

Unidad 4

- La forma.

En los primeros tiempos de la invención del cine, una sensación de júbilo hizo suponer que esta forma libre de narrar era un arte de ilimitada libertad. Se podía ir a todas partes con la cámara; se podían traer vías férreas a la pantalla; filmar batallas, barcos, minas de carbón; hacer películas largas o cortas; adaptar novelas, obras de teatro y cuentos, epopeyas y dramas. En escasas oportunidades se reconocía que el cine podía tener su propia forma, imponiendo sus propias restricciones artísticas a la imaginación del creador.

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

Además, nos abstendremos de exponer teorías estéticas. No es propósito de este libro explicar *qué* escribir sino *cómo* hacerlo. Nos referimos al contenido del relato sólo hasta donde esté limitado o condicionado por las características del cine. Los intentos de “recetar” teorías artísticas generales suelen fracasar, ya que probablemente son opiniones personales, sujetas a los variables humores del tiempo; además, frustran la imaginación creativa del escritor.

De hecho, no se busca inhibición alguna mediante la exploración de las leyes dramáticas que dominan este medio tan fluido. Para iluminarlas con mayor claridad, podemos enfatizar una regla específica sin enumerar en cada caso las posibles excepciones que la libertad creativa le permite al escritor individual. Y luego de definir un término no seguiremos repitiendo continuamente todas sus aplicaciones o requisitos. Por ejemplo: narrar significa más que desarrollar una mera trama. Una obra de Chejov desarrolla un relato sobre sus personajes sin necesidad de “lanzarlos” a través de una serie de incidentes con suspenso.

Del mismo modo, cada realizador puede dar a su guión un estilo distinto según su propia visión artística; pero cada uno de esos tratamientos contendrá el esqueleto de una construcción dramática. Si bien es cierto que muchos escritores experimentados crean sin pensar en alguna teoría, ello no significa

que su obra no incluya los elementos de la estructura. Alguien que quiera aprender un idioma debe aprender su gramática; alguien que sabe un idioma lo habla de acuerdo con lo indicado por su gramática aunque no sea consciente de ello. Y el dramaturgo experimentado puede romper de hecho las reglas de una gramática para caracterizar, por ejemplo, el diálogo de un campesino iletrado. No hay duda de que innovadores como Ingmar Bergman, Fellini, Kurosawa y Buñuel tienen un sólido basamento en las técnicas fundamentales aunque elijan descartar algunas de ellas para lograr efectos originales.

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

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

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

El escritor del guión puede haber deseado que usted experimente suspenso, o tristeza, o compasión, o puede haber intentado hacerlo reír. Usted puede conformarse sin saber inmediatamente por qué. Pero a veces usted puede reír en una escena que se supone triste o aburrirse en una secuencia alegre. Además usted puede tener muchísimas reacciones no buscadas por el escritor. Puede sentir que la película no lo conmueve, pueden interesarle algunas partes o puede cansarse mucho hacia el final de una película que en realidad es corta.

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

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

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

Al volver a casa luego del cinematógrafo usted está ansioso por sentarse frente a su máquina de escribir porque ciertamente puede hacerlo mejor que el escritor de la malísima película de vaqueros que acaba de ver. Así que ajusta la hoja en blanco en la máquina, totalmente lista para escribir FUNDIDO DE APERTURA en el rincón superior izquierdo. Pero antes de tipear las primeras

letras, duda al elegir la mejor escena inicial. Quizá ninguna de las que le vienen a la mente le resulte lo suficientemente buena como para retenerla. O quizá varias posibilidades le gusten por igual. Entre tanto, la duda se prolonga más de lo que usted esperaba y la página sigue en blanco. Afila un lápiz, luego dos. Revisa la cinta de la máquina, que se encuentra en inmejorables condiciones. De repente, lo inspira el recuerdo de una gran película que una vez vio, pero poco a poco la comparación con su propio comienzo lo va dejando más dubitativo que antes y la página sigue en blanco.

En vez de sentirse abatido, sea amable con usted mismo: permítase un recreo; no trate de arrojarle directamente hacia la obra total. Considere la película completa que acaba de ver el resultado de muchos pasos intermedios. Después de todo, usted no intentaría saltar al piso más alto de un rascacielos; es más probable que usted entre al edificio, cruce el pasillo y luego suba piso por piso, ya sea por ascensor o a pie. Intentar el salto no lo llevaría a ninguna parte; la escalada laboriosa y lenta con seguridad lo llevará a lo más alto.

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

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

La mayoría de los grandes artistas balancearon sus energías creativas con una capacidad de autocrítica destacable. Sin ella, sus mejores proyectos se habrían disipado. Pero durante el proceso creativo la crítica no debe ser demasiado severa muy pronto. Si se libera simultáneamente el reflejo inhibitorio, a menudo por temor a la desaprobación o el ridículo, tendrá un efecto de ahogo. Así que permítase a usted mismo el goce de las fantasías e imágenes iniciales, sabiendo perfectamente que luego tendrá que darles forma o corregirlas. Y, de repente, el papel blanco de su máquina de escribir ya no estará en blanco.

