave cómica.<sup>2</sup>

Tenemos que tratar sucesos, y tratarlos de tal modo que los destinatarios de la historia (lectores profesionales primero y, más allá, el público) se interesen y queden «enganchados» aunque esta historia, en cierto modo, esté extraída del rumor de fondo de mil historias que se le parecen y que de mil maneras diferentes, a través de los siglos, han sido ya contadas.

Es, por otra parte, una de las maneras de entender la fórmula de Hitchcock según la cual más vale partir de clichés que llegar a ellos: cuando se cree partir de lo nuevo,

1. Borges, *op. cit.*

2. Mel Brooks ha basado toda su carrera en la explotación paródico-burlesca de algunas películas clásicas: *Frankenstein*, *La Guerra de las galaxias*, etc.

de lo nunca visto, es cuando se encuentra uno chapoteando en los estereotipos. «A poco que se ahonde —escribe Rohmer—, uno advierte que no hay guiones originales: los que se dicen tales plagian más o menos de cerca alguna obra dramática o novelesca, de la que toman lo más vivo de sus situaciones y de su problemática.»<sup>3</sup>

Esto no solamente es válido para el cine. Considerando el teatro clásico francés, por ejemplo, o las fábulas de La Fontaine, únicamente desde el punto de vista de su guión, se sabe que todo está en ellas copiado de la Antigüedad, de Tácito, de Esopo, etc. La verdadera originalidad no se deja descubrir a la primera ojeada; resulta a menudo de disposiciones secretas, o de desplazamientos algunas veces imperceptibles sobre un cañamazo tradicional. Lo que quiere decir Rohmer es que la originalidad es cosa de escritura, de dirección: historia original, no hay.

La idea de *repetición* es siempre, pues, en ese sentido, más o menos consustancial con la de guión. Tan pronto como hay guión, todo sucede como si una situación, cualquiera que sea, obedeciese a un tipo de encadenamiento, a una lógica de causalidad o de consecuencialidad ya conocida, clasificada, inventariada.

El número de las historias es infinito, pero los tipos de situaciones, dramáticas, épicas o cómicas que componen son, por su parte, limitados. «Gozzi sostenía que sólo puede haber treinta y seis situaciones trágicas. Schiller se tomó mucho trabajo para encontrar más; pero no encontró ni siquiera tantas como Gozzi», anota Goethe en sus *Conversaciones con Eckermann*. Y a finales del siglo pa-

3. Eric Rohmer, *Six contes moraux*, Ramsay-Poche-Cinéma, pág. 11 (prefacio) (trad. cast.: *Seis cuentos morales*, Barcelona, Anagrama, 1974).

sado, apoyado en este ejemplo, cierto Georges Polti compuso un libro inventariando *Les Trente-Six Situations dramatiques*, con títulos de capítulo tales como: «XXIIª situación: *Sacrificar todo a la Pasión*»; «XXIIIª situación: *Deber sacrificar a los suyos*»; «XXVIª situación: Crímenes de amor» (donde el autor encuentra «ocho clases de crímenes eróticos»), etc.<sup>4</sup> ¿Qué significa eso sino que todo guión se saca del fondo de una trama de situaciones tipo, de encadenamientos tipo, sobre el fondo de unos estereotipos a los que la historia narrada deberá obedecer, escapando a la vez de ellos (si quiere interesar)?

El peso del guión en una película puede ser más o menos importante, según los métodos de dirección y/o de producción, pero siempre implica esta fatalidad de repetición que ilustran de modo caricaturesco, en el cine de Hollywood, las enésimas versiones de una película (guión) de éxito: los *Tiburón*, *Pesadilla en Elm Street*, *Viernes 13*, etc.

Se ve además, en este último caso, si no el guión, al menos la historia misma, desaparecer bajo la repetición de la situación tipo (un asesino inmortal diezma como un carnicero a una banda de jóvenes despreocupados) que labró su éxito. Ya no hay sino las terroríficas variaciones de un «guión» mortífero reducido a su más simple expresión. Pero entonces es acaso cuando aparece la noción de guión en su obscena desnudez: cuando toca la incansable combinatoria del fantasma, la pornografía.

