

MICHEL CHION

COMO SE ESCRIBE UN GUIÓN

Título original de la obra: Écrire un scénario

Traducción de Dolores Jiménez Plaza

Escaneado por Anelfer

Corregido por Leticia Quagliaro y Anelfer

Diciembre 2002

ISBN: 84-376-0764-7

Prólogo

En 1983, Benedicte Puppink, del INA, nos propuso contribuir a su investigación con vistas a crear una didáctica del guión, que se ha iniciado desde entonces. De nuestra aportación personal, y gracias a su confianza, ha surgido el presente libro.

Este tipo de enseñanza es, en Francia, una novedad relativa. Muchos dicen que el guión no se puede enseñar y tienen razón, en cuanto a principios se refiere. Es cierto que *los buenos guiones no surgen por generación espontánea*; nacen, en general, de cierta profesionalidad, o de la intuición de ciertas leyes que se decide respetar o ignorar. Esta profesionalidad, esta misma intuición, se adquieren en gran medida por la experiencia y un poco por el estudio. Un estudio al que quisiera contribuir la presente obra.

En un principio, se trataba simplemente de dar a conocer algunos manuales anglosajones, aquellos manuales cuya ambición práctica («cómo escribir su guión en veinte lecciones») suscita en nuestros compatriotas esa mezcla de satisfacción e ironía, tan característica de su relación con la cultura americana. La lista de esos manuales, cuyo número se ha limitado al final a siete, se da a conocer al principio de la segunda parte; se citan extensamente en este libro, y se analizan uno por uno en la bibliografía. Por supuesto, les debemos mucho, aunque este trabajo se haya ampliado después, añadiéndole anotaciones más personales, investigaciones más amplias, enriqueciéndolo con el estudio de cuatro guiones de películas clásicas, tomadas como modelos vivos y reserva de ejemplos.

Desde el principio, teníamos, sobre el tema, una idea preconcebida que hemos conservado hasta el final. ¿Por qué no? Basta con decirlo. Dicha idea preconcebida es que *las historias, decididamente, siempre son las mismas*. Es tan cierto como deprimente, pero a nosotros esto nos alegraría más bien, considerando el hecho como el síntoma de una solidaridad humana a través del tiempo y del espacio. Nos gustan las historias como les gustan a los niños, por la repetición, y por poco estaríamos dispuestos a negar la posibilidad de «nuevas historias», aunque fuesen con las técnicas más nuevas (pues si ésto fuera posible, desde hace mucho tiempo, el dibujo animado nos habría traído estas nuevas historias). En cambio, lo que permanece indefinidamente abierto y renovable, es el arte de la *narración*, el arte del cuento, del que el arte del guionista no es más que una aplicación particular, pensada para el cine.

Este es el motivo por el que no dudamos en proponer a los aspirantes, o guionistas aprendices de hoy, cuatro películas tomadas de cuatro épocas diferentes del cine (*El testamento del Doctor Mabuse*, 1933; *Tener y no tener*, 1944; *El Intendente Sansho*, 1955; *Pauline en la playa*, 1984), procedentes de cuatro países tan diferentes de Francia como son Estados Unidos, Alemania y Japón. Creemos que son ejemplos actuales y vivos, en sus errores mismos, en sus irregularidades y en los problemas de su génesis. Se estudian a grandes rasgos y en sus menores detalles, en sus grandes temas, pero también en sus mínimos procedimientos.

Toda narración se basa, en efecto, no sobre ideas sino sobre trucos, procedimientos prácticos, de ahí el carácter de confusión que no puede dejar de tener un manual como éste (pero, ¿acaso un tratado de composición musical es diferente de una tienda de usos y procedimientos?) Y sólo a partir del momento en que un guión funciona en una película, en la que vive y respira, es cuando el procedimiento se hace expresión,

poesía. Qué importa entonces si, en un principio, no era más que un comodín dramático, o una astucia inconfesable de narración. Del mismo modo, los más bellos hallazgos y aciertos de poetas han podido nacer al contacto de la necesidad de encontrar una rima o de reunir cierto número de sílabas. Por este motivo, este libro no es jerárquico, negándose a hacer una selección entre los trucos modestos y las ideas generales.

Del mismo modo, se niega a ser *normativo*, y quiere recordar, junto al poder de los buenos modelos, la seducción del mal ejemplo, la indolencia relajada de *Tener y no tener*, o el frenesí folletinesco del *Testamento del Doctor Mabuse*. Sin embargo, no hay milagro: estas dos películas han puesto, al servicio de sus «irregularidades» y de sus «defectos», un profesionalismo irreprochable, por no decir más: actores, realización, etc.

Quizás alguien se extrañe al no encontrar en este libro *consejos* para vender un guión. Poco creemos en esto: *en Francia, el guión no es más que un elemento entre otros*, y no necesariamente el más importante *cuando se decide* «montar» una película. Entonces, ¿para qué una obra de este tipo? Para ayudar a hacer *mejores* guiones, sencillamente. Que estos guiones sean más vendibles *ipso facto*, es lo que querrían hacernos creer, lo que daría testimonio de una justicia inmanente, pero no correspondería mucho a la realidad. Las películas con mayor éxito no tienen forzosamente buenos guiones; algunas, incluso, tienen un guión particularmente negligente y descuidado: se hacen con el público gracias a la presencia de un buen actor, al aspecto «candente» de un tema, la calidad del ritmo, de una realización, la frescura de un «look». Quizás, más adelante, sean menos apasionantes de volver a ver que otras películas mejor «escritas», pero, mientras tanto, funcionan. Por este motivo, somos escépticos en cuanto a la supuesta «demanda» de buenos guiones en el cine francés, al menos por parte de los productores, e incluso de los realizadores. Sin embargo, precisamente porque todo el mundo siente una carencia en este campo, es por lo que un libro como éste ha podido nacer y ser publicado, con otros.

Consideraos, pues, avisados: este manual se vende sin la garantía de «guión aceptado o libro devuelto». El guión prefabricado para agradar a los productores o a una comisión, no existe. Cosa que es, en cierto sentido, más bien reconfortante.

Nos falta dar las *instrucciones* de uso de este libro, dividido en dos grandes partes.

Se abre con el estudio de *cuatro películas consideradas clásicas*, pero que son sobre todo representativas de cuatro clases de guiones típicos.

Pauline en la playa, escrita y realizada por Eric Rohmer, es una comedia sentimental ligera con estructura muy pura: tres chicas, tres chicos, vacaciones, y problemas sentimentales.

A través del caso de *Tener y no tener*, realizada por Howard Hawks, con un guión de Jules Furthman y William Faulkner, según una novela de Ernest Hemingway, se pueden reconocer, por una parte, las figuras típicas del cine novelesco hollywoodiano, y por otra parte, ciertos problemas que plantea cualquier *adaptación* de un libro.

El testamento del Doctor Mabuse, realizada por Fritz Lang, con un guión del mismo y de Thea von Harbou, es el guión con relanzamientos de la acción por excelencia, con escenas fragmentadas, personajes muy someramente dibujados (más bien representantes de ideas: el Mal, la Ley), basado en *la acumulación de peripecias*:

persecuciones, habitaciones secretas, máquinas infernales, desapariciones, y esto, a veces, a costa de la lógica.

Por fin, *El Intendente Sansho*, una película japonesa de 1955, representa para nosotros la esencia más pura del *melodrama*, en el sentido más bello de la palabra — y ahí, habría que olvidar hasta el menor exotismo para saber encontrar en ella, no sólo resortes universales, sino también un ejemplo muy bello de dominio dramático. Es un film de Kenji Mizoguchi, con un guión de Yoshikata Yoda (revisado con suma atención por el realizador), a partir de una novela corta de Ogai Mori.

Para cada una de las cuatro películas se da primero un *resumen* breve de la historia (sinopsis), luego un *estudio* a la vez histórico y analítico, que pone de relieve su interés para el aprendizaje del guión, al tiempo que cuenta su génesis (igualmente interesante, pues la mayoría de los guiones están sometidos a normas(?) específicas). Y, por fin, para aquellos que quieran estudiarlos más de cerca, se da un resumen detallado, especie de «tratamiento», en el sentido americano, con la lista de escenas, personajes, etc. Precisemos que los textos de las sinopsis y de los tratamientos son nuestros y de ellos nos hacemos responsables, y que no son copiados de textos preexistentes. Su redacción nos ha enfrentado al muy delicado problema de resumir un film, a grandes rasgos o en detalle. Ejercicio tan difícil e interesante que lo proponemos a cualquier persona con deseos de perfeccionarse en la técnica del guión: que intente resumir en varias páginas una película que haya visto y compare su trabajo con el de otras personas sobre el mismo objeto. La experiencia es muy enriquecedora.

La segunda parte, *El guionista también tiene sus técnicas*, corresponde a la forma más clásica del manual al estilo americano, con las grandes reglas, procedimientos, consejos, ejemplos, tomados principalmente de las cuatro películas de referencia, pero también de otras muchas. No dejamos de recordar el carácter relativo e indicativo de estos procedimientos, de esas reglas.

Por fin, una tercera parte, constituida por un capítulo único, describe las diferentes formas, más utilizadas corrientemente, de presentar el guión. Por supuesto, no está prohibido concebir otras.

Nos queda ahora agradecer por su valiosa ayuda, en primer lugar a todos aquellos que nos hemos permitido citar aquí, en segundo lugar, de modo más particular, a Bénédicte Puppink y Danielle Jaeggi, la primera por haber suscitado y apoyado este trabajo, la segunda por haberlo nutrido con su trabajo de documentación personal, llevado a cabo con ocasión de su tesis de Tercer Ciclo.

Michel Chion.

PRIMERA PARTE

LAS OBRAS MAESTRAS TAMBIÉN TIENEN GUIÓN

CAPÍTULO PRIMERO

Pauline en la playa, 1983

Una película de Eric Rohmer

Guión original de Eric Rohmer (tercera película de la serie: «Comedias y proverbios»)

Producción: Les Films du Losange, les Films Ariana, París, Francia

Duración: 94 minutos.

Nos encontramos en Normandía, en la costa. El verano se está acabando...(sinopsis).

— Una estructura depurada.— El guión escena por escena

1. NOS ENCONTRAMOS EN NORMANDÍA, EN LA COSTA.

EL VERANO SE ESTA ACABANDO... (SINOPSIS)

Nos encontramos en Normandía, cerca del mar. El verano se está acabando. Marion, estilista (Arielle Dombasle), una rubia guapa, y su prima Pauline (Amanda Langlet), una morenita que va todavía al Instituto, llegan a su casa de veraneo, donde se instalan.

En la playa, Marion se encuentra con un «viejo amigo», Pierre (Pascal Greggory), pero al mismo tiempo conoce a Henri, un «etnólogo» (Fédor Atkine). Pierre propone a Marion y Pauline clases de windsurfing; Henri los invita a todos a cenar.

Durante la cena, los dos chicos y las dos chicas hablan cada uno de sus respectivas concepciones del amor: libre y nómada para Henri, que es padre divorciado; repentino y recíproco como un flechazo para Marion, pendiente de divorcio, y que habla en términos preciosistas de los «fuegos» que quiere encender; profundo y duradero, basado en la confianza, para Pierre que vive solo; por fin, ponderado y circunspecto para Pauline, todavía muy joven.

Esa misma noche, durante un baile, Marion se resiste a Pierre, que está enamorado de ella desde hace tiempo, y baila con Henri, con quien vuelve a casa y pasa la noche. Esto desatará en Pierre unos celos suspicaces, tanto más cuanto Marion se declara enamorada de Henri, y cree que éste la ama con locura.

Un poco más tarde, Pauline conoce a un chico de su edad, Sylvain (Simón de la Brosse), con el que flirtea inocentemente. Marion critica la elección de su prima.

Un día que Pauline y Marion se han ido de excursión, Henri aprovecha para bañarse con una vendedora de caramelos, Louissette (Rosette), que ya se le había insinuado. La lleva a su casa, en compañía de Sylvain, que había ido a bañarse con ellos.

El coche de Marion llega inesperadamente. Sylvain tiene el tiempo justo para avisar a Henri y Louissette, que estaban haciendo el amor en el primer piso; entonces Henri se las arregla para hacer creer a Marion que Louissette estaba haciendo el amor con Sylvain; éste último se presta pasivamente al juego, y Louissette también.

Pero antes de la llegada de Marion, Pierre que pasaba por delante de la casa ha vislumbrado por una ventana a Louissette retozando con un hombre al que, lógicamente, ha creído identificar como Henri.

Cuando se lo cuenta a Marion, ésta sonríe y lo pone al corriente de lo que cree ser la verdad: no era Henri sino Sylvain.

Paulina se preocupa porque ya no ve a Sylvain. Pierre, que no quiere que se entristezca por un amante infiel, le cuenta la historia de Sylvain y Louissette (que Henri y Marion habían ocultado). Afligida, Pauline obliga a Marion y Henri a que le cuenten la verdad, y éstos a su vez, reprochan a Pierre el haber hablado.

Por su parte, Sylvain, enterado de que Pauline lo «sabe» todo, arma un escándalo a Henri, por haberlo utilizado. Mañana, dice, hablará.

Pero Pierre se entera por Louissette de la autentica verdad. No se había equivocado, era realmente Henri el que estaba con la vendedora de caramelos. Entonces informa a Pauline.

Marion debe ausentarse durante un día y los demás, Henri, Pierre, Sylvain, Pauline, aprovechan para hacer una confrontación general con Henri. Pauline, aunque desengañada, permanece fría con Sylvain, reprochándole haberse dejado llevar. Sylvain está resentido con Pierre por haber hablado, y una breve pelea llega a enfrentarlos.

Cuando se separan, por la noche, ya tranquilos, Pauline prefiere quedarse a dormir en casa de Henri hasta que vuelva Marion, al día siguiente.

Henri recibe una invitación para hacer un crucero en barco, aprovechando así para dejar a Marion sin volverla a ver. Antes, ha tratado de probar suerte también con Pauline, sin más consecuencias, y le ha confesado lo que piensa de Marion: es guapa, sí, pero demasiado perfecta, y se dejó seducir demasiado pronto.

Marion y Pauline vuelven a encontrarse a solas, y deciden regresar a París antes de lo previsto. Es posible que Marion tenga dudas sobre Henri, pues le propone a Pauline que cada una crea lo que quiera, aunque sea contradictorio: Pauline, que la vendedora estaba con Henri; y ella, Marion, lo que sigue creyendo todavía, es decir que estaba en realidad con Sylvain. «Totalmente de acuerdo» responde Pauline, que no le quita a Marion sus ilusiones. Y ambas primas dejan su casa de veraneo.

2. UNA ESTRUCTURA DEPURADA

La primera película estudiada en este libro es obra de un autorrealizador, Eric Rohmer, que ha firmado los guiones de casi todas sus obras. Pero Rohmer insiste sobre el hecho de que, la mayoría de las veces, las había escrito anteriormente *como historias*, es decir, utilizables tanto para una novela como para una película, sin concebirlas de antemano para la pantalla.

Sin embargo, vamos a ver que el guión de *Pauline en la playa* es un trabajo sólido, bien estructurado, que se burla de las dificultades específicas del guión de cine: el modo de dirigir la exposición, la presentación de los personajes, el juego de los malentendidos y de las peripecias, la concentración de la acción en un tiempo limitado y circular, el hecho de asumir la imposibilidad de expresar directamente los pensamientos de los personajes, en todos estos aspectos, Rohmer resulta ser un guionista superior.

De los cuatro guiones elegidos como punto de referencia, *Pauline en la playa* es el único que se basa exclusivamente en el mecanismo psicológico y sentimental. Todos los personajes, salvo la «vendedora» (Liajnissette), están de vacaciones; no están trabajando, son, más o menos, de la misma clase social (salvo, otra vez, la vendedora), es decir sin ninguna preocupación seria de subsistencia y ningún obstáculo exterior, bien sea material, meteorológico, social o físico (enfermedad, accidente) viene a contrariar sus deseos o a hacerlos brotar de nuevo. Esta gente, joven y menos joven, extrae la materia y los resortes de la historia que están viviendo de su propio fondo, de su carácter y de su personalidad.

La estructura de *Pauline en la playa* es muy depurada: no hay ningún personaje inútil ni secundario. Nos encontramos con tres chicas (Marion, Pauline, Louise la Vendedora) y con tres chicos (Pierre, Henri, Sylvain), los seis «libres» en el plano sentimental, familiar y sexual: bien sea divorciado (Henri), a punto de divorciarse (Marion) o, por fin, solteros (los cuatro restantes). En consecuencia, son posibles muchas combinaciones.

Otra elección, muy precisa, es la de los tipos de edad: excepto el personaje fugaz de la niña de Henri, cuya presencia tiene como fin primordial el de precisar el retrato social y familiar de su padre, nuestros héroes son «teenagers» (Pauline y Sylvain) o «jóvenes adultos» (Marion, Henri, Louise, Pierre), por lo demás más bien inmaduros. Estos dos tipos de edad tienen el mismo lenguaje o preocupaciones muy cercanas, pueden asociarse en parejas o personajes mayores; una misma ideología respecto al amor libre. Veremos más adelante, que la diferencia de generación juega, sin embargo, cierto papel en la película.

La historia y la estructura de *Pauline* se inscriben en una determinada tradición llamada «teatral» (Marivaux, Musset), en la que la gran cuestión es decidir a quién se va a amar o no amar. El paralelismo de las parejas Henri/Marion y Pauline/Sylvain, mostrándose la segunda como una «imitación», surgida posteriormente de la primera, con la presencia de un personaje «popular», comparable en su estilización y su lenguaje convencionalmente «popular» a una «sirvienta de Moliere» (Rohmer *dixit*), consiguen reforzar esta referencia teatral. Pero la originalidad de la técnica guionística

de Eric Rohmer, por no hablar de su temática, reside ya en el rechazo de los habituales «comodines» cinematográficos y en el desprecio por los «juegos de escena» que sirven, en las películas, para rellenar las escenas de conversación.