En vez de escribir FUNDIDO DE APERTURA, usted puede anotar: "Lo que tengo en mente es el relato de un niño con problemas que se dirige a..."

¿Para hacer qué?

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

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

DEFINICIONES

¿Qué es una película?

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

Esta definición nos permite distinguir tres elementos:

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

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

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

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

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

EL LENGUAJE DEL CINE Y LA TELEVISIÓN

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

En consecuencia el lenguaje cinematográfico no debe juzgarse sólo por sus valores estéticos sino también por el servicio que presta a la narración. El lenguaje cinematográfico no es el objetivo final; el objetivo final es el relato. El mejor uso posible del lenguaje cinematográfico no es el juego artístico con los medios del cine sino el relato del contenido de la mejor manera posible. Todos los otros esfuerzos pueden compararse a la interesante, aunque sin sentido, combinación de palabras de Gertrude Stein o al balbuceo de un idiota cuyas palabras no tienen sentido y, por lo tanto, no son lenguaje.

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

EL ESPACIO

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

La palabra "espacio" es apropiada para la película, ya que su longitud puede en verdad medirse con el metro. La novela no conoce la concepción de espacio en este sentido. Su historia puede contarse con menos limitación física. El autor puede terminar su trabajo cuando siente que lo ha dicho todo del

mejor modo posible. Pero el teatro conoce la poderosa restricción que el espacio pone a su relato, porque la obra tiene un tiempo definido de representación.

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

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

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

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

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

LA PELÍCULA

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

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

Es bueno que el cine mudo se haya inventado antes que el sonoro. El que

los cineastas pioneros tuvieron que progresar sin sonido nos enseñó que podíamos progresar sin la ayuda del diálogo. Ayudado por unas pocas leyendas, el cine de los comienzos pudo hacer inteligible un relato... silenciosamente. En consecuencia los medios de expresión que yacen en la cinta filmada alcanzan la expresividad suficiente para narrar. Esto es mucho más sorprendente si pensamos en lo difícil que se nos haría entender una obra teatral sin diálogo.

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

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

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

EL DECORADO

Por "decorado" entendemos comúnmente las paredes de una habitación. Pero en el cine debemos ampliar esta concepción. Debemos definir al decorado como cualquier clase de ambiente o trasfondo. Puede ser una sala de estar, una cadena de montañas o los espacios amplios y abiertos.

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

EL ACCESORIO

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

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

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

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

EL OBJETO

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

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

EL ACTOR

El aspecto del actor ya revela una caracterización. Puede parecer un villano o una persona amable, un intelectual o un débil mental. Más allá de esta

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

Aunque el vestuario de un actor podría considerarse un accesorio, se lo debe mencionar aquí por todo lo que agrega a la caracterización. Consideremos la información que implica un guardapolvo de médico, un uniforme de la Cruz Roja, uno del Ejército de Salvación. Pero el traje de civil también provee información: puede ser caro, elegante, descuidado, pobre, sucio o mal hecho; puede ser de noche, deportivo o de trabajo; puede ser moderno o de moda. Además, un vestido elegante puede estar roto, un saco desabotonado, un cuello abierto. Junto con otros datos, tal vestido puede resumir todo un suceso.

LA ILUMINACIÓN

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

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

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

SONIDO

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

EL DIÁLOGO

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

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

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

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

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

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

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

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

ne máxima economía de diálogo: Los auditorios de países extranjeros en los que se hablen otros idiomas se aburrirán con las películas exageradamente habladas.

EL RUIDO AMBIENTE

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

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

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

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

Una de las funciones más importantes del ruido ambiente es la de la conexión. Las escenas se pueden cortar en distintas tomas pero el sonido permanece continuo. Mientras nuestros ojos se posan sobre distintos objetos nuestros oídos siempre oirán los mismos ruidos. Si la lente representa el elemento divisor, el micrófono representa el principio de conexión. Por ejemplo: en la tienda de un sastre podemos tener diez tomas, cada una mostrando algo distinto. Pero el ruido de la máquina de coser será continuo. El diálogo es un excelente

medio de enlace. No importa qué actor esté en la pantalla, el diálogo continúa. Ningún montajista cambiará de una toma a la otra al terminar la línea del diálogo. Pondrá el final de la alocución sobre el rostro de la otra persona. Si no lo hiciera, provocaría una interrupción en la acción. También sabe que es peligroso cambiar de toma cuando hay silencio.

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

MÚSICA DE FONDO

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

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

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

Hace algunos años, la rama de compositores de la Academy of Motion Picture Arts & Sciences¹ ensayó el siguiente experimento: se mostraban secuencias de varias películas: 1) con su música de fondo; 2) sin ella; 3) la música de fondo se pasaba sola luego. El efecto fue sorprendente: al pasarlas sin música de fondo algunas secuencias perdieron gran parte de su significación y expresividad; cuando se hizo oír al auditorio sólo la banda sonora, éste comprendió el contenido del relato aun cuando nada veía.

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

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

En "Rebeca, una mujer inolvidable" (*Rebecca*), Joan Fontaine camina por los cuartos que una vez fueron habitados por la anterior Sra. De Winter. Esta secuencia muda, antes de que se le agregara la música, no era expresiva; pero

¹ Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas.

después de montar la película, la adición de melodías obsesionantes, misteriosas, terroríficas, dio por resultado un efecto sugestivo.