No sin razón los psicoanalistas, para evocar los procedimientos a veces complicados de dominación, de su-

4. Georges Polti, *Les Trente-Six Situations dramatiques*, «edición revisada y aumentada con tres índices bibliográficos de las obras y de los autores citados», Editions d'Aujourd'hui, 1980.

misión y demás, que subyacen a las acciones de los llamados perversos, producen la noción de «guión perverso». Quizás hay algo tranquilizador en pensar que, cualesquiera que sean los horrores a los que alguien va a ser sometido, eso forma parte de un designio prescrito, de una trama narrativa, de una especie de drama objetivo del que, por esfuerzo de distanciamiento, podemos ser espectadores y sacar de él al mismo tiempo una enseñanza.

Sin duda, el guión en su acepción profesional es otra cosa. Pero las nociones clínica, erótica o prospectiva no dejan de contaminarlo, y subrayan, en todo caso, esto: que la función del guionista difiere de la práctica del escritor, del literato, del novelista. La escritura, como la puesta en escena, es la *antiperformance* del guión.

El novelista *escribe*, mientras que el guionista *trama, narra y describe*: la escritura le es contingente. Puede incluso imaginarse, en el límite extremo, un guionista que nunca escribiera, que nunca tuviera relación alguna con la página en blanco.

Desde el manuscrito al libro, en el que se cristaliza la forma definitiva de la novela, puede haber muchos cambios (se conocen escritores que introducen en las pruebas de imprenta modificaciones considerables) pero no hay apenas diferencia de naturaleza. Se trata siempre de escritura.

Desde el guión a la película, la mutación es total. Así que el guión tendrá siempre el estatuto de un objeto transicional, cuya fiabilidad está sujeta a todas las dudas, a todas las refundiciones. De ese carácter equívoco, ambiguo, inseguro, es de donde viene verosímilmente –y destinado a exorcizarlo– el mito profesional del «guión de hierro». Este odioso término remite a la angustia de los product-

res, obligados siempre a apostar sobre un proyecto cuya rentabilidad segura no puede preverse; pero también a la del director cuando, poco seguro de los medios de su realización, desea apoyarse en un texto que, en último extremo, se la dicta.

No hay guiones de hierro. Hay buenos y malos guiones, como hay buenas y malas novelas. Sencillamente, en un guión, contrariamente a la novela, las palabras no valen por sí mismas, el guión no es la obra misma, sólo es el esqueleto verbal de una película virtual. Un «buen guión» nunca es la garantía de una buena película. Un diálogo magnífico, unas escenas fuertes, una narración sobrecogedora, una historia mágica, siempre podrán quedar reducidos a la nada por una realización blanda y por malos actores.

Relatividad del guión: «No hay literatura cinematográfica, como sí hay una teatral, nada que se parezca a una obra, una “pieza”, capaz de inspirar y de desafiar mil realizaciones posibles, de movilizarlas en beneficio suyo. En la película, la relación de poder se invierte: la dirección es la reina, el texto el servidor. Un texto cinematográfico, en sí mismo, no vale nada», escribe radicalmente Rohmer.<sup>5</sup>

«Preocuparse de las palabras por sí mismas resulta fatal en el cine. Las películas no están hechas para eso», anotaba por su parte, acaso pensando sobre todo en el diálogo, Raymond Chandler (quien como novelista amaba las

5. Eric Rohmer, *op. cit.*, pág. 12. Pueden citarse excepciones: por ejemplo, el diálogo de *La Maman et la putain* se ha montado en el teatro. Pero ya se sabe lo que hay que pensar de las excepciones. Que el cine además ha influido en la literatura moderna, podría demostrarse a través de numerosos ejemplos: pero unas veces es el estilo de los planos, otras el del montaje, y menos a menudo la escritura guionística misma (Dashiell Hammett, quizás).