A menudo, en el cine, los personajes no hablan más que acompañándose de acciones más o menos útiles, como abrir una ventana, beber, fumar, tocar el piano, conducir, que tienen como única función la de «dejar pasar» la palabra y dar a las escenas una apariencia supuestamente cinematográfica. En cambio, en *Pauline*, cuando los personajes conversan, y es su principal actividad, no hacen otra cosa al mismo tiempo, en todo caso se acarician o se besan.

La otra originalidad del guión está ligada a la primera: aquí, no se disimula la palabra, no se aligera, ni se huye de ella como de algo anticinematográfico; por el contrario, se hace muy presente, incluso pesada; los personajes hacen verdaderas profesiones de fe y declaraciones de principios, pero al mismo tiempo nos vemos conducidos a planteamos la cuestión de la *validez* de su discurso, a sospechar que éste no se debe tomar forzosamente al pie de la letra, que ellos pueden mentirse a sí mismos y que su pensamiento no es toda su palabra, suponiendo que piensen, lo cual no es seguro.

Lo que los personajes se dicen, el mero hecho de que se digan algo, se convierte en el motor mismo de la historia, y esto, no en la medida en que ellos digan la verdad, «su» verdad, o bien mentiras, sino independientemente del hecho de que digan o no la verdad. En un cine de estas características, el dualismo o la alternancia palabra/acción, que se impone en otros (se habla, después se actúa; o bien se habla y paralelamente se actúa), es superado en beneficio de una *utilización de la palabra como acción*.

Pauline en la playa pertenece a una serie «abierta» de películas, a las que Eric Rohmer ha dado por título «Comedias y Proverbios». El proverbio concreto, puesto como cita inicial en la película, ha sido tomado de Chrétien de Troyes: «*Qui trop parole, il se mesfait*»¹. Como lo precisa el propio Rohmer, mientras que el punto de vista del relato privilegiaba al héroe masculino, en las «Comedias y Proverbios» (luego en *Pauline*) ese punto de vista se ha fragmentado, o mejor dicho, ya no hay punto de vista privilegiado en el relato. Dicho de otro modo, no hay ningún personaje a través del cual y con el cual seguimos la mayor parte de la acción.

Una última observación: la historia imaginada por Rohmer sólo funciona si algunos malentendidos pueden con toda probabilidad producirse, y estos malentendidos sólo son posibles si los personajes entre los que se producen se ven obligados a no verse durante cierto tiempo. No nos queda más que admirar la naturalidad y el aplomo con los que Rohmer, para las necesidades de su historia, inventa las razones más sencillas y más directas para alejar a sus personajes unos de otros: como el cartero que pasa y que precisamente viene a traer un telegrama que aleje a Marion en el momento oportuno (sin que se pierda tiempo en explicarnos su contenido, que suponemos relacionado con las actividades profesionales de Marion). Pero semejante desfachatez, semejante desprecio, en apariencia, de los enredos dramáticos no está al alcance de cualquiera, y no se imita tan fácilmente.²

¹ «Quién habla demasiado, se hace daño» podría traducirse como «por la boca muere el pez». [N. de la T.]

² Para redactar la sinopsis anterior, y el «tratamiento» que viene ahora, hemos hecho amplio uso del *découpage* hecho después de visionar el film, redactado para *L'Avant-Scène Cinéma* por

3. EL GUIÓN ESCENA POR ESCENA

1. Marion, Pauline (*exterior. Casa de Marion, día*)

El pórtico de una casa de campo normanda, en verano: un coche llega, conducido por una mujer rubia, guapa y joven. Esta, de lenguaje preciosista y muy afectada, es acompañada por una chica muy joven, una morenita más natural que ella, pero de buena familia; sabremos posteriormente que la primera se llama Marion (Arielle Dombasle) y la otra Pauline (Amanda Langlet). Vemos a las dos chicas abrir la casa e instalarse en ella como en terreno conocido.

Más tarde, las vemos discutir en el jardín de la casa. Sus palabras nos informan de que el verano se está acabando, que el mar no está lejos, y que la más joven, ha sido dejada en custodia, por sus padres, a la rubia. Esta última deriva la conversación hacia el tema del amor: «¿Ya has estado enamorada?», le pregunta a la pequeña, quien le responde más bien con prudencia. De la conversación se deduce que las dos chicas viven en París y que la mayor acaba de liberarse de un matrimonio fracasado.

2. Marion, Pauline, Pierre, Henri, Mane (*exterior. Playa, día*)

Ambas chicas se bañan. La rubia distingue, entre los nombres que están haciendo windsurfing a alguien conocido: «*Pierre, un antiguo amigo*», dice. Le llama. Pierre (Pascal Greggory) se acerca; es un chico joven, guapo, de aspecto reservado. Se presentan unos a otros, y con este motivo nos enteramos de que la mayor, la rubia, se llama Marion y que la morenita, Pauline, es su prima. Marion es estilista y Pierre está cursando estudios imprecisos.

En ese momento, llega un cuarto personaje, aparentemente amigo de Pierre (en realidad lo ha conocido poco antes). Es Henri (Fedor Atkine), un «etnólogo» que, al parecer, viaja mucho. Su hija de tres o cuatro años se reúne con ellos en ese momento, y Henri se muestra con ella un padre muy «moderno». Luego, Pierre propone a Marion y Pauline darles clases de *windsurfing*, y Henri invita a todo el mundo a cenar en su casa, situada cerca de la playa.

3. Los mismos (*interior. Casa de Henri, noche*)

En casa de Henri, es de noche. Se encuentran en un salón, y vemos los restos de una cena. Hablan del amor. En primer lugar, Henri se presenta a sí mismo como un nómada sin sentido de la propiedad. Su ex-mujer, madre de la pequeña Marie, que

Dominique Haas (núm 310). Sin embargo, como para las tres películas restantes, la división en escenas y su numeración ha sido realizada bajo nuestra responsabilidad.

está con él por unos días y se marcha al día siguiente, era, según él, demasiado posesiva y hogareña; desde su divorcio, prefiere ser libre y vivir sin ataduras. Marion también dice que vive sola pero está esperando el flechazo capaz de encender en ella la pasión. Como bien dice, con términos preciosistas y prolijos, quiere «arder» y «abrasar» al otro, en un amor instantáneo y recíproco.

Llega el turno de Pierre. Torpe y arisco, cuenta que él también vive solo, pero invoca un amor «profundo y duradero» apto a dar sentido a su soledad, y confía en poder realizarlo. Por fin, requieren a Pauline, hasta entonces callada: son «viejos», dice, que se complacen en contarse a sí mismos. Sólo consiente hablar de sus amores de niña, y profesa una concepción seria y ponderada del amor, según la cual hay que aprender a «conocer» al otro.

Henri propone entonces proseguir la velada yendo a bailar. Pierre no está muy convencido, pero Marion le anima a ir.

4. Marion, Pauline, Pierre, Henri, *gente que baila (interior. Casino, noche)*

El baile, en la sala de un casino. Pierre está bailando con Marion y la atrae hacia un rincón para declararle su amor, reavivado más que nunca. Marion le contesta que lo aprecia, sin más, pero que nunca ha estado enamorada de él. Rechaza las efusiones de Pierre, quien quiere forzar su consentimiento, y va a bailar con Henri.

5. Marion, Henri, Pauline (*exterior. Salida del Casino, noche; interior y exterior. Casa de Marion, noche, luego, día*)

Ya avanzada la noche, Henri vuelve con Marion a casa de ésta, para «tomar una copa», mientras Pauline sube a acostarse.

A la mañana siguiente, Pauline, que se ha despertado la primera, echa una ojeada a la habitación de Marion; allí también ve a Henri durmiendo al lado de su prima. Es el segundo día.

6. Marion, Pauline, Pierre, Sylvain (*exterior. Playa, día*)

En la playa, Pierre da a Pauline y a Marion clases de windsurfing, y aprovecha para estrechar a Marion muy de cerca. Llegan dos adolescentes. Uno de ellos, Sylvain (Simón de la Brosse) expresa a Pauline sus dudas sobre la competencia de Pierre en materia de *windsurfing*. Pauline se pregunta si el joven no se siente atraído por su bella prima. Marion interrumpe su lección con Pierre y deja que siga Pauline.

7. Henri, Marion (*interior. Casa de Henri, de día*)

Marion va a reunirse con Henri en la casa de éste. «Hemos pasado una noche deliciosa, dice Henri, pasemos otras.» Pero Marion permanece reticente ante la idea de

ir a vivir con Henri, como él le propone, debido a que dice tener la responsabilidad de Pauline, y pretende que no le gustaría que ésta se enterara. Sospechamos que Marion quisiera hacerse desear; también se queja de los celos y las asiduidades de Pierre.

Sigue una breve escena, en la playa, en la que vemos reaparecer juntos a Marion y Henri, y a Pierre alejarse para evitar encontrarse con ellos.

8. Marion, Pauline, Pierre (*exterior. Casa de Marion, de día*)

En el jardín de la casa de Marion y Pauline, los restos de un desayuno prueban que nos encontramos en el tercer día. Pierre va a ver a las primas, y le hace una escena de celos a Marion, en la que le reprocha el haberse encaprichado de un mujeriego. Marion le contesta que sus celos enfermizos sólo consiguen «empujarla a jugar con fuego» y le aconseja ocuparse más bien de su prima, e incluso ser su iniciador. El se niega.

9. Pauline, Sylvain, Henri (*exterior. Playa, de día*)

En la playa, el adolescente de la víspera va a reunirse con Pauline, y le dice que ha venido por ella. Le dice su nombre: Sylvain. Pauline y Sylvain flirtean inocentemente sobre la arena. Henri pasa por la playa y les propone llevarlos a su casa para escuchar un disco de «música de las Islas», que acaba de comprar.

10. Los mismos (*interior. Casa de Henri, de día*)

Pauline y Sylvain bailan con la música del disco. Henri sale para «hacer un recado», les deja un momento su casa para lo que quieran. Ya solos, los adolescentes suben al piso, siendo Pauline la que toma la iniciativa.

11. Henri, Louissette (*exterior, la orilla del mar, de día*)

Mientras tanto, en el muelle, Henri se encuentra con una joven vendedora de caramelos, natural y «popular», Louissette (Rosette), a la que parece conocer ya. Le propone ir a tomar un baño con ella. Él rechaza la propuesta por esta vez, pero dice estar de acuerdo para otro día.

12. Marion, Pauline, Sylvain, Henri (*exterior e interior. Casa de Henri, de día*)

Marion, de vuelta de la playa, entra en casa de Henri, cuya puerta no está cerrada con llave. Sube al piso y descubre, sin ellos saberlo, a Pauline y Sylvain en la cama, besándose. Al volver a bajar, encuentra a Henri delante de la casa, recién llegado, y le comunica con expresión ofendida, lo que está pasando en su casa. Pero Henri parece más bien divertirse con esta situación.

Marion se fija en Louissette que se encuentra no lejos de ahí; luego, Sylvain y Pauline vuelven a salir de la casa, cogiéndose de la mano: «No han tenido tiempo de hacer gran cosa», observa Henri. Ambas parejas ya formadas, la de Marion y Henri, y la de Sylvain y Pauline, se saludan al cruzarse.

13. Marion, Henri (*interior. Casa de Henri, de día*)

De vuelta a casa, Henri propone una vez más a Marion ir a vivir con él, y de nuevo, Marion se niega, supuestamente por Pauline. En su casa, pretende ella, por lo menos podrá cortar el paso a los jovencitos sospechosos que, según ella, Pauline se atreva a llevar.

Después, Marion invita a Henri a acompañarla, al día siguiente, a una excursión en coche al Mont-Saint-Michel, que va a hacer para pasear a su prima. Pero Henri se niega, alegando su odio a los turistas y también la hostilidad de Pauline hacia él (según él). «Creo, dice Marion, que está decepcionada porque no estoy enamorada de Pierre.»

14. Henri, Sylvain, Louissette, Pierre (*exterior. Playa, de día*).

Algunas imágenes nos enseñan el coche de Marion, con Pauline, delante del Mont-Saint-Michel: luego ya es el día siguiente.

En el dique, Henri se encuentra con Sylvain. Como Pauline no está, le propone ir con Louissette y él a bañarse. En el agua, Henri flirtea con Louissette. Pierre, que pasa por la playa con la tabla de *windsurfing* los ve de lejos en el mar.

15. Henri, Louissette, Sylvain, después Pierre, después Marion (*interior y exterior. Casa de Henri, de día*)

Henri, Louissette y Sylvain vuelven a casa de Henri en traje de baño, y mientras Henri arrastra a Louissette al primer piso, Sylvain se queda en la planta baja, cautivado por la televisión, que está emitiendo un programa sobre la marina (su interés por los barcos ha sido establecido desde el principio: «*Tengo un velero en Granville*» ha dicho a Pauline).

En ese momento se ve a Pierre pasar por la calle, fuera de la casa: oye unos gritos de mujer, y ve, por el marco de la ventana del primer piso, la silueta de Louissette desnuda. Aparentemente, está de pie sobre la cama y juega con un hombre, que Pierre no ve, pero puede suponer que es Henri. Pierre mira y sigue su camino.

Desde el interior, Sylvain, que sigue en la planta baja, ve llegar el coche de Marion; sube precipitadamente al primer piso para avisar a Henri: «*Aquí está la chica*». Louissette sale desnuda de la habitación y a Henri se le ocurre de repente una idea: coger a Sylvain en bañador y a Louissette enrollada en la toalla, y empujarlos hasta el cuarto de baño. Cuando Marion llega al primer piso, le hace creer que Sylvain y Louissette están juntos, y los hace salir delante de Marion. Estos se prestan al juego, algo avergonzados, delante de la joven.

Una vez que Louissette y Sylvain se han marchado, Marion se declara indignada ante la infidelidad de Sylvain. «*Vale más no hacerle daño a Pauline, y no decirle nada de esto*» propone Henri.

16. Pierre, Marion (*exterior. Casa de Marion, de día*)

Al precisar los personajes que es por la mañana, sabemos que es el quinto día. Pierre pasa por casa de Marion, y en ausencia de Pauline, le hace otra escena de celos. Esta declara que está convencida de «fascinar» a Henri. Para desengañarla, Pierre le hace una revelación: ha visto a Henri con la vendedora, Louissette. Pero también le confiesa que sólo ha visto a Louissette, y ha deducido que Henri estaba con ella; en realidad, era Sylvain el que estaba retozando con la vendedora de caramelos. Furioso, Pierre quiere marcharse; Marion le detiene un poco más y de nuevo le sugiere que se ocupe más bien de Pauline.

17. Pauline, Pierre (*exterior. Playa, de día*)

En la playa, Pauline sigue una clase de *windsurfing* con Pierre. Se preocupa por la ausencia de Sylvain. Pierre, que la quiere prevenir en contra de ese «tío» insignificante, le descubre que Sylvain la ha engañado con la vendedora. Pauline, que se siente desgraciada, no puede creerlo: quiere que se lo confirme Marion.

18. Pauline, Pierre, Marion, Henri (*interior, casa de Henri, de día*)

Marion está en casa de Henri, con el que, aparentemente hacía el amor. Cuando llegan Pierre y Pauline, confirma el relato de Pierre, pero le reprocha a éste haberle confesado la historia a Pauline. Delante de Henri, que baja en ese momento, Marion se defiende de haber divulgado la historia: es Pierre el que estaba espiando, dice ella. «*Yo no espiaba*, dice Pierre justificándose, *yo sólo pasaba por ahí.*» Henri quiere consolar a Pauline: «*Sylvain te quiere, es la vendedora la que lo ha seducido*». Pierre, al ser objeto de reprobación por parte de todos, se marcha.

19. Pierre, Louissette, Sylvain (*exterior. El muelle, de día*)

Pierre se encuentra con Louissette en el dique, y le hace creer que Marion es su hermana y Pauline su prima. Durante la conversación, Pierre se entera de la verdad: era realmente Henri el que estaba con Louissette, y para harcerle un favor, ella ha dejado creer que estaba con Sylvain. Louissette piensa que se puede tranquilizar a Pauline, y le hace proposiciones a Pierre, quien las rechaza; después, ella se va.

Aparece Sylvain en bicicleta buscando a Pauline; Pierre le orienta hacia la casa de Henri.

20. Sylvain, Henri (*exterior. Casa de Henri, de día*)

Delante de la casa de Henri, Henri y Sylvain se vuelven a ver y se enfrentan. Sylvain está furioso de que Pauline se haya enterado de su supuesta infidelidad, pero Henri hace recaer la responsabilidad en Pierre. Sylvain, que comprende hasta qué punto Henri lo ha utilizado, lo injuria: «*Mañana, Pauline y Marion lo sabrán todo*». Luego, ambos hombres hablan de las mujeres y Henri explica a Sylvain que Marion, a pesar de su belleza, le pone nervioso, y Louise le parece quizás vulgar con respecto a ella, pero en todo caso «*excitante*».

21. Marion, Pauline, Cartero (*exterior. Casa de Marion, de día*)

El desayuno que toman Marion y Pauline en el jardín de su casa, establece que nos encontramos en el sexto día de la historia. Ambas primas, como al principio, hablan de sus amores. Pauline pone al mal tiempo buena cara: «*Sylvain me gustaba bastante, pero no estaba enamorada de él*» Marion se reafirma, por su parte, en que ese chico no le caía muy bien: «*Has cogido al primero que se te ha presentado*» «*Y tú, qué*», le contesta su prima. Marion hace una alabanza de Pierre a Pauline, quien le devuelve sus modales: «*Es para ti*». Marion reafirma que está segura de ser amada por Henri.

Pero el cartero viene a traer un telegrama para Marion: debe volver a París esa misma tarde, por razones de trabajo y regresará al día siguiente.

22. Marion (*exterior. Casa de Henri, de día*)

Marion pasa en coche por delante de la casa de Henri, que no está; le deja un mensaje por debajo de la puerta y se marcha.

23. Pierre, Pauline (*exterior. Casa de Marion, de día; exterior, Ciudad y playa de día*)

Pauline está leyendo en el jardín cuando Pierre pasa, y nos enteramos de la ausencia de Marion. Le confiesa a Pauline que era Henri el que estaba con Louise, y que los ha engañado a todos: «*Este tío es diabólico...*» Pauline, desconcertada, se siente, pese a todo, desilusionada de que Sylvain se haya dejado llevar por el juego de Henri; deciden ir en su busca.