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

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

Otra función de la música de fondo es la de influir enlazando una serie de tomas e incluso de escenas. Por esta razón, una secuencia entera de tomas cortas o de tomas normales inconexas puede basarse en un fuerte tema melódico, dejándolas fluir, por así decirlo, en una corriente continua de música. Podemos recordar que el cambio de toma a toma representa una escisión, en tanto que el sonido es ininterrumpido.

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

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

LAS FUENTES DE INFORMACIÓN

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

COMBINACIÓN

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

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

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

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

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

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

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

Además, la constancia de información puede seguir representando para nosotros una combinación de elementos a pesar de que sólo veamos uno de ellos. Si sabemos que un niño siempre jugaba con cierto juguete, la presencia del juguete en un lugar extraño indicará que el niño está o ha estado allí. Si está muerto, el objeto aún puede representar al niño para su madre. Cuando una nueva información releva a la primera de su validez, entendemos que ha habido un cambio. Por ejemplo: vemos un campo y luego una casa en su lugar. O una pareja joven se muda a una casa nueva. Hay una gran cama doble en su cuarto. Luego vemos dos camas gemelas en lugar de la otra. Aún más tarde, sólo hay una. El desarrollo, implícito en este cambio, es el debilitamiento de su amor y su separación final. O un hombre le habla a su mujer durante el desayuno. Años más tarde, él lee el diario. O un hombre entra a un auto que está frente a su casa. En la escena siguiente sale del auto pero ahora está frente a un banco. El cambio de lugar implica la acción. El novelista podría haber expresado esta acción mediante una frase simple: "Manejó de su casa al banco". El guionista debe emplear la manifestación visual de un cambio de decorados.

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

DUPLICACIÓN

Los maestros de escuela dicen a sus alumnos que nunca deben repetir algo al escribir. Puede ser que tengan razón en lo que hace a la escritura elemental. Pero a medida que aumentan las dificultades de comprensión, la repetición se va haciendo muy útil.

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

El cine tiene una forma de reiteración que no se puede llamar repetición. Por tener distintos medios de expresión, cada uno de los cuales puede expresar lo mismo de una manera diferente, debería llamársela duplicación en lugar de repetición.

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

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

Esta reminiscencia por duplicación de la información requiere un cuidadoso manejo, porque se le debe recordar al espectador los factores correctos en el momento preciso. Por ejemplo: si se ha establecido que un hombre tiene un carácter brutal, puede ser un recordatorio correcto duplicar esta información sobre su brutalidad justo antes de que su esposa le pida un favor. Si hay una escena de amor entre una niña rica y un joven pobre, puede usted hacerle recordar al auditorio la juventud y la belleza; o cuando hay una escena de disputa entre ellos se puede refrescar el contraste entre pobreza y riqueza. La reminiscencia pertinente de los hechos puede mejorar considerablemente la fuerza de la escena.

También se puede usar la duplicación para elaborar cierta información. Cualquiera que haya visto cine en pequeñas salas de barrio sabe que hay espectadores que de pronto exclaman: “Mira, ahora está enojado”, cuando el actor pone una cara de enojo como para atemorizar a un toro. “Ahora se ríe”, cuando el actor sacude su cabeza riendo. Aun cuando su deseo de entender en su totalidad las implicancias de una situación es absurdo en tales casos extremos, debemos considerar seriamente otros ejemplos menos obvios. Debemos tener en cuenta que la película avanza con rapidez y el espectador tiene poco tiempo para detenerse a pensar hasta el fin lo que se le está contando. Por ejemplo: la palabra “riqueza” sola no es expresiva. Aun el novelista a veces estimula nuestra imaginación elaborando la palabra. Puede enumerar lo que la riqueza significa: buena comida, hermosas ropas, mayordomos, comodidad. Del mismo modo, si el guionista sólo nos muestra que cierto artista es admirado, no significa mucho para nosotros, en especial porque no tenemos tiempo para forzar nuestra imaginación hasta comprender lo que esta palabra implica. Sería aconsejable expresar esta admiración en unos pocos “toques” o incidentes.

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

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

COORDINACIÓN

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

El dramaturgo es el creador primario en el teatro porque su escritura, o su diálogo, es prácticamente el único medio esencial de expresión. Productor, director y actor son en esencia sus asistentes. Pero en el cine, en tanto el diálogo representa sólo una parte de la creación final, el uso de muchos medios de expresión distintos exige la imposición de un coordinador que guía, dirige y elige el uso correcto.

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

Pero no hay límites precisos entre la creación del escritor y la del director. Muchos “toques de director” famosos fueron inventados por el escritor y se los puede encontrar en el guión. Inversamente, muchos guiones que sólo llevan el nombre del escritor contienen las sugerencias e invenciones creativas del director. Lo ideal sería que lo captado por el celuloide fuera el resultado de un esfuerzo de colaboración. Y aunque hay mucha rivalidad en cuanto a la importancia relativa del guionista y el director, ninguno de ellos puede esperar una película de éxito sin las mejores contribuciones del otro. En los bosquejos finales de un guión a menudo se reúnen para discutir el uso más efectivo de los medios de expresión. A veces se debe suprimir una alocución porque el director siente que un primer plano del actor haría superfluas las palabras. A veces se puede agregar una línea de diálogo para cubrir a un actor que cruza el decorado.