palabras por sí mismas, y como guionista sufrió en Hollywood).<sup>6</sup>

¿Qué quiere decir concretamente que en un guión las palabras no valen por sí mismas? Que una novela empiece por «El termómetro marcaba «33° en el *boulevard* Bourdon», por ejemplo, no es solamente una noción factual. Es el arranque de un estilo, de una escritura, de un sistema literario, incluso de una escuela, al mismo tiempo que de una historia. El problema del guionista es otro. Tendrá que preocuparse primero de traducir, suponiendo que eso importe en la historia, 33° en el *boulevard* Bourdon» en imágenes. Tendrá que buscar, en el abanico de las posibilidades, un termómetro en un escaparate, o un transistor a la hora de las informaciones meteorológicas, una placa esmaltada, etc. O acaso se conforme con indicar, ya que 32 o 33° no cambia gran cosa la sucesión de los acontecimientos:

«*BOULEVARD BOURBON, DIA*

*Los viandantes van en mangas de camisa. Caminan despacio, bajo la luz violenta del mediodía. Uno de ellos se ha dejado caer sobre un banco, con su chaqueta junto a él, enrollada como una bola. Se seca la frente cubierta de sudor», etc.*

Cada una de estas palabras no importa por sí misma; debe contribuir a sugerir la escenificación y, a través de ésta, a deducir la situación. Remite no sólo a unos planos, a unas imágenes, a unos sonidos, a una actuación, a un estilo –sí, pero de dirección–, sino también a material de producción, a condiciones de rodaje, a dinero. «Viandantes» implica «figurantes» (y por tanto contratos de extras), «luz violenta» (o «deslumbradora», o «cegadora»: la elec-

ción de los términos no es indiferente, pero es sólo una aproximación al efecto visual que se debe producir) sugiere un material pesado de iluminación, reflectores, etc., y el conjunto supone que la película deberá rodarse en verano, a menos que, dotada de un presupuesto excepcional, se haga en estudio.

El guionista no piensa necesariamente en todo eso cuando escribe, es preferible que tenga primero en la cabeza la coherencia y la intensidad de la historia. Pero sucede que algunas notaciones rápidas en un *script* resultan muchas veces onerosas cuando la dirección las toma a su cargo. Así, «Michelle hace esquí náutico en el Sena, y Alex conduce el fueraborda» en *Les amants de Pont-Neuf* (inacabada en el momento en que escribo esto), de Leos Carax: «Se evalúa el coste de esta escena sublime, indicada en dos líneas en el *script*, en cinco millones de francos» (*Le Monde*, 17 de marzo de 1990).

## Terminar

Nunca he sabido cómo terminar un texto y, cuando empiezo un guión, bastante a menudo, no sé muy bien cómo va a terminar. Pero esto no tiene razón de ser.

Primero porque, muchas veces, el final está determinado de antemano por la historia que se cuenta y entonces es preferible conocerlo antes de empezar, aunque sólo sea para darse uno la posibilidad de desbaratarlo, de desviarlo, de contrariarlo.

Que una historia haya de tener un final es una necesidad estructural. De ello resulta, sin embargo, que, muchas veces, el final es perfectamente artificial.

Es de todos modos necesario –es decir, es necesario

señalarlo como tal— porque da el sentido, al menos en apariencia, de todo lo que lo ha precedido. También tiene la función de elevar a su cima la emoción del público.

El final más extraordinario, en todos los sentidos del término, de toda la historia del cine, es seguramente el de *Ordet*, de Dreyer, porque es literalmente imposible, y al mismo tiempo la película entera no tiene más objeto que llevar a él, hacerlo real, eficaz, radiante, irrefutable. El final de *Ordet* es ese momento extático en el que la fe de los personajes (fe en la vida) y la fe de los espectadores (fe en la película) coinciden exactamente, en la cima de su intensidad.

No se confunda el *clímax*, que es el apogeo de la tensión dramática, la explosión de la máquina infernal, con el *desenlace*, que, clásicamente, es un reajuste: una vuelta al orden, o a la naturaleza.<sup>1</sup> Por ejemplo, en *Ordet*, el *clímax* es la resurrección de la muerta, pero el desenlace es el plano final, en el que ella se abandona en los brazos de su conmovido marido murmurando: «La vida... la vida...». En *La ventana indiscreta* ya citada, el *clímax* es el momento en que el asesino tira a James Stewart por la ventana, y el desenlace esa vuelta a la normalidad, literalmente representada por un termómetro que indica que la temperatura ambiente ha descendido, y genialmente declinado, por medio de un «pequeño desenlace» de las historias paralelas, apropiado a cada uno de los protagonistas secundarios, en contrapunto con el relato principal («la señorita Corazón Solitario» encuentra un compañero en la persona del pianista, Miss Torso recobra a su novio, etc.). En *Con la muerte en los talones*, el *clímax* y el desenlace están encadenados, literalmente, por un fundido:

Cary Grant y Eve Marie Saint pasan de la roca del monte Rushmore, de la que están suspendidos al borde de la caída, a la litera superior del coche cama en la que van a pasar su noche de bodas.

En los relatos de estilo más modernista, y de un ritmo digamos menos trepidante, no es menor la frecuencia con la que hallamos esta doble puntuación del *clímax* y del desenlace, pero su función moral es más notable. En una película de aspecto «atonal» como *La noche*, de Antonioni, puede situarse el *clímax* en la escena final, en la que Jeanne Moreau lee a Mastroianni aquella carta de amor que él no reconoce, y que él le escribió sin embargo en otro tiempo, prueba de que su amor ha muerto. Y el desenlace se sitúa inmediatamente después, cuando él la abraza para desmentir, desesperadamente, esta prueba desesperante.

También en este caso, es el fin de la película el que decide toda la historia —esta historia tan a punto de desaparecer en una ausencia de historia—, sin lo cual no tendría sentido ninguna de sus estaciones, de sus episodios.

GIOVANNI. —¿De quién es esta carta?

Un silencio. Después, mirando fijamente a Giovanni, Lidia dice:

LIDIA. —Tuya.

Giovanni se calla y la mira, anonadado por esta verdad que ella acaba de dejar al desnudo: el amor ya no existe.

Lidia se deja mirar. Está tan profundamente alterada que parece mucho más vieja. Bruscamente, Giovanni la atrae hacia sí e intenta desesperadamente besarla.

LIDIA. —No...no...no...no... Ya no te amo... ya no te

amo. Y tú tampoco me amas.

GIOVANNI. —Cállate... Cállate...

LIDIA. —Dilo... Dilo...

GIOVANNI. —No... no lo diré... no lo diré...

Lidia se deja besar mientras gruesas lágrimas inundan sus mejillas. Giovanni bebe sus lágrimas y la deja caer sobre la hierba. Se tiende sobre ella, la abraza, le acaricia la cara y el cuello como para reconocerla.

Lidia cierra los ojos y se deja poseer. Una especie de furor animal, el recuerdo de lo que fue y de lo que podría ser se apoderan de ella. Y los besos que intercambian Giovanni y Lidia traicionan esta esperanza.<sup>2</sup>

Lo que muestra este final es que en toda película el fin tiene el valor de una *palabra* —no en vano se habla de la «última palabra»— en la cual parece resumirse toda la historia. Aquí la belleza del fin reside en que esta palabra aparece como reclamada, mediante un gran esfuerzo de los protagonistas agotados, como imposible de decir, y como delimitada, expresada mímicamente, dibujada en el vacío por su abrazo, por sus besos.

Algunas veces, la «última palabra» es más enigmática. Viene sugerida por una imagen insólita, como en un jeroglífico. Así procede Buñuel, cuyas películas terminan con frecuencia con una imagen equívoca que materializa por última vez, en cierto modo, ese «oscuro objeto del deseo» cuya cambiante figura han perseguido sus personajes.

Pero si es importante que un final esté logrado, es decir, que sea convincente, se debe a que es el fragmento de

2. *La Nuit*, de Michelangelo Antonioni, Buchet-Chastel, pág. 85 (trad. cast.: *La noche. El eclipse. El desierto rojo*, Madrid, Alianza,<sup>2</sup> 1970).

la película que los espectadores arrancan y se llevan consigo cuando salen del cine: lo que habrán «comprendido» de la película, y que, con una o dos escenas más, creará el boca-a-oído que, según parece, decide sobre el fracaso o el éxito.

Bueno o malo, «*happy*» o «negro», abierto o cerrado, es necesario que el final sea *irrefutable*. Y esto no sucede todos los días.