Lo buscan en diferentes sitios, en vano, y, al caer la noche, deciden ir a cenar a un restaurante.

24. Pierre, Pauline, Henri, Sylvain (*interior. Restaurante*)

En el restaurante, por la noche, al final de la cena, Pierre y Pauline discuten sobre las parejas que funcionan más o menos bien: «*La gente nunca quiere admitir la elección de los demás*». Pierre critica la elección de Marion y la de Pauline, y expone su concepción propia del amor, ligado a un sentimiento de confianza con el ser amado. «*Es eso, dice Pauline, estás demasiado cerca; Marion te conoce de memoria. Has perdido la ocasión*». Pierre dice que su admiración por Marion se desvanece cuando la ve encapricharse por un tipo que, según él, la desprecia.

Entonces aparecen Sylvain y Henri. Se sorprenden al ver a Pierre y a Pauline allí, pues ellos estaban cenando en el piso de arriba del restaurante, y acababan de bajar. Henri propone ir a su casa para hacer una explicación general (naturalmente, en ausencia de Marion).

25. Los mismos (*interior. Casa de Henri*)

En casa de Henri, beben por la «reconciliación». Henri dice que no ha actuado con premeditación y alevosía; por otra parte, los demás tenían total libertad para entrar en el juego. Sylvain agradece a Pierre, el «chivato», y ambos se tratan respectivamente de «gilipollas». Breve pelea entre Pierre y Sylvain, pero Henri los tranquiliza. Pierre quiere llevar a Pauline a casa de Marion, pero ésta se niega: Henri le ha propuesto pasar la noche en su casa, ella acepta, pues no quiere dormir sola en casa. Pierre, que se dice responsable de Pauline en ausencia de Marion, se siente ofendido y furioso. Sylvain se mareia con Pierre después de haber besado a Pauline, que se mantiene algo distante. Después de que se hayan marchado, Pauline va a acostarse inmediatamente.

26. Henri, Pauline (*interior. Casa de Henri, de día*)

En la mañana del séptimo día, Henri se despierta el primero. Por teléfono, recibe la invitación de una amiga extranjera para ir a una excursión de varios días por mar, sube a la habitación donde sigue durmiendo Pauline (la habitación de su hija Marie, que se marchó el segundo día de la acción). Una pierna de Pauline asoma por entre las sábanas. Henri acerca sus labios, pero Pauline tira a Henri, al relajar súbitamente su pierna. Henri se justifica pretextando haber querido despertarla. Ella, no demasiado enfadada, lo acusa de hipócrita.

Más tarde, toman el desayuno abajo. Henri deja a Pauline un mensaje de despedida para Marion. Se marcha para quince días y no puede llevársela; y, aunque vuelva esa misma mañana, no tiene demasiado interés en hablar con ella. Ante Pauline, Henri explica sus sentimientos hacia Marion: es muy guapa, cierto, pero su perfección física es más bien «opresora»; además —le da un consejo de amigo— Marion no le ha dejado tiempo para desearla, se ha echado en sus brazos inmediatamente. También conocía a Louissette de antes. Pauline alaba delante de Henri las cualidades de Pierre.

27. Marion, Pauline (*exterior. Casa de Marion, de día*)

En su casa, ya de vuelta, Marion lee la carta de Henri, cuyo contenido no nos es comunicado. Pauline le confirma el motivo de su viaje, una excursión por mar,

demasiado dura, al parecer, para ella. Marion está triste, y ambas primas se abrazan con cariño. Pauline propone entonces a Marion volver a París antes de lo previsto.

Más tarde, vemos el pórtico de la casa abierto, como al principio; Pauline lleva el mismo traje marinero que vestía al llegar, y la vemos subir al coche.

Antes de arrancar, Marion dice a Pauline que no tiene ninguna prueba de lo que ha pasado realmente con la «Vendedora»; Henri hubiera querido engañarla, lo que es, dice, «demasiado horrible» de imaginar. Sin embargo, le propone a Pauline, para consolarla, creer en eso. Cada una, prosigue Marion, podrá creer así lo que más le convenga, pese a la contradicción. Marion, de todos modos, parece convencida de que su versión (Sylvain con la Vendedora) es la única verdadera. Ante el juego que le propone su prima, Pauline, callada para no desengañarla, contesta con una sonrisa: «Totalmente de acuerdo», y arranca el coche.

CAPÍTULO II

Tener y no tener, 1944

Una película de Howard Hawks

Guión de Jules Furthman y William Faulkner según la novela de Ernest Hemingway *To have and to have not*

Producción: Warner Bros, Hollywood, USA

Duración: 100 minutos.

Nos encontramos en Fuerte Francia, en 1940, bajo la administración de Vichy (sinopsis).— Las sinuosidades de una adaptación.— El guión escena por escena.

1. NOS ENCONTRAMOS EN FUERTE FRANCIA, EN 1940, BAJO LA ADMINISTRACIÓN DE VICHY (SINOPSIS)

Nos encontramos en Fuerte Francia, en la Martinica, en 1940, bajo la administración de Vichy.

Harry Morgan (Humphrey Bogart), es un americano que se gana la vida alquilando su barco, el «Queen Conch», a veraneantes procedentes del continente americano para pescar en alta mar. Su ayudante, Eddy (Walter Brennan) es un viejo borracho por el que siente mucho cariño. Vive en el Bar Hotel Marquis, regentado por su amigo, el francés Gérard (Marcel Dallo) que apoya clandestinamente las actividades de la Resistencia en la Martinica.

El cliente del día es un importante hombre de negocios americano llamado Johnson (Walter Sande), y es tan mal pescador como individuo dudoso, ya que pone muy mala voluntad en pagar a Harry, al que le debe quince días (de alquiler).

En el hotel Marquis, Gérard va a pedirle un favor a Harry Morgan, a cambio de dinero: que pase clandestinamente a patriotas a la Martinica con su barco. Harry se niega pues no quiere mezclarse en política.

Harry conoce en el hotel a Mane (Lauren Bacall), una joven americana muy atrevida, recién llegada a la Martinica. Al observarla en el bar del hotel, ve como roba a Johnson. La sigue, la llama, y le quita la cartera de su «cliente». Pero, al comprobar el contenido, descubre que Johnson quería estafarle y abandonar la isla antes de pagarle.

Harry va a ver a Johnson, obliga a Mane a devolverle la cartera y, con toda generosidad, le obliga sencillamente a pagar en el acto toda su deuda en cheques de viaje. Pero Johnson no tiene tiempo de firmarlos: repentinamente estalla en el hotel una escaramuza entre patriotas-resistentes amigos de Gérard y la policía, y el americano cae muerto por una bala perdida.

Harry recoge inmediatamente la cartera de Johnson caída sobre el cuerpo de su cliente, pero en ese momento llega el comisario de Vichy, Renard (Dan Seymour). Renard hace arrestar a Harry, Mane, y Gérard, para interrogarlos.

Ninguno de los tres, claro está, confiesa la existencia ni el escondite de los resistentes heridos. Antes de soltarlos a los tres, muy a pesar suyo, Renard requisita a Harry su documentación y su dinero, como medio de presión («Se lo devolveremos después de la investigación»).

Una vez liberados, Harry y Mane se marchan juntos por la noche, cuando Harry se da cuenta, al querer tomar una copa, de que no lleva dinero encima. Prefiere volver y dejar a Marie arreglárselas sola para «ligarse» a un hombre en el bar.

Marie lo vuelve a ver más tarde en el hotel, y entonces es cuando empieza un largo galanteo entre los dos. Se sienten atraídos el uno por el otro, pero Harry no se fía de la que toma por una aventurera. Finalmente, ella toma la iniciativa del beso que les une.

Al día siguiente, uno de los resistentes heridos la víspera, vuelve a pedir a Harry el mismo favor que le había pedido Gérard, y esta vez, Harry acepta, alegando la pérdida de su trabajo. Pero quiere que le pague en el acto, antes del pasaje (más tarde veremos que ha gastado todo el dinero para comprar a Marie, demasiado pobre, su billete de vuelta a América).

Al caer la noche, Harry sale a la mar con Eddy clandestinamente. Aprovechando la noche, coge su barco para traer a Fuerte Francia a los dos patriotas que le habían dicho. Uno de ellos se llama Paul de Bursac (Walter Molnar) y el otro, hecho que le sorprende, es una mujer, la esposa de Paul, Hélène (Dolores Moran). Hélène es una americana arrogante y distinguida, que le es hostil.

Un patrullero de Vichy localiza el barco. Harry dispara para destruir el reflector. Sigue un tiroteo durante el cual Paul es herido en el brazo.

Harry consigue llegar a puerto y, con la ayuda de Gérard, esconde a Paul y Hélène en el hotel Marquis. Allí, utiliza sus conocimientos médicos para operar él mismo a De Bursac, con la ayuda de Mane (ésta no ha querido volver a América), pese a la hostilidad de Hélène que hubiera deseado un verdadero médico. Esta, más tarde, le pedirá disculpas por su «tontería».

La operación acaba con éxito, pero Harry debe hacer fracasar el intento de Renard para hacer hablar a Eddy sobre el escondite de los patriotas. Luego, Paul de Bursac, agradecido, propone a Harry unirse a su causa, yendo con él a la isla del Diablo para liberar a un gran jefe de la Resistencia.

Más tarde, Renard vuelve al hotel Marquis, y entra en la habitación de Harry, que tiene el tiempo justo para esconder a Hélène, con la que estaba hablando. Marie se encuentra también allí.

Renard tiene ahora un medio depresión decisivo: ha hecho detener a Eddy, y amenaza con hacerlo hablar privándole de alcohol. Con la ayuda de Marie, Harry consigue recuperar su revólver del cajón. Mata a uno de los hombres de Renard, y obliga a éste último a liberar a Eddy.

Liberado Eddy, Harry decide unirse a la causa de la resistencia e ir a la isla del Diablo. Confiados, Harry, Mary (tranquilizada y feliz ahora, tras haber creído encontrar en Hélène una rival) y, por fin Eddy, quien acepta por completo a la joven mujer, competente y valiente, se marchan los tres hacia la peligrosa misión, mientras que Gérard se las arreglará con los dos presos de Vichy, y con las represalias, que no faltarán.

2. LAS SINUOSIDADES DE UNA ADAPTACIÓN

La génesis de *Tener y no tener* y de su guión es bastante conocida, pues asocia, en un suntuoso film de género, uno de los mayores realizadores americanos, dos actores legendarios de Hollywood, Bogart y Bacall (ésta en su primer papel en la pantalla), un guionista depurado, Jules Furthman, y finalmente dos de los más grandes escritores americanos, respectivamente como autor del libro que sirvió de base a la película, y como cofirmante de la versión final del guión.

Si conocemos todos los detalles de la concepción de esta película, así como todas las etapas de redacción de su guión, desde el libro inspirador hasta la película acabada, es gracias a una obra muy interesante, publicada por la *Wisconsin/Warner Bros Screenplay Series* (véase la Bibliografía), que presenta, además del guión definitivo antes del rodaje, un estudio detallado y muy bien hecho de Bruce F. Kawin sobre la génesis del film, acompañado de una lista sistemática de todas las modificaciones realizadas en el guión durante el rodaje. Este libro es, en consecuencia, un documento valioso, no sólo sobre este film y su guión, sino también sobre todo el cine de Hollywood.

Del libro a la pantalla

La novela de Hemingway, publicada en 1937 bajo el título francés de *En avoir ou pas*³, se puede conseguir fácilmente, por lo que no haremos su análisis; nos limitaremos a señalar las diferencias esenciales entre el libro y la película tal y como fue finalmente rodada y montada.

En el libro, la acción se desarrolla durante varios años, pero en la película, se limita a tres días, ni más ni menos.

³ N. de la T.: Tener y no tener

En la novela de Hemingway, Harry Morgan, el héroe, es un individuo más bien miedoso y grosero, descrito como un bruto simpático.

No es un ángel: tima y estrangula a un chino y no duda en hacer contrabando. En la película, Harry es un personaje más bien con clase, inteligente, moralmente sin defectos e incluso caballeresco.

En la novela de Hemingway, las relaciones de Harry con su ayudante Eddy son más bien frías, reservadas, mientras que, en la película, es una amistad hasta la muerte.

En la novela, Johnson tiene algunos rasgos simpáticos, en la película no.

Helen Gordon es, en la novela de Hemingway, una remilgada de la alta sociedad, que se pervierte (envilece) en bares sospechosos. En la película, se convierte en la orgullosa Hélène de Bursac, esposa del resistente (mientras que el personaje del marido, el intelectual «flipado», Gordon, ha desaparecido por completo).

Del libro a la película, se conserva la escena en la que Harry abofetea a su amigo Eddy, pero en un sentido totalmente distinto. En Hemingway, Harry pega a su ayudante para no arriesgarse; en la película, es para que éste no se arriesgue.

En resumen: concentración de la acción, simplificación (y modificación) de la psicología. ¿Qué ha pasado entre el libro y la película?

Todo tendría su justificación por una partida de pesca en 1939, en la que los dos amigos, Howard Hawks y Ernest Hemingway, habrían discutido. Hawks quería contratar al escritor para trabajar en Hollywood; para convencerlo, le dijo: «Voy a coger tu peor novela, y hacer una película con ella». «¿Cuál es mi peor novela?». «Esa cosa informe que se llama "Tener y no tener"». «No puedes hacer nada con eso», dijo Hemingway, quién habría añadido, según algunos: «La escribí muy deprisa para ganar dinero». «Sí, contestó Hawks, puedo. Has creado el personaje de Harry Morgan, y yo, puedo darte el de la chica; sólo te queda inventar la historia de su encuentro». En la novela, Harry Morgan está casado desde hace treinta años con una mujer fuerte y sin ninguna gracia, que se llama María y con la que forma una pareja admirablemente unida, en la desgracia y en la pobreza. Se trataba, pues, al principio de ese proyecto de película, de volver al pasado de Morgan, pero trasladando a ese pasado peripecias que la novela sitúa más tarde.

Hemingway aceptó vender los derechos del libro, sin decidirse a escribir él mismo la adaptación. Al final, Hawks, —que entretanto había descubierto, gracias a Slim, su mujer, una joven modelo de dieciocho años llamada Betty Bacall y quería confiarle el papel de la joven María—, metió en el proyecto al guionista Jules Furthman, su amigo (al que debemos *El expreso de Shangai*, y *Shangai Gesture* de Joseph von Sternberg, *El sueño eterno* de Hawks, etc.). Le pidió a Furthman la creación del personaje de Marie como el de una mujer un poco varonil, al estilo de Marlene Dietrich, no sin prever una nueva versión, que reduciría la importancia del papel de Marie en caso de que la Bacall les decepcionara en los ensayos y en el rodaje.

En 1943, Furthman entregó una primera versión muy copiosa del guión, ocasión en la que se sitúa la célebre anécdota referida por Hawks: «En el primer script, le roban el bolso a Lauren Bacall (nombre de actriz de Betty Bacall). Furthman hizo con ello una buena escena y parecía contento con su idea. "Sí, le dije, una jovencita a quien le roban el bolso, es para ponerse cachondo". "Cerdo", me dijo Furthman. Al día

siguiente, había reescrito la escena: era ella quien robaba la cartera, y quedó diez veces mejor».

La primera versión de Furthman

La primera versión del guión se desarrollaba, como en la novela de Hemingway, en la isla de Cuba, en La Habana, con la misma escena de pesca inicial.

Eddy se llama, en esa versión, Rummy. En el puerto de La Habana, Décimo y Benicia, una pareja que regenta el bar *La Perla de San Francisco*, —Benicia es una antigua amiga de Harry—, obligan a Johnson a pagar su deuda a Harry.

En el interior del bar, una mujer joven, de nombre Corinne (en el guión definitivo, tomará el nombre del libro, Marie), «hace beber» a Johnson y, cuando éste por fin se emborracha, le despluma cogiéndole su cartera. Morgan pilla a Corinne, y le da una bofetada para obligarla a devolver la cartera (vemos cómo esa bofetada cambia posteriormente de «autor»).

Tres estudiantes cubanos revolucionarios, que preparan un robo con el fin de procurarse medios para su lucha, vienen a ofrecer 5.000 dólares a Harry para que éste les lleve en su barco al lugar del asalto.

Morgan les contesta que sólo se ocupa de sus propios asuntos. Corinne disimula la cartera de Johnson en la ropa de Morgan. Johnson quiere ir a denunciar el robo a la policía, pero en el momento de salir del bar, el más fanático de los tres estudiantes cubanos, lo toma por Morgan y lo mata. Un amigo de Morgan, el teniente Caesar, es el que se ocupa de la investigación. Morgan protege a Corinne, pues ésta está fichada por la policía.

Los estudiantes raptan a Rummy, pero quieren a Corinne, que Morgan está dispuesto a entregarles. Pero Morgan, disparando a través de un cajón, consigue matar a uno de los estudiantes, antes de dejar marchar a los otros y rescatar a Rummy.

Al día siguiente, un chino, el señor Kato, propone a Morgan hacer contrabando de alcohol. Durante el paso, Morgan y su mozo de cuerda resultan heridos. Entonces descubren que no están cargando alcohol sino droga. Morgan, que tiene principios, tira la carga de droga por la borda, y se dispone a entregar el chino a Caesar.

Después, conoce a un americano llamado Sam Essex, que quiere utilizar su barco, y al día siguiente, se encuentra con Silvia en el bar, una mujer que amó en otro tiempo y que lo abandonó por otro. Ahora, ella es la esposa de Essex. Celos de Corinne, nuevo rapto de Rummy y consecuente liberación.

Morgan acepta llevar a los revolucionarios en su barco. Van al puerto de Cienfuegos con Essex y Rummy, y los cubanos hacen su atraco. Uno de los revolucionarios mata a Rummy. Morgan planea matarlos. Cuando empieza a dispararles, fundido en negro.