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

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

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

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

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

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

AMPLIACIÓN Y COMPOSICIÓN

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

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

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

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

Primero es necesario entender que el campo de la cámara es limitado. La lente fotográfica recorta un determinado segmento del total. Esta es una dife-

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

Se puede responder de la siguiente forma a la pregunta sobre qué sección se debe mostrar: ya que la cámara escoge una parte del total, debe escoger la parte que sea importante. Por lo tanto el cine no nos da una representación realista de los hechos, como el teatro, sino una selectiva: sólo se nos muestran aquellas cosas que el creador juzga importantes.

Y ya que no podemos ver el total y decidir por nosotros mismos qué es importante, el creador de cine debe elegir por nosotros y mostrarnos lo que considera importante. Es como si él dijera: "Mire aquí, esta expresión, esta acción o este objeto es esencial". Es como si señalara varios elementos destacándolos para que otorguen un significado especial al relato. Puede además enfatizarlos ordenándolos en el espacio de forma tal que los objetos en el primer plano parezcan desproporcionadamente mayores que los del fondo. Esto se debe a la distorsión de la lente. Una broma común de los fotógrafos aficionados que toman instantáneas de sus amigos cuando están durmiendo, es colocar la cámara a sus pies, que aparecen entonces mucho mayores que sus cabezas. En el cine se puede usar la distorsión de la cámara para dar énfasis. Por ejemplo: un vaso de licor en el primer plano que, aunque pequeño en la realidad, llenará la mitad de la pantalla. En el fondo un borracho habitual se verá pequeño en comparación con el vaso que ejerce tal poder sobre él.

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

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

Mostrar qué es lo importante significa mostrar elementos que revelen información. Sabiendo que el actor no es la única fuente de información no debemos limitarnos a él. Si un arma es importante debemos mostrarla; si lo es un neumático desinflado, debemos mostrarlo; si lo importante es un decorado rústico, debemos mostrarlo; si son los ojos del actor, debemos mostrarlos. Según el tamaño del elemento importante, debemos acercarnos o alejarnos con la cámara para adaptar el campo visual al tamaño del elemento que estamos enfocando.

Y ya que muchos elementos pueden ser expresivos, varios de ellos pueden ser importantes a la vez. Entonces se los debe combinar en una toma. El hecho de que se combinen elementos en una toma, aunque sean de valor contrastan-

te o distinto, los enlaza; podemos llamar a esto la composición de varios medios de expresión en la misma toma. Contraria a la concepción de la composición en la pintura, la concepción de la composición en cine no es una cuestión tanto estética como funcional. Es principalmente la combinación de varios elementos que revelan información.

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

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

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

Se debe comparar la cámara con un par de ojos. En general son los ojos del que cuenta el relato. Si éste es el caso, se los debe ubicar donde puedan ver y así mostrarnos las cosas esenciales. Pero a veces el que hace el relato se puede identificar con uno de sus actores. Es decir que puede entrar a hurtadillas en el alma de una de sus personas y mirar el mundo a través de los ojos de este actor. Luego puede deslizarse al alma de otro actor y mirar desde allí. Supongamos que mostramos a un hombre entrando en una habitación en la que se ve una horrible escena de devastación. La cámara nos muestra luego la escena desde el punto de vista del actor. O si hay un diálogo entre un actor sentado en una silla y otro parado frente a él, se puede realizar una toma hacia arriba, como vería el actor sentado al otro, o una toma distinta hacia abajo, representando la visión del actor parado. Pero también se puede enfocar a ambos actores desde un costado; en ese caso la toma sería vista según los ojos del que efectúa el relato.

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

mas brillantes. Pero no importa cuán perfectas e interesantes sean desde un punto de vista técnico, son más desventajosas que beneficiosas para la historia. En la película “El ciudadano” (*Citizen Kane*), hay una toma en la que la cámara enfoca a través del techo de un club nocturno. Desde un punto de vista técnico la toma está hermosamente realizada; desde el punto de vista de la trama la toma no tiene sentido ni significado. Pero en la misma película hay una toma cuya composición brillante se ha hecho famosa; hay un vaso con veneno en el primer plano; en el centro una mujer agoniza como resultado del veneno y en el fondo está la puerta por la que entra Kane, que es la razón por la que ella ha intentado suicidarse.

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

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

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

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

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

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

PLANO AMERICANO (*Medium long shot* o *medium shot*): a mitad de camino entre un plano total y un plano medio.

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

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

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

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

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

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

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

PANORAMICA (*Pan*): lento deslizamiento de la cámara alrededor de su eje para una vista panorámica.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

El plano americano no muestra el total sino sólo una acción. Sólo exhibe parte del decorado; no muestra a todas las personas sino sólo a algunas. En el momento en que perdemos la representación del total la cámara apunta a ciertas partes como si estuviera diciendo: esto es lo importante. El total es sencillamente una imitación de la vida. Pero en esta etapa empieza a trabajar el principio de selección. Podemos ensamblar factores de distinto significado. Por ejemplo: un jinete, su caballo, un jugador y la línea de meta en el fondo. O un policía, un bandido y un cerrojo roto.