Morgan vuelve a su casa sano y salvo. Sylvia trata, primero, de reconquistar a Morgan que se ha encariñado con Essex, pero ella comprende que no conseguirá nada, y Morgan se casa con Corinne.

Esta primera adaptación, como el libro original, intenta demostrar la frecuente degradación del ideal revolucionario al tomar forma de bandidismo fanático. Pero ya, el movimiento se invierte: Harry Morgan todavía es herido en el brazo, pero en vez de caer en la muerte y en la degradación, su vida se ve embellecida y renovada.

De Cuba a La Martinica

Pasemos a la segunda versión, para llegar a la intervención de Faulkner. La oficina de asuntos interamericanos se había opuesto al proyecto, pretextando que el gobierno cubano de Batista podría tomar a mal esta evocación de Cuba y de su régimen, y que la película corría el peligro de no ser exportable; por añadidura, los Estados Unidos eran aliados de Cuba en el esfuerzo de guerra. La película ya estaba comprometida, e incluso parte de los decorados construidos, cuando Jack Wamer anunció a Hawks que no se podía hacer, a menos de cambiarle el marco. Finalmente, se decidió que sería Fuerte Francia, en la Martinica, bajo el gobierno de Vichy. Faulkner, amigo de Hawks, ya autor de un guión pro-gaullista, intervino, y hasta el final aportó al guión de Furthman una serie de modificaciones. El personaje de Hélène Gordon, del primer *script*, se transformó entonces en el de Hélène de Bursac; los policías Caesar y Renardo se fundieron en una única persona y se convirtieron en el comisario Renard; y los bandidos revolucionarios cubanos, en distinguidos patriotas gaullistas. Morgan dejó de estar herido (como en la novela y las versiones anteriores) para ser el que cura a los demás, siendo herido en su lugar el resistente Paul de Bursac. Faulkner acentuó la misoginia de Morgan, y decidió que Marie y él se hospedaran en el mismo hotel, lo que simplificaba considerablemente la cuestión de sus encuentros y de sus desplazamientos.

En cuanto a Hawks, por su parte, aportó cambios durante el rodaje.

Del guión a la película

Primero, el principio del guión escrito incluía más detalles y escenas que planteaban el contexto político: se debía ver un retrato de Pétain, y un pintado de la Resistencia.

El triángulo amoroso era más explícito en el guión, que presentaba incluso una escena en la que Harry besaba a Hélène. Escena suprimida en el rodaje, pues la pareja Bogart/Bacall se hacía demasiado convincente, de manera que las escenas de la película en las que Marie, en dos ocasiones, sorprende a Harry con Hélène no son más que falsas alarmas.

Finalmente, en el guión escrito, la suerte de Renard y de sus acólitos no se solucionaba de la misma manera: Morgan sugería a Gérard que los ejecutara (pues sabían

demasiadas cosas), haciendo que la orquesta del hotel tocara muy fuerte para disimular el ruido del disparo. En la película, Gérard sugiere simplemente que los va a soltar, dejándolos en manos del destino. «*Quemarán todo esto*», le avisa Harry, pero Gérard contesta con filosofía que «*iserá un fuego muy pequeño!*». El final del film, menos «cargado» por la ejecución de los dos policías de Vichy, aparece menos grave, más divertido, pero al mismo tiempo, como el destino de los dos presos no esta solucionado, el desenlace se vuelve más impreciso y como escamoteado.

El libro de Kawin señala, por otra parte, un gran número de modificaciones realizadas por Hawks a la hora de rodar, en el detalle de las escenas, para darles mayor dinamismo y nervio: situaciones, réplicas cortadas e interrumpidas a menudo entre sí; el diálogo es menos estático y se introducen dos canciones más, cantadas por Lauren Bacall, acompañada al piano por Hoagy Carmichaël.

Todo ocurre, pues, como si Hawks hubiera querido aligerar las situaciones, tanto amorosas como policiacas, para dar al film un tono más ligero, corriendo el riesgo — lúcidamente, estamos convencidos— de no llevar las situaciones hasta su extremo, como lo exige en principio la dramaturgia tradicional.

Exhibida al público en 1944, *Tener y no tener* consiguió un gran éxito comercial, pero con una acogida reticente por parte de la crítica, sobre todo por el aspecto flojo, incluso confuso de la intriga.

Lo que vamos a leer es un resumen detallado, que hemos establecido nosotros, de la película acabada⁴ pero es apasionante ver cómo, entre las distintas versiones de la historia, ciertos rasgos se desplazan de un personaje a otro e incluso se invierten por completo.

No olvidemos tampoco que el guión, el marco tropical, el contexto de la historia (la Resistencia, Francia) y la presencia de Humphrey Bogart en el genérico, todo, al fin, incitaba el espectador a comparar *Tener y no tener* con una película ya mítica y de la que se podía pensar que era un «remake»: *Casablanca*, acabada dos años antes.

3. EL GUIÓN ESCENA POR ESCENA

1. Harry Morgan, un cabo de la Marina (*exterior. Muelles de Fuerte Francia, de día*)

Como lo precisa un letrero, la acción se desarrolla en Fuerte Francia, en la Martinica, bajo la administración de Vichy.

En el puerto, por la mañana, un americano está cumpliendo formalidades administrativas con un cabo de la Marina francesa, para poder salir con su barco al mar. Es una ocasión para informarnos de que el americano se llama Harry Morgan

⁴ Este resumen, como todos los detalles dados anteriormente, debe mucho al trabajo de Bruce F. Kawin para la edición en inglés del guión

(Humphrey Bogart), que vive de alquilar su barco, el *Queen Conch*, al día, y que va a llevar, ese mismo día, a un cliente llamado Johnson a pescar.

2. Harry, Eddy, Horatio, Johnson (*exterior. Muelles, de día*)

Harry se dirige a su barco, en el puerto y encuentra en el muelle a un viejo marinero dormido y borracho, Eddy (Walter Brennan). Lo despierta con un cubo de agua y le pide que vaya a ayudar a su marinero, el negro Horatio (Sir Lancelot), a preparar el embarque. Ya vemos la gran amistad, lúcida y calurosa, que une a ambos hombres.

Llega el cliente de Morgan, un tipo gordo llamado Johnson (Walter Sande), que aparenta ser un hombre de negocios venido del continente, con su equipo de pesca comprado en la ciudad, para disfrutar de los placeres de la naturaleza.

3. Los mismos (*exterior. Barco en el mar, de día*)

Una vez en alta mar, Johnson demuestra ser un pescador muy torpe: pierde un pez enorme que ha picado, y al mismo tiempo que el pez una caña de pescar muy cara que pertenece a Morgan. Además, el antipático Johnson se exaspera por culpa de Eddy, al que no quiere pagar sus servicios, considerándolo un inútil. Eddy le pone nervioso con sus parloteos de borracho, y sus reflexiones enigmáticas, como esta pregunta obsesiva: «¿le ha picado alguna vez una abeja muerta?»

Enfurecido por Eddy, Johnson se dispone a pegarle cuando interviene Harry y amenaza a su cliente con tirarlo al mar. Deciden volver al puerto tras una pesca desafortunada.

4. Harry, Johnson (*exterior. Puerto, de día*)

Durante la escena anterior, nos hemos enterado de que Johnson ya le debe a Harry dos semanas de alquiler.

Cuando los dos hombres van por la calle que bordea el muelle, un pequeño incidente entre Johnson y un guardia de Vichy, de paisano (que ha creído oír declaraciones ofensivas contra las autoridades por boca de Johnson), viene a recordarnos el contexto histórico: en ese momento comprobamos que Harry se niega a tomar partido en la guerra y sólo quiere ocuparse de sus propios asuntos.

5. Harry, Johnson, Gérard (*conocido por «Frenchy»*), Marie Browning (*interior. Bar Hotel Marquis, por la noche*)

Harry vuelve al Bar Hotel Marquis, donde vive. El dueño del hotel, el francés Gérard, conocido por Frenchy (Marcel Dalio), un resistente, pide entonces a Harry un favor, que consiste en prestarle, a cambio de dinero, su barco para una operación de travesía clandestina. Harry se niega a tomar parte en ella.

Entretanto, Johnson dice a Harry que no lleva bastante dinero para pagarle, y le promete pasar a la mañana siguiente por el banco, con el fin de pagar su deuda antes de marcharse.

Una mujer joven, muy segura de sí misma, Marie Browning (Lauren Bacall), aparece en la puerta de la habitación de Harry, buscando cigarrillos. Nos enteramos por Gérard de que ha llegado a Fuerte Francia ese mismo día en avión, y que se hospeda en el mismo hotel que Harry, en la habitación de al lado.

6. Harry, Marie, Johnson, Gérard, Cricket (*interior. Bar, de noche*)

En el bar del hotel, una orquesta dirigida por el pianista Cricket (Hoagy Carmichaël) toca para los numerosos clientes. Harry está pendiente de Marie, que aparentemente le interesa; la ve cenar con Johnson, ya bebido. Cuando ella abandona la sala del bar la sigue, pues ha observado su «numerito», y sabe que le ha robado la cartera a Johnson. Cuando intercepta a Marie, ésta empieza negándolo, luego lo confiesa. Harry le informa que Johnson es su cliente y que le debe dinero. Es la única razón, dice él, por la que no quiere que se le robe.

Pero, al abrir la cartera que le devuelve Marie, Harry descubre que hay mucho dinero, cheques de viaje y un billete para el primer avión del día siguiente, prueba irrefutable de que Johnson quería estafarle.

7. Harry, Marie, Gérard, *resistentes*, Eddy, Renard (*interior. Bar Hotel, de noche*)

Una vez más, ante Marie (que, de rebote, se hace partícipe del secreto), Harry es reclamado en la puerta de su habitación por unos patriotas que quieren solicitar sus servicios. Una vez más, rechaza su dinero. Aparece Eddy y hace al grupo la pregunta sobre la abeja muerta. La respuesta de Marie, en los mismos términos («¿y a usted?»), le encanta, y acepta a la joven en el acto.

Luego Harry, acompañado de Marie, va a ver a Johnson. Este se pone nervioso cuando Harry obliga a la joven a que le devuelva la cartera, porque sabe que él sabe. Pero Harry no intenta vengarse; sencillamente obliga a Johnson a firmarle, en el acto, en cheques de viaje la cantidad que le debe.

En ese momento estalla un violento enfrentamiento entre jóvenes patriotas gaullistas y las autoridades. Harry y Marie se ponen a salvo. Después del incidente y del tiroteo, descubren en el bar el cuerpo de Johnson, muerto por una bala perdida. No ha tenido tiempo, antes de morir, de firmar los cheques. Al registrar el cuerpo, Harry recupera todo el dinero que puede encontrar en la cartera del muerto.

Entonces, llega con sus hombres el comisario *nacional* (de Vichy) un sádico gordo y frió llamado Renard (Dan Seymour). Señala a Harry, Marie y Gérard para que lo sigan a comisaría como testigos.

8. Harry, Marie, Gérard *el capitán Renard, el teniente Coyo (Interior. Despacho de la policía, de noche)*

En el puesto de policía, Renard intenta hacer hablar a nuestros tres amigos para conocer el lugar donde los resistentes han escondido a un gaulliste herido durante el enfrentamiento. Gérard, interrogado el primero, contesta que no sabe nada sobre los que frecuentan su establecimiento. Renard se ve obligado a soltarlo, no sin recomendarle que se esté tranquilo. Luego, viene el turno de Harry, quien explica a Renard que Johnson era su cliente y que le debía dinero. Renard decide requisar a Harry, no sólo el dinero de Johnson, sino también su propio dinero y su documentación: «*se lo devolveremos, dice, si se verifica que su reclamación es justa*».

Cuando llega el turno de Marie, ésta contesta con insolencia, y recibe una bofetada de Coyo, un teniente de Renard (Sheldon Leonard). Harry interviene, y dice a Marie que tiene derecho a no responder. Renard se ve obligado a soltar a los dos americanos.

9. Harry, Marie, Eddy (*exterior. Calles de Fuerte Francia y cabaret, de noche*)

Harry Morgan y Marie salen juntos del puesto de policía. Mientras van andando por la calle, Morgan explica a Marie la situación política. Eddy aparece, siempre en busca de dinero para beber, y medio preocupado por su capitán. Harry lo manda a acostarse. Ya es de noche cuando Harry y Marie entran juntos en un cabaret. Pero Harry recuerda que no lleva dinero encima para tomar una copa, y deja a Marie que «ligue» a un marinero, mientras él vuelve al hotel para acostarse.

10. Harry, Marie (*interior. Habitación de Harry y habitación de Marie, de noche*)

Más adelantada la noche, Marie entra en la habitación de Harry para darle una botella de licor que le ha sacado al marinero. Harry se mantiene frío y cáustico con ella: al ver cómo Marie ha encajado la bofetada, le supone una vida agitada. Marie sale, enfadada por haber sido considerada como una cualquiera, y vuelve a su habitación.

Luego, es él quien va a su habitación, para «hacerse perdonar». Ella está deprimida: quería humillar a Harry y ha sido ella la humillada. Además, no tiene bastante dinero para volver a América. Harry sale.

De nuevo, más tarde, es Marie quien va a ver a Harry a su habitación: teme que, para sacarla de apuros, Harry acepte el peligroso trabajo propuesto por Gérard, y le ofrece su propio dinero.

Nuevo malentendido: Harry cree que se trata de una importante cantidad de dinero y piensa que, antes, Marie le ha contado un cuento al decirle que no tenía dinero. Marie le reprocha su misoginia. Pero, de repente, lo besa en la boca. Harry se mantiene a la defensiva, pero parece responder a su beso. Después, ella sale, diciéndole con humor que, si la necesita, sólo tiene que silbar... Harry se queda maravillado.

Aquí termina el primer día de la acción. Fundido en negro.

11. Harry, Gérard, Beauclerc, *la señora de Beauclerc (interior. Cabana, de día)*

Por la mañana, descubrimos al resistente herido, Beauclerc (Paul Marion) —es uno de los que solicitaban a Harry la víspera—, escondiéndose en casa de los martiniqueses, con su esposa (Patricia Shay). Gérard y Harry están allí. Harry, finalmente, ha decidido aceptar, a cambio de dinero, la misión solicitada. Beauclerc le explica que se trata de hacer entrar clandestinamente en Fuerte Francia a dos resistentes, de los que uno es un tal Paul de Bursac. Discuten sobre la conducta a seguir en caso de ser interceptados por un barco patrulla. Harry reclama su paga por adelantado. Como la mujer de Beauclerc se muestra hostil con Harry, éste último la hace callar, demostrándole que sabe mejor que ella lo que hay que hacer para curar a su marido.

12. Marie, Cricket, Harry (*interior. Bar, de día*)

En el bar del hotel, Marie conversa con Cricket, que está escribiendo una canción. Entra Harry y le da a Marie un billete de avión que le acaba de comprar con el dinero de la travesía, aconsejándole que se marche esa misma tarde. Marie acepta, pese a estar triste por dejar a Harry.

13. Harry, Eddy (*exterior. Muelles, de día*)

En los muelles de Fuerte Francia, Harry encuentra al viejo borracho de Eddy, a quien, sin embargo, había pedido que se quedara en el hotel. Eddy adivina que Harry sale a la mar y quiere acompañarle. Harry intenta convencerlo de que no lo necesita y, por esto, llega incluso a pegarle.

14. Harry, Eddy, Paul De Bursac, Hélène De Bursac (*exterior. Barco, en el mar, de noche*)

Es de noche. Cuando su barco se hace a la mar, Harry saca una escopeta, para estar preparado en caso de incidente. Oye ruidos: es Eddy que se ha embarcado a pesar de todo. Había comprendido que se trataba de un asunto serio, y cuando Harry le explica la naturaleza de la misión, Eddy se entenece, pues se da cuenta que era para protegerlo por lo que Harry quería mantenerlo apartado.

Por fin, el barco atraca en el lugar de la cita, donde están esperando las dos personas que deben ser embarcadas. Harry se da cuenta de que una de ellas es una mujer, una joven americana, muy «gran señora», Hélène De Bursac (Dolores Moran), con su marido, el francés Paul De Bursac (Walter Molnar). Harry se muestra irritado, y Hélène, por su parte, soporta mal la insolencia de Harry, del que desconfía.

En el camino de vuelta, en alta mar, con la niebla y de noche, Harry nota la presencia de un barco patrulla. Paul le aconseja que se entregue. Pero Harry, empeñado en defender su barco, coge el fusil y dispara contra el reflector de la patrullera para apagarlo. Aconseja a Paul y a Hélène que se acuesten para no exponerse. En el tiroteo que sigue, Paul, que se había negado a esconderse, recibe una bala en el brazo. Hélène se pone todavía más furiosa contra Harry.

15. Harry, Gérard, Paul, Hélène, Eddy, Marie (*exterior. Puerto e interior, Bar, de noche*)

Harry llega al puerto, desembarca a los pasajeros y los confía a Gérard.

En el hotel Marquis, vuelve a ver a Marie que, decidida a no marcharse, ha encontrado trabajo junto a Cricket, como cantante de la orquesta. Harry oculta su satisfacción.

Gérard revela a Harry que Paul de Bursac, escondido en el sótano del hotel, se encuentra muy mal y que hay que operarle para impedir una posible gangrena. Para conseguir que Harry se preste a hacer ese favor (ya conocemos sus talentos médicos), la cajera del hotel le propone incluso perdonarle su abultada factura. Finalmente, Harry acepta «por honor», pero pidiendo que sea perdonada también la factura de Marie.

16. Harry, Gérard, Marie, Paul, Hélène (*interior. Habitación, de noche*)

Paul de Bursac ha sido trasladado a una habitación, donde Harry se prepara para extraer la bala alojada en el brazo del patriota. Pero Harry se enfrenta a la hostilidad de Hélène, que reclama un verdadero médico. Ahora bien, recurrir a un médico equivaldría a alertar a las autoridades. Hélène, que dice haber seguido clases de enfermería, ofrece su ayuda, pero ante la sangre pronto se desmaya, y Harry termina la operación con la ayuda eficaz de Marie. Es un éxito, y la bala es extraída limpiamente. Terminada la operación, Harry lleva a la bella desvanecida a un diván, lo que provoca los celos de Marie, expresados de modo sarcástico.