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

Aún más cercano es el semi primer plano o plano cercano doble. Se lo usa cuando se quieren mostrar los rostros de dos personas. Y por fin tenemos el primer plano. Aquí llevamos la expresión de un actor a la última fila de espectadores de la sala de cine más grande, hecho que ha popularizado al cine como un arte democrático. El teatro real exhibe la expresión del actor sólo para los asientos más caros.

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

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

En el mismo principio rige el uso de la toma panorámica. No deberíamos pasar de un objeto a otro a menos que hubiera una razón para ello. Podemos desear pasar de un grupo de gente a otro. O el director puede creer necesario mostrar el decorado mediante una toma panorámica. Para este propósito puede hacer que un actor cruce el ambiente y seguirlo con la cámara, mostrando de esta forma el decorado. Pero el cruce del actor debe tener significado. A veces la caminata en sí es importante. La forma de caminar de Charles Laugh-

ton como *Enrique VIII* representaba una caracterización definida. El peligro de una panorámica, como el de un carro, es que son lentos. Es mucho más rápido pasar de una toma a otra. Así que sólo se los debe usar si en realidad siguen un desplazamiento de interés.

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

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

La acción contribuye a un conexión fluida. Apenas nos damos cuenta que hemos visto dos tomas distintas si la primera muestra el comienzo de una acción y la siguiente su continuación. Una persona que empieza a levantarse de una silla en una toma y termina esta acción en la siguiente representa un excelente enlace. Inclusive el encendido de un cigarrillo conectará dos tomas. La razón es la anticipación que lleva a nuestra percepción fluida al completamiento de la acción. La anticipación trabaja aun más fuertemente al conectar dos tomas si no hay acción. Es suficiente que una persona mire en cierta dirección. Anticipamos que algo ha sucedido allí y que la próxima toma mostrará este acontecimiento.

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

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

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

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

FUNDIDO RÁPIDO A (*wipe to*): rápido reemplazo de una escena por otra en transición.

CORTE A (*cut to*): un cambio directo de una escena a la siguiente. Al ser tan rápida la transición no se pierde tiempo. Pero también significa que no ha

transcurrido tiempo. Por eso no sería apropiado este recurso para mostrar cómo un hombre camina hasta la puerta y luego cortar a una toma en la que la abra, porque habría necesitado varios segundos para atravesar la habitación. Pero sería correcto hacerlo empezar abriendo la puerta y cortar a una toma inversa en la que completara la acción.

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

El empleo de estos recursos técnicos no es tanto labor del escritor como del montajista o compaginador. Aunque la mera mención de estos nombres inspira una admiración temerosa al novicio que cree que el dominio de estos términos lo convertirá en guionista, son de importancia menor para el conocimiento de la técnica del guión.

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

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

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

1. FUNDIDO DE APERTURA

INT. GUARDIA COSTERA, "CENTRO DE BÚSQUEDA Y RESCATE" – PLANO TOTAL – DÍA: Una habitación funcional, con un equipo de radio de onda corta, teletipos, mapas, instrumentos. Hay una tensa actividad. Una teletipo suena constantemente. Uno de los TELÉFONOS SUENA. El subteniente WINSLOW, 29 años, levanta el auricular.

Sub. WINSLOW

Guardia Costera, Miami... Correcto, almirante.
Es demasiado pronto para determinar la dirección precisa, pero está tomando velocidad.

(pasa la teletipo al alférez)

Sí, señor. Ya hemos advertido a todas las embarcaciones en el estrecho de Florida.

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

BOB

Yate "Magnolia", aquí Guardia Costera, Miami, cambio.

2. EXT. YATE DE LUJO "MAGNOLIA" – PLANO GENERAL LEJANO – DÍA.

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

VOZ DE BOB

(filtro)

"Magnolia", ¿me escuchan?, cambio.

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

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

GARY

"Magnolia". Adelante, Bob.

VOZ DE BOB

(filtro)

Se acerca un huracán a 12 millas por hora.

SIGUE:

120. SIGUE:

INSPECTOR

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

VOZ DEL CORONEL (FUERA DE ESCENA, OFF)

¿Canceló usted todos los permisos?

121. PRIMER PLANO – INSPECTOR.

INSPECTOR

Aun así no tengo suficientes hombres para proteger cada edificio.

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

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

CORONEL

(entrecierra los ojos al sol)

No se atreverá a colocar las bombas a plena luz.

INSPECTOR

Si espera hasta que oscurezca.

(gravemente)

—tampoco nos da mucho tiempo.

CORONEL

No... es cierto...

(avanza enérgicamente)

Sería más sencillo tratar de... de...

(disminuye)

de encontrar una aguja en un pajar.

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

INSPECTOR

Quizás el capitán pueda obligarlo a actuar antes de la medianoche. El chantajista puede esperar hasta que su plazo haya terminado.

(al coronel)

y el capitán prometió hacerlo caer.