17. Harry, Paul, Hélène, Marie (*interior. Sótano, mañana*)

Más tarde, cuando Paul ya está felizmente restablecido, Hélène da las gracias a Harry y le pide excusas por su estúpida conducta, con cierta coquetería. Harry se muestra reservado con Hélène. Marie interviene para interrumpir lo que ella considera un «dúo».

18. Harry, Marie, Gérard (*interior. Habitación de Harry, de día*)

Marie va a reunirse con Harry en la habitación de éste: no quiere descansar, en la mañana del tercer día de la acción, pero Marie insiste en ocuparse de él. Harry la tranquiliza sobre sus sentimientos, haciéndole comprender con medias palabras que no siente nada por Hélène.

Irrumpe Gérard, y les informa que el comisario Renard se encuentra abajo en el bar, emborrachando a Eddy para tratar de hacerle hablar sobre el escondite de los patriotas. Harry baja con Marie.

19. Harry, Marie, Eddy, Renard (*interior. Bar, de día*)

Abajo, encuentran a Eddy, aparentemente borracho, sentado en una mesa con Renard, al que está poniendo nervioso con una historia de pesca. Harry interviene, haciéndose el inocente: confiesa a Renard que ha disparado sobre un reflector de barco, pero pretende haber creído que era un submarino alemán. Cuando Renard sugiere a Harry que podría recompensarle por hablar, Harry le da esperanzas de que podrá, más adelante, aceptar el negocio. Por esta vez, Renard debe marcharse con las manos vacías.

Sigue una escena de complicidad amistosa entre Harry, Marie y Eddy. Harry aconseja a su viejo ayudante que no se deje ver demasiado. Cricket canta una canción acompañándose al piano y Marie se dispone a su vez a cantar para los clientes del bar.

20. Harry, Paul, Gérard, Hélène (*int. Sótano, de día*)

En el sótano, durante una conversación entre Paul y Harry, el resistente francés da las gracias al capitán del *Queen Conch* por haberle curado y salvado, y le expone su causa y su misión, a la que le sugiere que se adhiera: se trata de ir a liberar a un ilustre jefe de la resistencia en la isla del Diablo. Morgan se muestra reticente.

21. Harry, Marie, Cricket (*interior. Bar, de día*)

Harry esta preocupado ante la desaparición de Eddy, pero expone a Marie su deseo de abandonar Fuerte Francia en barco con ella y Eddy. Marie es feliz y canta, para los clientes del bar, una canción llena de esperanza. Pero, una vez más, Gérard viene a hacer de mediador, avisando a Harry que Hélène de Bursac está arriba en su habitación, y que desea verle.

22. Harry, Hélène, Marie, Renard, Coyo (*interior. Habitación de Harry, de día*)

Harry sube a su habitación: Hélène quiere ofrecerle sus joyas como recompensa, si acepta reunirse con su marido en la misión. Marie interrumpe ese dúo, una vez más, para avisar a Harry que Renard está abajo, acaba de llegar. Inmediatamente, Harry pide a Marie y Hélène que se escondan en el cuarto de baño.

Entra Renard, con dos hombres armados: uno de ellos es Coyo. Ha conseguido, no se sabe cómo, la identidad de los dos patriotas resistentes desembarcados en Fuerte Francia y, como huele en la habitación de Harry un perfume de mujer, se convence de que va a encontrar a Hélène allí. Pero, es a Marie a quien Harry hace salir del cuarto de baño, para gran desengaño del gordinflón. Este saca su última baza, revelándole que Eddy está en sus manos, y que puede hacerle hablar privándole de alcohol, y no emborrachándolo como había creído tontamente.

Mientras mantiene la conversación con Renard, Harry se las arregla para acercarse a un cajón donde se encuentra su revolver, con la ayuda de Marie y gracias a la inteligencia de la joven. Se apodera de la pistola, dispara y mata a los dos

guardaespaldas. Luego, mantiene a raya a Renard y a Coyo. Toda su flema ha desaparecido, se pone a temblar de rabia: «*Se acabó de torturar a pobres borrachos, y de abofetear a las chicas*». Advierte a Renard que los va a golpear hasta que uno de ellos se decida a llamar por teléfono a la policía para que liberen a Eddy. Empieza a golpear.

23. Harry, Renard, Marie, Gérard, Eddy, Cricket (*interior Bar anochecer*)

Renard, amenazado por la pistola, llama por teléfono para pedir la liberación de Eddy. Luego, Harry anuncia a Gérard que está decidido a llevar a los Bursac a la isla del Diablo. Le ha tomado simpatía a la causa de la Resistencia, y los otros, los «de Vichy», no le gustan Emoción de Gérard. Regreso de Eddy, el viejo marinero, sano y salvo, que se marchará con Harry y Marie, después de que ésta, feliz (a pesar del carácter peligroso de su misión) se haya despedido de su amigo, el pianista Cricket, cuya música acaba con una nota ligera.

CAPÍTULO III

El testamento del Doctor Mabuse, 1933

Una película de Frite Lang

Guión de Thea Von Harbou, sobre un personaje inspirado de la novela de Norbert Jacques

Título original: *Das Testament des Dr Mabuse*

Producción: Nero-Film, Berlín, Alemania

Duración original: 122 minutos

Nos encontramos en Alemania, en Berlín, al principio de los años 30... (sinopsis).— El eterno folletín.— El guión escena por escena

1. NOS ENCONTRAMOS EN ALEMANIA, EN BERLÍN, AL PRINCIPIO DE LOS AÑOS 30... (SINOPSIS)

Nos encontramos en Alemania, en Berlín, al principio de los años 30.

Hofmeister (Karl Meixner), un antiguo policía del Comisario Lohmann (Otto Wernicke), [el mismo que, en otra película de Fritz Lang, llevaba la encuesta sobre el Maldito], llama por teléfono al Comisario para decirle que, siguiendo la pista de un asunto de moneda falsa, ha descubierto un terrible secreto. Pero, justo en el momento de revelarlo, es raptado por unos bandidos y, como consecuencia de un misterioso «traumatismo», se vuelve loco.

Descubrimos a la banda de los falsificadores de monedas, la cual obedece las órdenes de un jefe invisible, el «Doctor». Este les habla por teléfono o escondiéndose tras una cortina en una habitación secreta. Bajo sus órdenes, la banda comete una serie de actos delictivos (chantajes, atracos, falsificación de moneda, atentados) que obedecen a una lógica misteriosa y desconocida, ya que el dinero no es el móvil principal. Entre sus miembros un hombre joven, Tom Kent (Gustav Diessl), introducido por falta de trabajo, no aprueba las acciones violentas.

Conocemos también a un eminente psiquiatra, el Profesor Baum (Oskar Beregi), director del asilo donde está encerrado el famoso Doctor Mabuse (Rudolf Klein-Rogge). Mabuse, al que descubrimos a través de una conferencia de Baum, permanece mudo, y se limita a escribir durante el día un texto delirante, titulado «El Imperio del crimen», recogido cuidadosamente como documento científico sobre un loco.

Pero un amigo de Baum, Krarnrn (Theodor Loos), al dar con ese escrito y descubrir en él correspondencias más que turbadoras con un reciente suceso (atracó en una joyería), expone ante Baum la teoría, según la cual Mabuse podría estar disimulando su locura, y teledirigir sus fechorías desde su celda, mediante «hipnosis». Antes de que Kramm haya podido informar de su descubrimiento a la policía, es asesinado por hombres de la banda.

Confían el asunto Kramm a Lohmann. Paralelamente, Hofmeister ha sido localizado pero ya no reconoce al Comisario y, sumido en su locura, no le puede decir nada. Lohmann hace descifrar por expertos una palabra trazada sobre un cristal por Hofmeister antes de su traumatismo. Resulta ser un nombre propio, Mabuse.

Lohmann vuelve a sacar el dossier de Mabuse. Al llamar por teléfono al asilo donde está encerrado el doctor loco, se entera de que éste acaba de morir en ese preciso instante.

Ante su cadáver, en el asilo, tiene una entrevista con Baum, quien le hace un elogio entusiasta del difunto. Lohmann tiene algunas sospechas.

Asistimos a una escena en la que Baum, al leer el texto de Mabuse, ve aparecer el fantasma de éste, quien lo hipnotiza y toma posesión de él (recordemos que cuando Mabuse estaba vivo, y antes de ser capturado, cometía sus fechorías sirviéndose de la hipnosis).

La banda del «Jefe» comparece delante de la cortina de la habitación secreta, tras la cual la voz les da nuevas órdenes. Se le reprocha a Kent su mala voluntad, último aviso si le tiene aprecio a la vida. Sin embargo se decide a abandonar la banda, y es apoyado en su decisión por Lüy (Wera Liessem), su fiel amiga quien, un año antes cuando se encontraba indigente y sin trabajo, lo había ayudado dejándole dinero. Puesta al corriente por él de sus actividades ilegales, que ignoraba, Lily no le hace ningún reproche, pero le aconseja entregarse a Lohman. Pero Kent y Lily son raptados por la banda.

Lohmann vuelve a encontrar la pista del asunto de la joyería: una de las joyas robadas ha sido vista por una prostituta, conocida por la policía, Anna (Camilla Spira). Los policías van a su casa, donde se reúne gran parte de la banda, y la rodean.

Paralelamente, Kent y Lily han sido encerrados en la habitación secreta, donde la voz les ha señalado su condena a muerte dentro de tres horas, antes de que dispare una máquina infernal. Al romper la cortina prohibida, no encuentran a nadie detrás, sólo un pabellón de altavoz y un micrófono. Buscan desesperadamente la salida de la habitación herméticamente cerrada y consiguen encontrarla finalmente, provocando una inundación que ahoga la explosión de la bomba.

Por su parte, Lohmann ha obligado a la banda a que se entregue. Busca, interrogándolos, saber quién es su Jefe, pero estos dicen ignorarlo. Confrontados con Baum (al que Lohmann ha hecho venir con un pretexto), niegan conocerlo. Sin embargo, Lohmann ha empezado a relacionar el asesinato de Kramm (que han confesado) con el asilo de Baum, cerca del cual se ha desarrollado.

Pero en ese instante llegan Kent y Lily a la Comisaría. Baum, que iba a marcharse, tiene un movimiento de sorpresa. Esto no se le ha escapado a Lohmann, que ahora interroga a Kent. Este le revela el nombre del jefe de la banda: es Mabuse: «¡está

muerto!», grita Lohmann, pero inmediatamente adivina que otro ha podido tomar el puesto y el nombre de Mabuse.

Kent y Lohmann se dirigen a toda velocidad al asilo, lugar hacia el cual convergen todas las pistas. Sólo encuentran a Baum (que hacía creer que estaba presente en su despacho por la voz grabada en un magnetófono), pero encuentran sobre la mesa un plan de ataque a una fábrica. Al mismo tiempo, Kent reconoce, irrefutablemente en la voz del disco, la voz del jefe de detrás de la cortina.

En los lugares de la fábrica, donde está haciendo estragos el incendio provocado por Baum, Kent y Lohmann encuentran al Profesor huyendo, y lo persiguen en coche, de noche.

Baum esta guiado, en su carrera loca, por el fantasma de Mabuse que le repite al oído el título del «Testamento», Imperio del crimen, Imperio del crimen. Ese texto era, de hecho, un tratado de toma de poder mediante el terror nacido de atentados incoherentes e incomprensibles, sin móviles aparentes.

Baum vuelve al asilo. Como un zombi obediente, se dirige a su despacho, recupera su manuscrito, y entra en la celda de Hofmeister, anteriormente celda de Mabuse. «Me presento, dice Baum a Hofmeister, soy el doctor Mabuse».

Este nombre provoca una crisis de alaridos en Hofmeister. Una vez curado, reconoce al comisario Lohmann, acabado de llegar en compañía de Kent, y le puede decir su «secreto»: «El nombre del hombre es Mabuse, comisario, doctor Mabuse».

Y el que ahora se cree Mabuse, Baum, se ha instalado en la celda de su maestro y allí, mudo, prostrado, desgarró silenciosamente el manuscrito del Testamento.

2. EL ETERNO FOLLETÍN

A menudo se olvida que las series televisivas, tipo *Dallas*, han tenido antepasados en el cine mudo de los años 10 y 20, bajo la forma de lo que se llamaba los «serials». Se trataba de historias en episodios rodadas rápidamente y programadas de una semana para otra para el público apasionado de las salas. Cada episodio se cerraba con el héroe o la heroína inmersos en un gran peligro, a punto de ser devorados por un león, o atados a las vías del tren, a la espera de que, al principio del capítulo siguiente se les sacara de apuros.

Era necesario, pues, para hacer un «serial», inventar una trama general, con una moral somera y sin ambigüedad (por ejemplo, la lucha contra un genio del Mal con poder de organización) y en cada episodio multiplicar las peripecias y los efectos teatrales, sobre cuya verosimilitud y coherencia, no se era muy exigente.

El testamento del Doctor Mabuse fue concebida con ese espíritu, aunque no se tratase de un «serial» en el sentido estricto. Sin embargo, es la continuación de una película muda con dos episodios, también escrita por Thea von Harbou y Fritz Lang en 1922,

Mabuse, el Jugador. La multiplicación de las peripecias, de los misterios y de las habitaciones cerradas, el tema de la organización secreta que pretende reinar en el mundo, la proliferación de los gadgets técnicos —todos aquellos rasgos hacen que el *Testamento* remita a una tradición folletinesca viva, de la que las películas de James Bond ha tomado hoy el relevo.

Treinta años más tarde, en 1961, Fritz Lang realizaba un último film de Mabuse, *Los mil ojos del Doctor Mabuse* (en alemán, *Die Tausend Augen des Doktors Mabuse*) que también sería su última película. Entretanto, habían aparecido una serie de otros Mabuse rodados por diferentes realizadores alemanes.

Ya hemos hablado⁵ de esa estructura tan particular del guión del *Testamento*, especie de mosaico como el de un puzzle donde, cuando se piensa que ya está completo, siempre sigue faltando una pieza.

El guión, no cabe duda, debe en gran parte su fuerza a la novelista Thea von Harbou, entonces esposa del realizador, autora o co-autora de los guiones de numerosas películas de Lang (entre las que destacan *Les Trois Lumières*, 1921, *Los Nibelungos* 1923-24, *Metrópolis*, 1927, *Spione*, 1928, *M. el vampiro de Dusseldorf*, 1931).

Fritz Lang la abandonó en 1932, es decir poco después de nuestra película y, al mismo tiempo que huía de Alemania y del nazismo, al que ella se había adherido (volviendo a casarse con el intérprete del papel de Mabuse, Rudolf Klein-Rogge); pero no por eso despreció la inspiración de su ex-mujer: ¿acaso no se empeñó, al final de su carrera, en realizar una nueva versión de *Tombeau hindou*, según una historia original de él mismo y de Thea, anteriormente rodada por Richard Eichberg?

Se ha podido reprochar a los guiones de Thea von Harbou un exceso de sentimentalismo (como al final de *Metrópolis*), y es probable que la parte más floja del *Testamento*, referente al papel salvador y redentor del personaje femenino, peque de ello (notemos, de paso, que aquellas escenas con Lily han sido reducidas cada vez más en las sucesivas versiones del film). Sin embargo, la novelista y guionista que era Thea von Harbou poseía en grado sumo el don, a veces preocupante, de dar a todas sus historias, una dimensión inmediatamente mítica, grandiosa, arcaica.

¿Por qué elegir esta película para un manual de escritura del guión, cuando precisamente algunos la consideran como un divertimento folletinesco en la obra de Fritz Lang? Es que su trepidante guión permite observar una invención dramática en el estado puro, que siempre parece avanzar sin decaer nunca, que no duda en sembrar por donde pasa *agujeros* e inverosimilitudes... todo esto detrás de una «lógica» aparente. El procedimiento del relevo, del eco, empleado sistemáticamente para relacionar cada escena con la siguiente (por ejemplo Lohmann pronuncia al final de una escena el nombre de Mabuse, y es a Mabuse a quién vemos al principio de la siguiente) —este procedimiento simula, pero sólo simula, una mecánica guionística implacable—; el lazo creado entre las escenas es, de hecho, más mágico que racional, y mucho más eficaz. La versión utilizada aquí, la que nosotros contamos a partir de los numerosos pases del film, y no a partir de un texto manejado, es la más difundida en Francia en las salas y en la televisión. No es la más antigua, y en relación con otra versión seguramente anterior (que llamaremos versión A, editada en video por R.C.A), presenta una serie de modificaciones y de cortes.

⁵ En *La Voix au cinema*, Editions de l'Etoile- Cahiers du Cinema, 1982.

Esta versión A, la más completa que conocemos, no es, claro está, la versión íntegra original, pues las filmografías le atribuyen un minutaje más importante todavía, de 122 minutos. Tal cual, la versión A (disponible en video-cassette) lleva, con respecto a la versión B, contada más adelante, cierto número de detalles, de planos, réplicas de más. Sobre todo:

—La conferencia de Baum es más larga, e incluye un verdadero resumen, hecho por Baum, del pasado de Mabuse y de las peripecias contadas en el episodio de *El Doctor Mabuse* (ver más adelante)

—*Escena 5*, cuando el gordo bigotudo de la banda se acerca a Kent con ademán amenazador, Kent se pone frente a él y le reta, diciéndole que ya ha matado a dos personas y que no le teme.

—*Escena 30* es mucho más larga y está más desarrollada. Primero, Lily, complaciente, detalla extensamente el piso de soltero de Kent; pero éste confiesa a Lily haber cometido, hace tiempo, un crimen pasional que lo condujo a la cárcel: su mujer lo engañaba con su mejor amigo y, los mató a los dos. Lily reacciona entonces como un ángel que perdona, tranquilizadora y maternal. Hace alusión a Lohmann como conocido de Kent y al que él conoce (lo cual suprime el «agujero» señalado más adelante en la versión B).

—La *escena 57* de persecución en coche presenta algunas peripecias suplementarias, más bien humorísticas: el coche de Lohmann se estropea, etc. Esto, por no citar más que las diferencias importantes.

Vemos pues que entre A y B, los cortes realizados por manos misteriosas no han sido hechos al azar, y que remiten a dos puntos principales:

—En primer lugar, borran en el pasado de Kent la historia del crimen pasional, y por eso, cuando éste ve cómo le niegan trabajo, el espectador lo identifica como un parado y no como un hombre que acaba de salir de la cárcel, al que la sociedad niega su rehabilitación. Kent se convierte en un personaje más sencillo y más fácilmente simpático a los ojos del público.

—Luego, reducen mucho el papel de Vera Liessen, intérprete de Lily, sobre todo en las escenas donde ella se muestra melindrosa y se comporta como una hermanita de la caridad.

Por muy mutilada que esté, la versión B sigue siendo sin embargo nuestra versión de referencia, aquella a través de la cual hemos conocido esta película, y sobre la que hemos basado nuestro análisis, por lo que —fenómeno corriente— nos hemos encariñado con sus mismas lagunas, sus vacíos, sus enigmas⁶.

⁶ Por otra parte, hemos podido ver, en la Universidad de París III, una copia del *Testamento* doblada en inglés, precedida de un prólogo rodado ulteriormente que muestra Alemania en ruinas tras la caída del III Reich, y presenta retrospectivamente la película como una denuncia del nazismo ascendente. Esta "versión C" presenta nuevas modificaciones, que hacen la película más racional y más fácil de seguir, pero también más común, transformando sobre todo, gracias al doblaje, el propio contenido de las réplicas.

3. EL GUIÓN ESCENA POR ESCENA

1. Hofmeister, *hombres de Mabuse* (interior. Sótano, fábrica, de día)

Nos encontramos en una habitación cerrada y llena, una especie de almacén polvoriento sacudido por las trepidaciones de un ritmo mecánico enorme, donde se esconde un hombre delgado y nervioso acechando: es Hofmeister (Karl Meixner). Entran dos hombres con bata blanca. Tras haber localizado la presencia de Hofmeister, simulan no haberle visto y salen. Entonces, Hofmeister abandona su escondite y va a escuchar a la puerta-, que da a la fuente invisible de ese enorme ruido rítmico. Los hombres hacen lo mismo del otro lado. Hofmeister se decide a abrir la puerta: nadie. Lo vemos salir, pero sigue sin ver las máquinas, fuente de ese ruido obsesivo, cuya presencia domina toda esta escena muda.

2. Hofmeister, *matones invisibles* (exterior. Fábrica, de día)

Tras salir por un callejón que bordea la fábrica, Hofmeister se escapa corriendo de un objeto pesado que dejan caer sobre él; luego es un tonel cargado de pólvora que rueda hacia él y explota.

3. Comisario Lohmann, Müller, *su adjunto*, Hofmeister (interior. Comisaría, de día; Hofmeister al otro lado del hilo telefónico en un despacho)

En la comisaría, el gordo y jovial comisario Lohmann (Otto Wernicke) bromea, delante de su adjunto Müller (Klaus Pohl), sobre *La Walkiria* de Wagner que tiene que ir a ver a la Opera, deseando no ser interrumpido esta vez. Suena el teléfono: es Hofmeister quien llama a Lohmann desde un despacho, en un lugar desconocido, y que implora para hablar con él. Pero Lohmann le cuelga el teléfono, y explica a Müller que Hofmeister era, hace tiempo, uno de sus subordinados favoritos, un hombre de valor que, desgraciadamente, se ha dejado llevar en una historia de billetes falsos.

De nuevo suena el teléfono: es otra vez Hofmeister, insistiendo desesperadamente para entregar a Lohmann un descubrimiento capital sobre el asunto de los billetes falsos, con el fin, dice, de rehabilitarse ante el comisario. Este consiente por fin en escucharlo.

Hofmeister, armado y siempre en estado de alerta en la habitación donde se ha refugiado, se prepara para revelar a Lohmann el nombre del individuo que está detrás de todo el asunto, pero teme que lo tomen por loco si dice ese nombre. «*Pero, ¿quién es?*», insiste Lohmann. En ese mismo momento, «algo» misterioso le ocurre a Hofmeister, se oyen ruidos de golpes y, tras un silencio, Lohmann recibe en su receptor una voz sobreaguda cantando: la voz de Hofmeister que se ha vuelto loco.

4. Profesor Baum, *estudiantes* (interior. Anfiteatro de la Facultad, de día)

El profesor Baum (Oskar Beregi), director de un asilo y psiquiatra eminente, da una clase a sus estudiantes sobre los casos de locura provocados por «choques», y evoca el caso del doctor Mabuse (Rudolf Klein-Rogge), un hombre de doble vida que utilizaba sus conocimientos sobre la hipnosis para llevar paralelamente actividades criminales. Cuenta, basándose en proyecciones de diapositivas cómo, desde su dramática captura, Mabuse se ha vuelto loco sin posibilidad de cura: en su celda, se le ha visto al principio quedarse mudo, postrado, luego ponerse a hacer gestos en el aire, de los que se percataron que eran gestos de escritura. Se le dio entonces un lápiz y papel. Mabuse empezó a trazar, en escritura automática, garabatos desprovistos de forma y sentido, que se convirtieron más tarde en letras, luego palabras, luego frases: las frases de un escrito testamentario, que es, dice Baum en conclusión, una «introducción sistemática al ejercicio del crimen».

5. *Hombres de Mabuse, entre ellos Tom Kent (interior. Habitación con rotativas, ¿día?)*

En una habitación cerrada, delante de una rotativa parada, unos hombres discuten sobre los métodos de su jefe al que llaman el «Doctor» (no dicen nunca Mabuse) en el asunto Hofmeister. Uno de esos hombres, Tom Kent (Gustav Diessl), expresa su repugnancia por cometer asesinatos. Un hombre gordo y bigotudo de la banda se acerca para darle, según parece, una lección, pero suena el teléfono: se enteran de que Hofmeister ha sido «eliminado» (en alemán, «erledigt», palabra a menudo utilizada en la película en lugar de «matar», es más imprecisa).

6. *Lohmann, policías (interior. Despacho, día)*

El comisario Lohmann y sus policías investigan en la habitación desde donde se ha podido establecer que Hofmeister estaba llamando cuando cayó en la demencia, antes de desaparecer. Al reconstruir los hechos a partir de huellas visibles (disposición de las salidas, muebles desplazados), Lohmann llega a una ventana sobre la cual descubre, grabada en el cristal por una uña humana, una palabra ilegible: presiente que es un mensaje dejado por Hofmeister para él, y hace que se lleven el cristal para descifrarlo.

7. *Baum, Mabuse, enfermero (interior. Celda de Mabuse, día)*

En su celda, Mabuse, mudo e indiferente a todo lo que le rodea, escribe de manera automática, mientras que un enfermero recoge las hojas a medida que las escribe y las deja caer. Baum entra en la celda y observa a su paciente. Pero, al dar la espalda a éste, tiene como una alucinación: ve, de pie ante él, un doble transparente de Mabuse. La alucinación de Baum cesa cuando el enfermero le entrega las nuevas hojas escritas por el enfermo.

8. *Kent, Lily (interior. Bar, día)*

En un bar, Kent se reúne con su amiga Lily (Wera Liessem), y recuerda a la joven que hoy es el primer aniversario, día por día, de su primer encuentro.

9. Kent, Lily, *un año antes (interior. Oficina de Empleo, día; Bar, día)*

Flash-back: en una oficina de empleo invadida por gente en busca de trabajo, un empleado declara a Kent que es inútil volver, pues no tienen nada que ofrecerle. Kent se pone furioso, y grita a toda la asistencia pasiva que «hay motivo para empujar a un hombre hacia el crimen», luego sale. Pero en el pasillo, una joven empleada compasiva, Lily, va en su busca para prestarle 20 marcos: «Me los devolverá cuando haya encontrado trabajo». Kent vuelve a tener esperanzas.

Final del flash-back y retorno al bar, donde Lily concluye: «*Y seis meses más tarde, has encontrado trabajo*» (claro está, que ella no sabe cuál).

10. Doctor Kramm, *sirviente de Baum, Baum (interior. Despacho de Baum, día)*

Un compañero de Baum, el doctor Kramm (Theodor Loos), viene a ver al psiquiatra y le introducen en su despacho. Baum todavía no está allí. Hojas sueltas del manuscrito de Mabuse están apiladas encima de la mesa, y Kramm las hace caer por descuido. Al intentar ponerlas en orden, su mirada cae sobre la descripción de un robo de joyas, contado en el manuscrito. Entonces, le sorprende la coincidencia entre los métodos descritos en este texto de «demente», y los empleados en un suceso del que informa el periódico de ese mismo día: al comparar los dos, ve que ese asunto del atraco en una joyería parece haber seguido al pie de la letra la «receta» del manuscrito. Entra Baum y encuentra a Kramm completamente excitado por su hallazgo: «*¿Y si Mabuse, dice éste, no fuera más que un simulador, y si fuera el responsable, el organizador de este robo?*» «*No, es puro azar*», contesta Baum. «*¿Azar?*», insiste Kramm, *quizás Mabuse ordene sus acciones mediante telehipnosis*» (en alemán: *Fernhypnose*, hipnosis a distancia). «*Yo soy quien lo está tratando, y sé que está loco*», sostiene Baum fríamente. Kramm declara que va a contarlo a la policía, y Baum responde que es buena idea. Luego, Kramm abandona el despacho, y el sirviente de Baum, que estaba escuchando en la puerta, tiene el tiempo justo para retirarse.

El sirviente (Georg John) acompaña a Kramm hasta la salida del edificio, y le vemos volver a la puerta del despacho de Baum, a la que llama sin éxito. Cuando empieza a girar el pomo de la puerta, la voz de Baum le contesta: «*No quiero que nadie me moleste.*»

11. Hardy (*interior. Guarida, día*)

En la habitación de un lugar desconocido, Hardy (Rudolf Schündler), un joven fanático, rubio (es uno de los dos hombres de la «sección 2B», de la banda de Mabuse, encargada de las acciones de «eliminación») recibe una llamada telefónica: se le comunica el número del coche de Kramm, el lugar de la ciudad, una encrucijada, donde habrá que «eliminar» al conductor.

12. Kramm, Hardy, *conductor (exterior. Calle, día)*

El coche de la «sección 2B» esta siguiendo al coche de Kramm, sin que éste se de cuenta. Ambos coches se detienen en plena ciudad en un semáforo que se hace eterno. El chofer del coche perseguidor se pone a apretar rítmicamente el claxon, como un automovilista impaciente, y provoca así, por mimetismo, un concierto de cláxones de todos los coches que están esperando... entre los cuales está el del propio Kramm. Aprovechando el alboroto, Hardy apunta a la cabeza de Kramm y dispara. El sonido del disparo se ahoga en el ruido. El semáforo cambia a verde y todos los coches vuelven a arrancar, salvo uno, en el que un agente de policía, recién aparecido, encuentra a Kramm muerto, desplomado sobre su volante. Cuando abre la puerta del coche, cae un periódico sobre la acera. En portada, el asunto del robo de joyas.

13. *Hombres de Mabuse, entre ellos Grigoriev (interior. Piso, ¿día?, ¿noche?)*

Unos hombres discuten en una habitación; entre ellos, el encubridor Nikolaí Grigoriev (Hadrian M. Netto), con aspecto de vividor refinado. Este examina, como buen experto, las joyas robadas. Evocan los extraños métodos del «Jefe»: teledirige operaciones de chantaje que podrían ser lucrativas, pero hace que siempre se malogren, sin intentar sacar provecho económico. «No preguntes demasiado, dice uno de ellos, ya sabe lo que les ocurre a los curiosos. Uno de nosotros quiso ver al Jefe detrás de la cortina donde se esconde, y lo han encontrado hecho trizas » (y, tras estas palabras, aparece la imagen de una cortina cerrada y opaca ante la cual se ve el cuerpo, muerto pero entero, de un hombre acostado).

14. Kent (*interior. Piso, ¿día?, ¿noche?*)

En su piso, con las cortinas cerradas, Kent va y viene, y hace pedazos una carta de ruptura que quería mandar a Lily, por sentir escrúpulos por su relación con ella. Luego, por debajo de la puerta, recibe una convocatoria escrita a máquina, firmada con el nombre de Mabuse.

15. Lohmann, *policías (interior. Comisaría, día)*

En la comisaría, se está investigando la desaparición de Hofmeister y el asesinato de Kramm —entre los que la policía todavía no ha establecido relación. La bala que ha servido para matar a Kramm ha sido identificada como procedente de una pistola Dreyse; se ha procedido a la reconstrucción de lo que ha hecho la víctima durante el día, salvo en el periodo comprendido entre las dieciocho y veinte horas, justo antes del crimen. Lohmann hace añadir una referencia a esto, en un cartel en el que pide información y que debe ser difundido.

16. *Fotografía de la policía, Lohmann, Müller (interior. Laboratorio fotográfico, y comisaría, día)*

En su laboratorio, Weber, el fotógrafo de la policía, recibe una llamada de Lohmann, al que confirma que prosigue con sus investigaciones para descifrar el misterioso letrado del cristal. De repente, Müller llega corriendo a la comisaría para anunciar a Lohmann que acaban de encontrar a Hofmeister, y que está repitiendo sin parar el nombre del comisario.

17. Lohmann, Hofmeister, *médico (interior. Celda de la comisaría, día)*

Encerrado en una celda de la comisaría, Hofmeister está en pleno delirio: sigue imaginándose en el despacho desde donde hablaba con el comisario por teléfono, pero los objetos de la habitación, la mesa, el teléfono, están deformados y son transparentes, como un cristal. Con un teléfono imaginario en la mano, llama desesperadamente a Lohmann. Cuando entra éste con el médico en la celda, en su delirio, Hofmeister los toma a ambos por hombres de la «sección 2B», acercándose hacia él con aspecto amenazador, y entonces se pone a cantar su cancioncita: «*Gloria, Gloria, la hija de Batavia...*» con una voz sobreaguda y aterrorizada.

Sin esperanza de ser reconocido por Hofmeister, Lohmann intenta establecer la comunicación entrando en su juego. Cuando éste, creyéndose de nuevo solo, vuelve a llamar, «*¡Comisario Lohmann! ¡Comisario Lohmann!*», el comisario responde a Hofmeister, quien no lo ve: «*¿Es usted Hofmeister? Aquí Lohmann.*» El rostro de Hofmeister se transfigura de alegría, pero tras un movimiento de Lohmann que le advierte de su presencia real, cerca de él, y tan pronto como ve a Lohmann, tomándolo por un matón, Hofmeister se pone de nuevo a cantar su canción de conjuro, mirándolo fijamente con sus ojos de loco. Lohmann renuncia, y se enfurece contra este lamentable espectáculo: ¡si pudiera agarrar al culpable de este drama!

18. Mabuse, *enfermero, sirviente de Baum, Voz de Baum (interior. Asilo, día)*

Mudo, inmóvil, con la mirada fija, Mabuse está incorporado en su cama. Un enfermero comunica su preocupación al sirviente de Baum: «*Mabuse tiene algo raro, tiene los ojos de alguien que podría dominar el mundo. Hay que avisar a Baum*». Los dos hombres llaman a la puerta del psiquiatra, e intentan entrar pese a la consigna. Pero, de nuevo, suena la voz de Baum: «*No quiero que nadie me moleste.*»

19. *Hombres de Mabuse, entre ellos Kent; voz de Mabuse (interior. Habitación secreta, ¿día? ¿noche?)*

Unos hombres de Mabuse suben una escalera y llegan a un rellano delante de una puerta, en un edificio desconocido. Manipulan cerraduras pesadas y complicadas, y penetran en una habitación. Cuando abren la puerta, se ve, como en un relámpago, una silueta humana sentada a contraluz detrás de una cortina echada que, inmediatamente, se hace opaca. Los hombres se quedan de pie, en actitud respetuosa delante de la cortina, y retumba una voz seca y autoritaria: felicita a la «sección 2B» por haber solucionado el caso Hofmeister y, a continuación avisa a Kent de que está al corriente de sus reticencias y que ya no tolerará a los desertores ni a los traidores.

20. Kent, *hombres de Mabuse (exterior. Calle, día)*

En la calle, delante de un cartel que pide información sobre la muerte de Kramm, Kent discute con otro miembro de la banda (el más humano). Este aconseja a Kent que tome en serio el aviso del «Doctor». «Ya lo sé, dice Kent, cuando uno entra en la organización ya no hay manera posible de echarse atrás.»

21. Kent (*interior. Piso de Kent, ¿día? ¿noche?*)

Una vez en casa, Kent decide mandar a Lily una carta de despedida: «*olvídame, yo, no te olvidaré nunca.*»

22. *Fotógrafo, Lohmann (interior. Laboratorio fotográfico, ¿día? ¿noche?)*

Weber, el fotógrafo, ha conseguido reconstruir una palabra que no quiere decir nada: «Mabuse». Hacía falta, para encontrarla, comprender que Hofmeister la había escrito al revés en el cristal: «*¿Mabuse?, repite Lohmann que acaba de entrar, ¿qué es eso de Mabuse? Es, es...*»

23. Lohmann, *archivero (interior. Sala de archivos, día)*

«... ese doctor, en la época de la inflación», acaba diciendo, en una sala de archivos, mientras le pasan el voluminoso *dossier* del caso Mabuse, el Jugador.

24. Lohmann (*interior. Comisaría, día*)

Lohmann llama por teléfono a Baum, pues sabe que Mabuse está encerrado en su asilo. Pero se entera de que Mabuse ha muerto esa misma mañana. «*¿Esta misma mañana? ¡Que extraño!...* », comenta el comisario.

25. *Hombres de Mabuse, entre ellos Kent (interior. Guarida, día)*

Los bandidos han recibido la habitual convocatoria del «Jefe», firmada «*Doctor Mabuse*». Uno de los bandidos aconseja a Kent no hacer tonterías: «*El Doctor es más fuerte que tú*».