SIGUE:

LA ESCENA

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

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

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

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

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

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

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

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

ESPACIO

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

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

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

Como en la decisión sobre la elección de tomas, podemos decir que debemos ir a aquellos lugares donde ocurra algo importante. Si no lo hacemos, puede resultar molesto hacer referencia a algún hecho importante que ha ocurrido en otro lugar sin mostrarlo en realidad. Esta es una diferencia vital entre el cine y el teatro. Muy a menudo ciertos hechos (por ejemplo una disputa entre dos oponentes) pueden darse sin necesidad de un lugar definido. En ese caso el escritor se enfrenta al problema de elegir el lugar correcto para este acontecimiento.

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

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

Las características del espacio son:

- el *tipo* (por ejemplo: oficina, choza, hospital)
- la *clase* (lleno, nuevo o económico)
- el *propósito* (museo de arte: para exhibir obras pictóricas; fábrica: para manufacturar mercaderías; presidio: para encarcelar gente)
- la *relación con una o más personas* (A quiere comprar cierta casa; B espera en la biblioteca de su enemigo; el vestidor de la heroína)
- la *ubicación* (restaurante en una localidad veraniega; cabaña en el desierto; cuarto de hotel en San Francisco)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- a) en el departamento de policía, donde se acentuará el aspecto de procesamiento criminal.
- b) en el hospital, donde el niño está siendo sometido a cirugía de urgencia enfatizándose de este modo el impacto emocional en el padre.
- c) en el patio trasero de su casa, desde donde a través del cerco ve a los hijos de su vecino jugando alegremente mientras su propio hijo agoniza.

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

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

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

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

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

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

TIEMPO

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

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

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

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

El tiempo transcurrido permanentemente y su movimiento es siempre hacia adelante. El novelista puede describir con libertad hechos que sucedieron en el pasado o que sucederán en el futuro. Pero se supone que las escenas de una película representan un movimiento hacia adelante.

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

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

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

La longitud del lapso transcurrido entre escenas tiene efecto sobre el relato. Uno de los efectos esenciales del paso del tiempo sobre nuestras mentes es el hecho de que nos hace olvidar. Cura las heridas, nos hace sonreír ante las iras pasadas. Una hora después de haber sido insultados aún estamos furiosos. Un año más tarde podemos haber olvidado por completo el incidente. Si dos escenas están separadas por un lapso de un día, todos los hechos de la primera todavía están representados clara y vívidamente en la mente del espectador tanto como en las de los actores. Si ha pasado un año durante el cambio de una escena a la otra, los hechos están todavía muy presentes en la mente del espectador porque para él ha pasado sólo un segundo, pero no así en las mentes de los personajes representados en la historia. Para ellos el largo lapso ha borrado el efecto momentáneo de furia, alegría o tristeza. Sólo las emociones y situaciones fundamentales pueden sobrevivir a un largo período de tiempo. Una película con largos períodos de tiempo entre escenas se torna épica en lugar de dramática. Sólo esporádicamente puede hacerse dramática, es decir, en aquellos grupos de escenas que no estén separados por largos intervalos temporales.

Hemos hablado de la determinación de un lugar, pero con respecto al

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

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

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

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

Una escena de celos puede tener lugar en cualquier momento no definido. Pero si la mujer celosa se queda despierta la mayor parte de la noche hasta que el hombre regresa de alguna parte no explicada, el tiempo se agrega pesadamente a la pelea.

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

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

Casi todas las películas de acción contienen este problema: ¿llegará a tiempo el héroe para salvarlo todo? Por ejemplo: un saboteador quiere volar una represa. Debe colocar la dinamita y preparar la explosión. El protagonista debe llegar a la represa. ¿Qué acción demandará menos tiempo? El mismo

problema existe cuando un tren corre hacia un puente minado mientras un empleado del ferrocarril se lanza a correr por los rieles para advertir al maquinista. O cuando un jinete que se ha retrasado corre al establo mientras los otros ya están montados y listos para partir.

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

EXPOSICIÓN DEL LUGAR

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

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

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

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

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

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

Se pueden usar varios métodos para exponer el lugar al comienzo de una escena. En la mayoría de los casos es fácil identificar el decorado. Todo lo que el director tiene que hacer es mostrar el decorado completo en un plano general al comienzo de la escena. Si un accesorio o un objeto son lo bastante típi-

cos, se los puede usar para exponer un lugar. Un menú puede identificar a un restaurante. Una fotografía con una inscripción puede identificar la casa de un amigo. Instrumentos quirúrgicos pueden identificar un hospital. Tal identificación es especialmente útil si por razones económicas sólo se construye parte del decorado.

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

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

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

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

Pero el descuido total de la necesidad de exponer el espacio puede tener efectos negativos. No importa cuán interesante sea la acción de una escena, nuestra comprensión se verá obstruida hasta que sepamos dónde estamos. Si nos damos cuenta o no, despierta nuestra curiosidad. Nos preguntamos: ¿dónde estamos? El escritor puede crear esta curiosidad reteniendo la información sobre el lugar al comienzo, pero sólo con la condición de darla más tarde.