26. Baum, Lohmann, *cadáver de Mabuse, enfermero (interior. Asilo, día)*

En el asilo, Baum y Lohmann están hablando, ante el cadáver de Mabuse. «*¿Es él verdaderamente?*», pregunta Lohmann. «*Desgraciadamente, sí*», contesta Baum, lanzándose a un elogio entusiasta del difunto, que Lohmann, suspicaz, le anima a hacer. «*Ese cerebro sobrehumano habría podido regenerar toda la humanidad*», dice Baum, entusiasta, y deja caer la palabra «testamento». «*¿Qué testamento?*» pregunta Lohmann inmediatamente. Baum se corrige: «*Un escrito sin más valor que el científico*». Lohmann pide ver a Hofmeister pero Baum se opone: el hombre está demasiado enfermo. Se encerró precisamente a Hofmeister en la misma celda que ocupaba Mabuse, desde donde sigue intentando localizar a Lohmann con su teléfono imaginario. En cuanto al cuerpo de Mabuse, ha sido mandado a disección. «*¿Qué es lo que queda de nosotros?*» dice filosóficamente uno de los enfermeros que lo cuidaba.

27. *Hombres de Mabuse, voz de Mabuse (interior. Habitación secreta, ¿noche?)*

Imagen de un trozo de papel en el cual figura, mecanografiado, el nombre de Mabuse convocando a sus hombres. Estos están esperando en una gran habitación. Una señal sonora cifrada les avisa cuándo les llega el turno para pasar ante el «Jefe». Se solicita a la «sección 5».

28. Baum, *Fantasma(s) de Mabuse (interior. Despacho de Baum, ¿noche?)*

En su despacho, cuyas paredes están decoradas con máscaras que reproducen muecas y pinturas de alienados, Baum, el psiquiatra, repasa el manuscrito de Mabuse. Su título: «El Imperio del Crimen» (Herreschaft des Verbrechens). Se trata de un plan para impresionar el espíritu del pueblo mediante actos inexplicables de terrorismo, aparentemente gratuitos, con el fin de prepararlos para sufrir la ley del Amo. La lectura del texto, iniciada en voz alta por Baum, es continuada por una voz cercana y susurrante, que parece, primero, sonar *dentro de* Baum. Este ve a continuación, *delante de él*, el fantasma de Mabuse proseguir este discurso diabólico, al tiempo que lo mira fijamente con ojos de hipnotizador. El fantasma se multiplica por tres, antes de *entrar dentro de Baum*, que sigue bajo hipnosis.

29. *Hombres de Mabuse, entre ellos Kent, voz de Mabuse (interior. Habitación secreta, ¿noche?)*

Dos «secciones» comparecen delante de la cortina de la habitación secreta. La voz les da instrucciones para provocar un incendio criminal, luego, para una operación en un banco, en la cual habrá que sustituir falsos billetes por verdaderos. Los guardias del banco deberán ser asesinados. Kent, obligado a participar en la operación, hace un movimiento mudo de retroceso. «*Deben ser asesinados*», repite inmediatamente la voz.

30. Kent, Lily (*interior. Piso de Kent, ¿noche?*)

Al volver a su casa, Kent encuentra una nota de Lily: «*Te quiero*», y, ve a la propia Lily, que le ha esperado. Lo sabe todo, y ha decidido quedarse con él.

31. *Hombres de Mabuse* (*interior. Guarida, ¿noche? ¿día?*)

Los bandidos se ocupan de los billetes sustituidos en la operación del banco; su conversación nos informa de que Kent les ha fallado. Se plantean, si sigue sin venir, avisar a la «sección 2B».

32. Kent, Lily (*interior. Piso de Kent, ¿noche?*)

Kent acaba de confesar a Lily sus verdaderas actividades. Lily le aconseja que vaya a contárselo al inspector Lohmann.

33. *Hombres de Mabuse* (*interior. Guarida, ¿noche?*)

Uno de los bandidos acaba llamando a la «sección 2B» para decir que Kent no ha venido.

34. *Hombres de Mabuse, voz de Mabuse* (*interior. Habitación secreta, ¿noche?*)

... Mientras tanto la voz de detrás de la cortina sigue dando instrucciones: plan de ataque, instrucciones contra los traidores.

35. Lohmann, Müller, *policías* (*interior. Piso de Lohmann, día*)

La escena se sitúa por la mañana, en casa de Lohmann, que está durmiendo profundamente. Un policía lo despierta para indicarle una pista: una de las joyas robadas, un collar, ha sido localizada; lo llevaba una chica conocida por la policía, una prostituta llamada Anna.

36. Grigoriev, Anna (*interior. Piso de Anna, día*)

En un piso lujoso, se descubre a Grigoriev, con un balín, y Anna (Camila Spira). «*¿Dónde están los demás?*», pregunta ella. «*Se están ocupando de Kent*», contesta el encubridor.

37. Kent, Lily, Sección 2b (*interior. Calle, día*)

En la calle, un falso ciego obliga a Kent y a Lily, bajo la amenaza de una pistola, a subir a un coche que se los lleva.

38. Lohmann, *policías* (*interior. Comisaría, día*)

Lohmann manda a dos policías a casa de Anna, aconsejándoles prudencia.

39. Kent, Lily, *voz de Mabuse* (*interior. Habitación secreta, ¿día?*)

Kent y Lily son empujados y encerrados en la habitación de la cortina. La voz suena para condenarlos a muerte a los dos. Kent saca su pistola y dispara sobre la cortina, luego la rompe con la ayuda de Lily. Estupor: detrás de la cortina sólo descubren una silueta de madera recortada, así como un altavoz y un micro. La voz, imperturbable, sigue hablando como si no pasara nada: «*Moriréis dentro de tres horas*». Y se oye el ruido de un tic-tac que empieza a desgranar las horas. «*Tom, ¿qué es eso?*» pregunta Lily angustiada.

40. Grigoriev, Anna, Hardy, *hombres de Mabuse, policías* (*interior, y rellano, piso de Anna, día*)

Los hombres de Mabuse se encuentran reunidos en casa de Anna. Llamen a la puerta y Anna va a abrir. Es un policía, que intenta introducirse haciéndose pasar por un empleado del gas. Zafarrancho de combate, tiroteos, la policía sitia el edificio. Hardy, el joven fanático de la «sección 2B», prohíbe a los demás que se entreguen, si no los matará.

41. Kent, Lily (*interior. Habitación secreta, día*)

¿Cómo salir? Kent y Lily han intentado, en vano, alcanzar el mecanismo de la bomba cavando en el suelo. Kent lo intenta ahora con la ventana tapiada.

42. *Hombres de Mabuse, policías* (*interior. Piso de Anna, día*)

En el piso de Anna, sigue el combate con la policía. Unos hombres intentan escaparse haciendo un agujero en el techo. El nombre de Lohmann, gritado por los policías, hace cundir el pánico. Dos hombres quieren entregarse. «*¡Ni hablar!*, grita Hardy, *el que intente acercarse a la puerta, dentro o fuera, es hombre muerto!*»

43. Kent, Lily (*interior. Habitación secreta, día*)

Pero, detrás de la ventana tapiada, hay una placa de acero imposible de franquear, y el tic-tac sigue sonando... Kent y Lily están desesperados.

44. *Hombres de Mabuse, policías, Lohmann (interior. Rellano del piso de Anna, día)*

Durante el combate, Hardy cae herido de una bala. Lohmann, que se ha desplazado hasta allí, grita un aviso: «*iRendíos, no tenéis ninguna oportunidad!*» Los bandidos tiran las armas y se entregan, salvo Hardy que se dispara una bala en la cabeza. Lohmann recoge la pistola con la que Hardy acaba de matarse: una Dreyse, como la que sirvió para matar Kramm.

45. Kent, Lily (*interior. Habitación secreta, día*)

No hay ninguna salida, y la bomba sigue haciendo sonar su infernal tic-tac. Kent tiene una idea desesperada: agujerear un conducto de agua que pasa por la habitación —así el agua, al salir, podría ahogar la explosión. Con un cuchillo hace un agujero en el tubo. El agua irrumpe con fuerza.

46. Lohmann, *hombre de Mabuse (interior. Comisaría, día)*

Interrogado por Lohmann, uno de los hombres de Mabuse, un tipo gordo, niega estar implicado en el asesinato de Kramm. Niega haber visto jamás al Jefe del que le hablan. «*iAh, ríe sarcásticamente Lohmann, el gran desconocido!*»

47. Kent, Lily (*interior. Habitación secreta, día*)

Sobre el agua que invade progresivamente la habitación, flota la silueta recortada del falso Mabuse. Kent y Lily están esperando la explosión.

48. Lohmann, *hombre de Mabuse (interior. Comisaría, día)*

Lohmann deja al hombre gordo confundido, al enseñarle la bala encontrada en la cabeza de Kramm y la que se ha encontrado en la cabeza de Hardy, procedente de la misma arma. El gordo empieza a confesar, pero cuando se menciona el lugar del crimen de Kramm, Lohmann tiene una idea luminosa: es muy cerca del asilo de Baum.

49. Kent, Lily (*interior. Habitación secreta, día*)

El agua sigue subiendo; Kent y Lily, inmersos hasta los hombros; están abrazados.

50. Lohmann (*interior. Comisaría, día*)

Lohmann llama por teléfono a Baum para pedirle que venga, bajo el pretexto de hacerle identificar a unos hombres que dicen conocerle.

51. Kent, Lily (*interior. Habitación secreta, día*)

La explosión se produce y levanta un fantástico chorro de agua. Kent y Lily aguantan cogiéndose a la cortina rota. La explosión ha abierto un agujero en el suelo por el cual se evacúa el agua, vaciando así la habitación. «*Áquí esta la salida*», exclama Kent.

52. Lohmann, Baum, *hombres de Mabuse*, Anna, luego, Kent y Lily (*interior. Comisaría, día*)

Lohmann hace pasar a Baum delante de los hombres de Mabuse y Anna. «*¿Los conoce usted?*», pregunta después. «*No*», contesta Baum. Lohmann le pide a Baum que espere en una habitación contigua. Luego, pregunta a parte a los hombres de Mabuse si han visto alguna vez a Baum (pues éste era el verdadero objeto del careo). «*Nunca*» dicen éstos. «*¡Qué extraño!*», piensa Lohmann, quien va después a reunirse con Baum de pie delante de un cartel anunciando el asesinato de Kramm. «*Nos hubiera podido decir que estaba con usted entre las dieciocho y veinte horas, este cartel estaba por todos los lugares*» «*Ni salgo ni leo los periódicos*», contesta Baum. Lohmann debe dejarle ir sin éxito. Pero, en el momento en que Baum sale por la puerta, Kent y Lily llegan mojados. «*¡Pero, si es Kent!*» exclama Lohmann (nada ha establecido, en esta versión de la película, que se conozcan). «*Kent*», repite Baum, con un tono de sorpresa. «*Entonces, usted conoce a este hombre*, dice Lohmann; *acaba de pronunciar su nombre!*» «*¿Yo?, No, usted, comisario*», dice Baum serenándose —tras lo que se marcha tranquilamente, con paso de autómatas.

Luego, Lohmann pregunta a Kent: «*¿Conoce usted a ese hombre?*» «*No*». «*Estoy seguro, sin embargo, de que él le conoce a usted*». Kent revela entonces a Lohmann sus actividades. «*¿Quién es su Jefe?*», pregunta Lohmann. «*Mabuse*». Cólera del Comisario: «*¡Imposible! Lo he visto muerto*». Kent le enseña una convocatoria firmada por Mabuse. «*No. Otro podría igual que él...*», dice Lohmann, y de repente comprende: Otro...

53. Baum, *serviente* (*interior. Asilo, día*)

Baum entra en su despacho y da la consigna de que no dejen entrar a nadie.

54. Lohmann, Kent, Lily (*interior. Comisaría, día*)

Lohmann dice a Kent: «*Todas las pistas conducen a ese asilo. Vamos para allá. Es posible que tenga usted razón, y que Mabuse esté todavía vivo.*»

55. Lohmann, Kent, *sirviente (interior. Asilo, ¿día?)*

Lohmann y Kent insisten en ver a Baum, pero el sirviente se mantiene firme. Lohmann hace caso omiso, llama a la puerta y acciona el picaporte. Por tercera vez, se oye la frase: «*No quiero que nadie me moleste.*» Kent exclama que reconoce la voz del Jefe. Ambos derriban la puerta. Descubren que el despacho está vacío, y que una puerta de salida en el fondo de la habitación se ha quedado abierta. Lohmann descubre el truco: detrás de la puerta, un tocadiscos está conectado al pomo de la puerta. El que quiere entrar, al tocar el pomo, pone en marcha la lectura de un disco grabado con la voz de Baum, que siempre dice la misma frase: «*No quiero que nadie me moleste.*» «*No es sorprendente, dice Lohmann, que no lo haya reconocido (cuando ha visto a Baum de frente). Sólo conocía su voz por el disco.*»

Sobre la mesa de trabajo de Baum, Kent y Lohmann encuentran un plano, con el lugar de una fábrica de productos químicos subrayado, y una fecha: esa misma noche. Encuentran también el manuscrito de Mabuse, con instrucciones para el atentado.

56. Lohmann, Kent, *bomberos, Baum (exterior. Fábrica de productos químicos en llamas, noche)*

Una fábrica grande está en llamas. Las sirenas rugen y los bomberos se apresuran. La policía está ahí, con Lohmann y Kent. Localizan, con la luz del reflector, a Baum escapándose por los matorrales.

57. Baum, *fantasma de Mabuse, Lohmann, Kent (exterior. Carreteras, noche)*

Guiado por el fantasma de Mabuse, que repite en sus oídos las palabras diabólicas, «*imperio del crimen*», «*imperio del crimen*», Baum huye con el coche, en la oscuridad de la noche, como en una cabalgata fantástica. Lohmann y Kent cogen otro coche y salen tras él, pero se retrasan por culpa de otros coches, un paso a nivel y diversos incidentes.

58. Baum, *Fantasma de Mabuse, Hofmeister, enfermeros, Lohmann, Kent (exterior e interior. Asilo de Baum, noche)*

El coche de Baum llega ante las rejas del asilo (que vemos por primera vez) y el fantasma de Mabuse las abre, de modo mágico —al igual que le abre todas las demás puertas: la de su despacho, donde Baum entra, hipnotizado, para recoger su manuscrito y, después la de la celda de los locos, donde Hofmeister sigue cantando su canción demente, con voz sobreaguda.

Baum entra, con el manuscrito bajo el brazo, y se presenta humildemente ante Hofmeister: «*Yo soy el doctor Mabuse.*» Hofmeister lanza un grito terrible «*¡Mabuse!*». confusión total en el asilo, donde el personal se despierta y corre —en el mismo momento en el que Kent y Lohmann llegan ante la celda. Unos enfermeros salen de ella, sujetando a Hofmeister curado, quien se dirige a Lohmann con gran felicidad: «*El hombre se llama Mabuse, comisario, ¡doctor Mabuse!*»

En la celda que fue la de su amo, Baum postrado rompe en trocitos el Testamento. Lohmann mira: «*Vamonos, dice a Kent, estas cosas no son de la incumbencia de un simple comisario de policía*». Y un enfermero cierra la puerta de la celda sobre Baum... y sobre el espectador.

El Intendente Sansho, 1955

Una película de Kenji Mizoguchi

Guión de Yoshikata Yoda y de Yahiro Fuji basado en la novela de Ogai Mori «Sansho Dayu»

Título original del film: *Sansho Dayu*

Producción: Daiei, Kyoto, Japón

Duración: 119 minutos

Nos encontramos en el Japón, cuando el hombre ignoraba todavía su propio valor (sinopsis). — La quintaescencia del melodrama — El guión escena por escena

1. SIGLO XI, EN EL JAPÓN, CUANDO EL HOMBRE IGNORABA TODAVÍA SU PROPIO VALOR (SINOPSIS)

Nos encontramos en el Japón, en el siglo XI, «cuando el hombre ignoraba todavía su propio valor».

Unos viajeros caminan por el campo. Una noble Dama, Tamaki (Kinuyo Tanaka), sus dos hijos, el pequeño Zushio, su hermana pequeña Anju y una sirvienta.

Van en busca de su esposo y padre, Masauji (Masao Shimizu), exiliado desde hace varios años, por haberse enfrentado a la autoridad al defender a unos campesinos pobres. Este hombre bueno había dejado al pequeño Zushio una figurilla sagrada, símbolo de misericordia, acompañándola de un mensaje de justicia.

Los viajeros, que acampan de noche en plena naturaleza, ven llegar a una anciana, que dice querer ayudarlos y acogerlos. Pero ésta los entrega a unos bandidos, que separan a Tamaki de sus hijos al venderlos, a ella como cortesana, y a los niños como esclavos. Venden a la madre en la isla de Sado, y a los niños muy lejos de allí, al rico y cruel Intendente Sansho (Eitaro Shindo).

Una vez allí, la vida es muy dura, y cualquier intento para evadirse es castigado con la mutilación. El hijo de Sansho, Taro (Akitake Kono), se apiada de los niños y los vuelve a bautizar con los nombres de Mutsu-Waka (para Zushio) y Shinobu (para Anju), antes de abandonar los territorios de su padre, de quien se siente avergonzado.

Diez años más tarde, Zushio (Yoshiaki Hanayagi) y Anju (Kyoko Kagawa) siguen siendo esclavos. Zushio se ha endurecido y sólo piensa en obedecer las órdenes del Amo, aunque sean crueles. Anju sigue siendo dulce y compasiva, y sigue esperando.

Un día, una joven esclava recién llegada canta una canción que habla de Zushio y de Anju, canción que había oído en la isla de Sado. Anju, conmovida, comprende que esa canción procede de su propia madre.

Esta, mientras tanto, gime en la playa, en Sado, llamando a sus hijos como cuando eran pequeños: «Zushio... Anju...» Quiere escaparse, pero es atrapada y castigada, con la mutilación de un tendón del pie.