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

EXPOSICIÓN DEL TIEMPO

Es suficiente identificar una vez un lugar, porque el lugar permanece igual. Si varias escenas ocurren en el mismo lugar en el curso del relato, sólo se hace necesario identificar el lugar la primera vez. Las veces siguientes será fácil reconocerlo. Esto significa que cada vez nos enfrentamos menos a la necesidad de exponer el lugar a medida que nos acercamos al fin de una película en tanto reaparezcan los mismos lugares. La ventaja de aquí derivada es que

nuestra concentración no se divide durante la acción porque no nos distrae la exposición o la falta de exposición del lugar.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Es importante reconocer la conexión entre tiempo y acción como un medio de exposición deseado, tanto como una consecuencia no deseada. Si sabemos que un hombre necesita una hora para llegar a su oficina no lo podemos hacer aparecer allí antes, aunque pudiera resultarnos conveniente desde el punto de vista del relato. No podemos hacer que alguien llame a un doctor y que éste aparezca en la misma escena; deberíamos interponer un período de tiempo y ubicar la llegada en la segunda escena. Esto es en particular interesante si tenemos dos acciones, cada una de las cuales expone una medida de

tiempo distinta. No sería posible que dos hombres llegaran a un mismo lugar a la misma hora si hubiera implícitos dos puntos de partida distintos. Cosas como éstas a menudo representan, por descuido, serios obstáculos para la construcción del relato, y con frecuencia dan como resultado situaciones absurdas en realidad.

Si en lugar del lapso entre escenas queremos exponer el tiempo de la escena siguiente de manera expresa y directa lo podemos hacer por medio del diálogo. La forma es semejante a la información sobre el espacio. Ya se puede preparar por anticipado el tiempo de esta escena, ya exponerlo al comienzo, ya ocultarlo hasta más tarde en la escena.

EL RITMO DEL PERÍODO DE TIEMPO ENTRE ESCENAS

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

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

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

X _____ X

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

X x x x x xx x x x x xx x xx x X

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

```

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

```

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

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

Si el autor no establece este ritmo se enfrentará a un dilema: o emplea tanto espacio en la exposición específica del tiempo para cada escena que ya no le queda suficiente para otras cosas, o descuida la necesidad de exponer el tiempo y sumerge así al espectador en la más absoluta confusión.

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

SELECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

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

Es necesario entender que un relato es una serie de ítem de información. El que cuenta el relato informa al oyente sobre personas y hechos.

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

En cuanto al teatro, es sólo en el diálogo donde el dramaturgo tiene cierta posibilidad de seleccionar la información que quiere transmitir al espectador: puede hacer que sus actores hablen de cosas que han ocurrido o que ocurrirán. Pero no puede retener información sobre los hechos que ocurren en el curso de la escena que se representa.

La información del cine, en cambio, es totalmente selectiva. Por supuesto, hasta cierto punto también la novela y el teatro seleccionan la información. Pero la selección tiene un papel más importante en el guión de cine.

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

Se debe comprender que la primera selección de información sólo es libre en parte: no sólo depende del juicio del escritor sino que también está deter-

minada por los requerimientos del relato. Casi cualquier información que el escritor decida dar requerirá información adicional que podríamos describir como la necesidad de explicación. De modo que el escritor debe proporcionar suficientes factores como para dar al espectador una comprensión total del relato. Debe evitar la incertidumbre o vaguedad sobre los factores necesarios.

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

Para elegir la información correcta el escritor del guión debe conocer primero la información completa sobre todos los personajes y hechos principales. Aunque en su forma final el relato se cuente sólo en parte, el escritor no lo puede concebir así. Si lo hiciera podría elegir la información incorrecta. Su selección sería defectuosa.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Se puede acumular la información porque aceptamos cada factor como constante hasta que una nueva información específica libera a la anterior de su validez. Esta constancia de la información tiene dos resultados: por un lado la tarea de información es mucho mayor al comienzo del relato que hacia el final. Como comenzamos desde cero, estamos deseosos de dar tanta información como sea posible en el comienzo. Porque el espectador es incapaz de emocionarse hasta haber acumulado cierta riqueza de conocimientos.

En consecuencia, la primera parte de cada relato se dedica a la exposición de hechos que preparan las situaciones dramáticas que deben seguir. No es tarea fácil proporcionar toda la información primaria sin hacer que la película sea lenta o aburrida. El escritor experimentado es aquel que es capaz de solucionar con éxito este problema. Por suerte para muchos malos escritores, el es-

pectador empieza con buena voluntad, lo que ayuda a superar el tedioso “1er. acto”.

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

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

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

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

Hasta ahora hemos dado por sentado que toda la información era veraz. Pero el relato también puede proporcionar información falsa. En principio el espectador es un alma confiada. De modo que se lo puede inducir a creer cosas erróneas. Por ejemplo: puede pensar que cierta persona es un asesino cuando esa persona es en verdad inocente. O se lo puede inducir a creer que un estafador es un ciudadano distinguido. Pero es necesario que esa información falsa sea luego corregida por la verdadera, no importa en qué momento. Si el escritor elige el mejor momento para tal revelación puede obtener efectos muy poderosos...

Al revisar este capítulo hallamos que la selección de la información puede hacer al relato más interesante de lo que en realidad es. Dado que no damos todos los hechos sino sólo los esenciales, se hace más agudo y efectivo. Como se puede dar la información en su momento más decisivo, la sorpresa puede

sacudir al espectador. Puesto que la información puede ser retenida, el espectador puede sentir curiosidad. Y ya que el espectador puede ser inducido a creer en una información falsa y que la revelación se puede dar en el momento apropiado, se obtendrá un nuevo efecto que no reside en la serie real de hechos sino en el modo de contarlos. De modo que un relato puede aparecer ante el auditorio más interesante que ante el escritor que conoce todos los factores en todo momento.

DIVISIÓN DEL CONOCIMIENTO

El capítulo anterior no ha agotado todas las funciones de la información. Hasta ahora sólo hemos considerado la información que se le debe dar al espectador. Pero debemos comprender que hay distintos actores en el relato, que cada uno de ellos puede tener un distinto conocimiento sobre los hechos que tienen lugar y que su conocimiento puede ser distinto del que posee el espectador.

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

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

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

La diferencia entre ocultar información a un actor y ocultársela al especta-

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

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

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

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

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

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

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

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

La "Comedia de las equivocaciones" (*Comedy of errors*), de Shakespeare, es una serie de malentendidos que son resultados de esta división del conocimiento. Si el espectador comparte el error, el efecto sólo se produce al revelarse la verdad. Pero si el espectador conoce la verdad mientras que el actor vive

en el malentendido, puede gozar de la situación. La película “Bésame y verás” (*Kiss and Tell*) se basa casi en su totalidad en el malentendido. Los padres creen que su hija se encuentra embarazada cuando ella en realidad está ocultando a su amiga casada.

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

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

LOS NUEVOS ESTILOS PARA ESCRIBIR GUIONES

Al investigar las características físicas de la forma cinematográfica llegamos a las concepciones de espacio, imagen y sonido, medios de expresión, ampliación y composición, la escena con sus componentes de espacio, tiempo y lapso entre escenas, selección de la información y división del conocimiento. La enumeración de estos factores es suficiente para probar que el cine es una forma nueva y original de narrar, tan distinta de las otras como la ópera lo es del cuento o la obra teatral de la novela. Por lo tanto debemos dejar de considerar a esta nueva forma una ligera variación respecto de las formas existentes para narrar. En lugar de cargarla con reglas y prejuicios de las otras artes debemos concederle vida y forma independientes. Para destacar más aún este punto puede ser conveniente comparar las características físicas de las tres formas principales de narrar.

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

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

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

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

Entre las nuevas características, peculiares del cine, reconocemos que sus fuentes de información difieren de las que poseen la novela y el teatro; el cine tiene un mayor número de escenas que la obra teatral, pero menor —o al menos mucho más limitado— que las posibilidades de la novela; el problema de la selección de información; las decisiones con respecto a la ampliación; el empleo del período de tiempo entre escenas.

Tabla de comparación

	Novela	Teatro	Cine
Longitud:	indefinida (1-10 vol.)	120-150 min.	80-180 min.
Presentación de hechos:	narrados	representados	representados
Cantidad de escenas:	ilimitada	limitada (entre 3 y 10)	restringida (aprox. 30)
Nº de personajes:	ilimitado	limitado	moderadamente limitado
Uso del tiempo:	libre	libre	libre
Avance del tiempo	completa libertad hacia adelante o atrás	hacia adelante <i>raccontos</i>	hacia adelante <i>raccontos</i> , tomas sobre el futuro
Lapso:	no esencial	no esencial	importante
Elección de lugar:	libre	limitado	libre
Uso del diálogo:	en libertad	total	parcial
Pensamientos de los personajes:	descritos	retenidos	retenidos
Pensamientos del autor:	descritos	ausentes	ausentes
Conexión entre escenas:	descriptiva	innecesaria	ausente
Exposición de espacio y tiempo:	descriptiva	innecesaria, programada	sin medios directos, excepto títulos

Tabla de comparación

	Novela	Teatro	Cine
Exposición de motivos:	descriptiva (psicológica)	por eventos	por eventos
Ampliación:	ausente	ausente	importante
Tiempo a disposición del auditorio:	ilimitado	una vez sin interrupción	una vez sin interrupción
“Relectura”:	posible	imposible	imposible

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

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

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

El cine ofrece muchas posibilidades que, puesto que existen, se deben explotar. Pero la forma peculiar de este nuevo arte contiene muchos obstáculos que obstruyen el cumplimiento satisfactorio de todas sus posibilidades. Aunque posee muchos medios de expresión carece de algunos de los esenciales. Aunque tiene libertad de espacio y tiempo tiene dificultades para exponerlos. Aunque tiene la posibilidad de introducir muchos personajes, carece del medio esencial de caracterización: la descripción de pensamientos. Aunque puede mostrar muchos hechos, le resulta difícil explicarlos, porque no lo ayudan frases descriptivas o de aclaración. Aunque tiene la posibilidad de seleccionar escenas le resulta difícil conectarlas. Aunque puede contar un relato extenso y variado, lo limita el espacio.

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