En los dominios de Sansho, cierto día, la posibilidad de escapar se ofrece por fin a Zushio y Anju. Zushio, turbado, convencido por su hermana (y oyendo mágicamente la voz de su madre que los llama) decide, repentinamente, aprovecharse; huye cargando en sus espaldas a una anciana esclava enferma. Anju, que se ha quedado para encubrir la huida, se suicida ahogándose, atraída por la canción de su madre, que suena en el aire de modo irreal.

Recogido y escondido por Taro, convertido en monje, Zushio va a ver al primer Ministro que, tras haberlo reconocido (con la ayuda de la figurilla sagrada), le anuncia la muerte de su padre y lo nombra gobernador de una Provincia, aquella precisamente donde se encuentran los dominios de Sansho.

Zushio se promete cumplir una misión: liberar a los esclavos, y con este fin, promulga un edicto antiesclavista. Sansho, avisado, intenta hacer fracasar el edicto.

Zushio invade entonces con su tropa el territorio del Intendente, lo hace detener y al liberar a los esclavos, es informado de la muerte de su hermana.

Posteriormente, Zushio que, al destituir a Sansho, había abusado de sus poderes, dimite. Convertido en un hombre como los demás, decide ir en busca de su madre.

En la isla desierta y triste de Sado devastada por un maremoto, Zushio ya no tiene esperanzas de encontrar a su madre... cuando, al fin, la reconoce en una anciana ciega y súa. Esta, después de cierto tiempo, también lo reconoce, al tocar la vieja figurilla. Han quedado los dos solos, sobreviviendo a toda la familia, y recordando las palabras del padre: «Sé bueno con los demás», y se abrazan llorando.

2. LA QUINTA ESENCIA DEL MELODRAMA

*El Intendente Sansho es uno de los numerosos films de Mizoguchi en los que ha colaborado su guionista habitual, Yoshikata Yoda. Sabemos que el autor de *Ugetsu Monogatari* seguía muy atentamente, de manera muy crítica y severa, la elaboración de los guiones que rodaba; de manera que, y sin exagerar, se le puede considerar como co-autor, o al menos, co-responsable.*

No hemos leído el relato original de Ogai Morí, adaptado por Yoda, pero sabemos por éste último que este relato corto contaba una historia de niños desgraciados, y que Mizoguchi empezó pidiendo a su guionista que modificase la primera adaptación de Yahiro Fuji, suprimiendo el papel de los niños. «*Contrariamente al relato de Ogai Mori, dice Yoda, convertí a Anju en la hermana pequeña de Zushio*» (esto, en función de los actores elegidos), y prosigue: «*El prólogo de Sansho Dayu es fiel al relato, pero todo lo demás, cuando Anju y Zushio son adultos —lo que constituye la mayor parte del film— es casi enteramente de mi pluma*». Al ser vendidos los dos jóvenes héroes, Mizoguchi pidió a Yoda que estudiase la historia de la esclavitud y su función económica, lo que demuestra muy bien que pensaba conformarse con una denuncia moral en abstracto.

Yoda inventó también, a petición de Mizoguchi, las razones políticas por las que está exiliado el padre de los niños: por haber defendido los derechos de los pobres, el padre debía ser enviado muy lejos. «*Hemos intentado, dice Yoda, erigir esta fábula popular en drama social, estudiando el pre-feudalismo y el budismo de la época*». Por último, Yoda cuenta que, en el relato, la madre ya ciega ve cómo sus ojos se vuelven a abrir gracias al poder milagroso de la figurilla, pero que Mizoguchi dudó mucho tiempo en conservar este *happy end*, para, finalmente, decidirse a dejar a la madre ciega. «*Al suprimir esta anécdota, hemos convertido Sansho Dayu en un film triste y pesimista.*»

El Intendente Sansho es, sin lugar a dudas, un melodrama —palabra que hoy hace sonreír—, y que, sin embargo, designa un género noble, un género que ha inspirado obras mayores de la literatura, de la ópera, y del cine: Balzac, Dickens, Hugo en la novela. Verdi, Wagner, Puccini en la ópera, Griffith, Chaplin, Sirk, McCarey, Lang, Mizoguchi en el cine, han realizado grandes melodramas. ¿No es el melodrama uno de los géneros dramáticos universales, capaz de conmover a los públicos del mundo entero?

Son innumerables, en *El Intendente Sansho*, los rasgos del melodrama:

—El objeto confiado desde la niñez (figurilla) que permitirá, años más tarde, reconocer al niño raptado.

—El enfrentamiento violento entre las clases sociales extremas, las más bajas y las más altas, entre los ministros y los más miserables esclavos.

—El cambio brusco de condición: el héroe, joven noble e hijo de ministro, sumido, de la noche a la mañana, en la esclavitud y, diez años más tarde, cuando ya no es más que un esclavo evadido, es nombrado Gobernador de una provincia.

—Asociado a ese cambio de condición y provocando misterios, un cambio de nombre. Cuando el Intendente Sansho oye hablar de Zushio, al que tan sólo conoce bajo el nombre de Mutsu-Waka, no comprende que se trata de su esclavo evadido.

—La maldad o la bondad absoluta de la mayoría de los personajes, y entre las dos posturas —es también un rasgo del melodrama— un personaje que va por mal camino y posteriormente se rehabilita.

—El sacrificio de uno de los personajes, sobre todo femenino, que entrega su vida por el ser amado.

—Una escena final de reconocimiento (de «anagnórisis», según la terminología de Aristóteles). La Madre, Tamaki, ciega y vieja, reconoce, al tocar la figurilla y su rostro,

a su hijo, separado de ella diez años antes. Esta escena es precedida de otra escena clásica en el melodrama: el equívoco sobre la identidad de sus padres, cuando presentan a Zushio, tras una confusión de nombres, a una prostituta de la misma edad que la madre a quien busca.

—Por último, predominan las relaciones familiares sobre las relaciones amorosas. No hay historia de amor en *Sansho*, todo ocurre en familia.

Con toda seguridad, el lector, al leer esta relación, ya habrá sentido despertar algunos recuerdos, para cada una de estas situaciones-tipo, de otros veinte ejemplos de relatos, desde Hornero y la tragedia griega hasta el folletín moderno, desde los géneros más «nobles» hasta los más populares.

La estructura guionística del *Intendente Sansho* (que dejamos aquí de lado en tanto realización sublime de uno de los más grandes cineastas) es tan sencilla como eficaz. En una primera visión⁷, parece caer por su propio peso y, no se piensa que tenga que ver con un guión particularmente hábil, pero, cuanto más se estudia, más se percibe la maravillosa densidad de su construcción, donde todo tiene una dimensión, todo tiene un peso.

Antes de dar nuestro resumen detallado del film, otra precisión más: la historia se cuenta esencialmente *desde el punto de vista de Zushio* (y, más generalmente, de los dos niños, Zushio y Anju). El principio del relato nos muestra a la madre con los niños, después, tras su separación trágica, la narración se concentra en Anju y Zushio, y el guión hace sentir al propio espectador la ausencia de la madre, sin mostrarla más que en la confrontación final, y muy brevemente.

El testamento del Doctor Mabuse se desarrolla en algunos días, *Tener y no tener* en menos de sesenta horas, *Pauline en la playa* dura una semana para cerrar el ciclo... Pero *El Intendente Sansho* se desarrolla en un largo periodo de varios años. Vemos a los mismos personajes en tres épocas, niños, jóvenes, adultos. Esta acción, tan extendida en el tiempo, se presenta, sin embargo, por bloques concentrados, aquí, en dos días (viaje y rapto), allí en algunos meses.

3. EL GUIÓN ESCENA POR ESCENA

Un letrero precisa que la acción se desarrolla en el siglo XI, «*cuando el hombre ignoraba su propio valor*».

1. Tamaki, Zushio de niño, Anju de niña, sirvienta (exterior. Bosque, día)

⁷ Recordemos que el *découpage* redactado por Max Tessier, tras visionar el film, para el número 227 de *L'Avant-Scène*, dedicado al *Intendente Sansho*, nos ha servido ampliamente para hacer nuestros propios resúmenes.

En un bosque, caminan cuatro personas de apariencia noble. Una mujer adulta, Tamaki (Kinuyo Tanaka), su hijo de trece años Zushio (Masahiko Tsugawa), al que se dirige preocupada para decirle que lleve cuidado al andar sobre un tronco de árbol; después una niña de ocho años que se supone ser su hermana, Anju (Keiko Enami), y por fin, una mujer mayor, de la que más adelante sabremos que es la sirvienta de la familia. Zushio hace una pregunta a su madre sobre su padre, Masauji, con el que van a reunirse: «*Es un hombre bueno y generoso*», le confirma su madre.

2. *Flash-back: Masauji, campesinos, Intendente Sadayu, Zushio (exterior. Residencia de Masauji, día)*

En el primer *flash back*, vemos a Zushio de niño, asistiendo a una escena dramática en la que los campesinos protestan contra el exilio de su Amo querido, el padre de Zushio, Masauji (Masao Shimizu). Si Masauji ha sido condenado al exilio, es porque se enfrentó a un general, pidiéndole arroz para el pueblo. Vemos después a Masauji oponerse valientemente a la represión de la rebelión de unos campesinos.

Vuelta al presente. Nos encontramos a Tamaki bebiendo agua del río y soñando. Más adelante, cuando están comiendo, piensa de nuevo en su marido.

3. *Flash back: Masauji, Tamaki, Zushio pequeño (interior. Residencia de Masauji, día)*

Un segundo *flash back* muestra a Masauji, en una reunión familiar, pidiendo a Tamaki que se lleve a los niños y vaya a reunirse con sus padres. Luego, coge al pequeño Zushio para explicarle una solemne lección de moral: «*se duro para contigo, generoso para los demás; cada hombre tiene derecho a la felicidad*» —y, al decir esto, le entrega un objeto de familia, una figurilla sagrada de la Diosa de la Misericordia. Zushio nunca deberá abandonarla.

Vuelta al presente, en el que Zushio, ahora algunos años mayor, con su amuleto al cuello, repite al andar las palabras de su padre: «*Cada uno tiene derecho a la felicidad*».

4. *Flash back: Masauji, Zushio pequeño, Anju pequeña, Tamaki, Campesinos (exterior. Residencia de Masauji, día)*

El tercer *flash back* muestra al padre diciendo adiós a sus hijos, antes de marcharse al exilio; se separan con llantos, y los campesinos intentan inútilmente retener a su tan querido Amo.

Volvemos definitivamente al presente: los cuatros viajeros caminan al borde de un lago, en una región salvaje. Necesitan encontrar un refugio para pasar la noche. Como no pueden ir a una posada (pues la ley prohíbe alojar a viajeros desconocidos), deciden pasar la noche en plena naturaleza, y para ello, se ponen a construir un refugio con ramas.

5. Masauji, Zushio, Anju, *sirvienta, anciana (exterior. Orilla de un lago, día)*

Más tarde, vemos a los dos niños, Zushio y Anju ayudando a construir el refugio. La madre les manda a buscar ramas. Se alejan del campamento. Anju le pide a su hermano que le ayude a romper una rama grande de un árbol. Al romperla, caen los dos, lo que les hace reír con risas de niños felices; entonces, oyen un sonido que Zushio toma al principio por el «ruido de las olas». En realidad, es la voz de Tamaki que preocupada por ellos les llama desde lejos por sus nombres, como una melopea: «Zushio... Anju...»

Llega la noche... Los viajeros están reunidos alrededor del fuego. Una anciana sale de la oscuridad y se presenta como sacerdotisa. Se compadece de ellos y los invita a ir a calentarse y acostarse en su casa.

En casa de la sacerdotisa, ya dormidos los niños, la anciana aconseja a Tamaki para que tome un barco y así podrá seguir su viaje al día siguiente; le propone ocuparse ella misma de encontrarles barqueros. Tamaki la da las gracias efusivamente.

6. *Los mismos, barqueros (exterior. Orilla del lago, día)*

Muy temprano por la mañana, la «sacerdotisa» acompaña hasta la playa a Tamaki, los niños y la sirvienta. Dos barqueros se encuentran allí; hacen subir a Tamaki en una barca y a los niños en otra. Su brutalidad revela su horrible objetivo: si los raptan por separado es para venderlos, y la sacerdotisa, claro está, es su cómplice. Las súplicas desgarradoras de la madre y de los niños de los que se ve separada no sirven de nada. En cuanto a la sirvienta, la arrojan al agua y se ahoga.

7. Anju, Zushio, *barqueros, aldeanos (exterior. Puerto de pesca, día)*

En un puerto, uno de los barqueros intenta, en vano, vender a los niños. Les informa de que su madre ya ha sido vendida en la isla de Sado, como prostituta. Un transeúnte, solicitado, se niega a comprar a los niños, pero aconseja al barquero que se los lleve a la provincia de Tango. Allí se encuentra el rico Intendente Sansho que los podría comprar.

8. Anju, Zushio, Sansho, Taro (*exterior e interior. Dominio de Sansho, día*)

Descubrimos una especie de campamento rodeado de vallas bien vigiladas, que encierra el palacio del Intendente y las cabanas de los esclavos, y los que viven allí son tratados duramente. Los dos niños son conducidos ante el cruel intendente Sansho (Eitaro Shindo) que se queja de que se haya malgastado el dinero con dos niños endebles.

Taro, el hijo del Intendente (Akitake Kono) pide que se les trate bien, pero Sansho quiere que trabajen como los demás, es decir duramente, los niños se niegan a decir sus nombres y permanecen mudos.

9. Anju, Zushio, Namiji, Taro, Sansho, *enviado del Ministro (exterior e interior. Dominio de Sansho, día y noche)*

Un guardia del dominio pone a los niños a trabajar. Una de las esclavas, una mujer mayor, Namiji (Kimiko Tachibana) se ocupa de los dos niños y se apiada de su destino.

Más adelante, se ve a los niños trabajando penosamente. Suena la alarma en el dominio. Se trata de Namiji quien, habiéndose acordado de sus propios hijos a los que no ha visto desde hace tiempo, ha intentado evadirse, pero ha sido atrapada inmediatamente. Van a aplicarle el castigo previsto por la ley del campamento: marcarla con hierro candente en la frente. Taro interviene para pedir gracia, pero el Intendente, despreciando los escrúpulos de su hijo que se niega a realizar la operación, aplica él mismo el hierro en la frente de la pobre mujer.

Taro se lleva a los niños a la cabana que les han dado; quiere hacerles hablar para ayudarles, pero éstos siguen negándose a decir su nombre. Sin embargo, su lenguaje traiciona su origen noble. Taro se lamenta de tal injusticia y de su impotencia, pero, como piensa que no va a poder llevarlos con sus padres, les pide que tengan paciencia hasta que se hagan mayores. Puesto que no quieren decir su nombre, los vuelve a bautizar: Mutsu-Waka (que quiere decir «del dominio de Mutsu») para Zushio, y Shinobu («la que tiene paciencia») para Anju.

Un guardia busca a Taro y le comunica la orden de su padre de asistir a la recepción del enviado especial del Ministro de Finanzas.

En el transcurso de esa operación, el enviado del Ministro transmite a Sansho, de parte de su jefe, los mayores elogios sobre la manera en que desarrolla su función de recaudador de impuestos. Estos elogios oficiales colman a Sansho con una alegría servil, y ofrece al enviado regalos y un espectáculo. *«¡Qué suerte tienes, dice el enviado a Taro, de tener un padre así!»*

Pero Taro abandona discretamente la fiesta, pasa a ver a los niños, que se han dormido en su cabana, los abraza y hace que le abran las puertas del dominio para ir hacia un destino desconocido.

10. Zushio, *diez años más tarde*, Anju *diez años más tarde*, anciano, Sansho (*interior y exterior. Dominio de Sansho, día*)

Un letrado explica: *«Han pasado 10 años, Zushio tiene 23 años, y Anju 18»*

Zushio/Mutsu-Waka (Yosahiaki Hanayagi) y Anju/Shinobu (Kyoko Kagawa) ya mayores, duermen en su cabana. Suena la alarma, como diez años antes para Namiji, — pero, esta vez, es un anciano el que ha intentado huir. Evidentemente, ha sido atrapado y Sansho ordena a Zushio (al que llama «Mutsu-Waka») que marque con hierro al fugitivo. Zushio ejecuta la atroz operación, con rostro duro e impenetrable.

Un poco más tarde, unas mujeres esclavas hablan entre sí, reprobando la dureza de Mutsu-Waka. Anju las oye y sufre en silencio.

11. Anju, Kohagi, esclavas (*interior. Cabaña donde se teje, día*)

En la cabana donde se teje, y donde trabaja Anju, llega una nueva esclava, una joven llamada Kohagi (Yoko Kosono). Con la dulzura y la compasión que la caracterizan, Anju enseña a Kohagi cómo manejar el telar. Esta, al trabajar en el telar, se pone a cantar dulcemente una triste canción: «Zushio, cómo te echo de menos, Anju, cómo te echo de menos». Sorprendida, Anju pregunta a Kohagi donde ha aprendido esa canción: «La cantaba una prostituta de la isla de Sado, le contesta Kohagi, la llaman la Dama». Anju, que ha reconocido a su propia madre bajo el nombre de la Dama, le pide a Kohagi que siga cantando, y al escucharla se echa a llorar.

12. Tamaki, jefe de las prostitutas (*exterior. Isla de Sado, día*)

Entonces se oye sonar en una playa, como un eco, la misma canción que suena como la voz mágica de los elementos, y vemos a Tamaki correr por la playa y suplicar a los barqueros que se la lleven. Es atrapada, traída a la fuerza, y le cortan un tendón de un pie: advertencia para las prostitutas que quieren huir.

Más tarde, Tamaki vuelve cojeando hacia la orilla, llevada por dos mujeres, y ante la extensión del mar, llama gimiendo a sus hijos, como antaño, desesperadamente: «Zushio... Anju...»

13. Anju, Zushio, (*interior. Cabaña, día*)

Entonces, volvemos a ver a Zushio y Anju en su cabana. La joven tararea dulcemente la canción de Kohagi, pero Zushio, furioso, le pide que se calle: es imposible para ellos volver a ver a sus padres y su destino es ser esclavos toda su vida, entonces, ¿por qué engañarse con falsas esperanzas? Es mejor complacer al Intendente. Anju le reprocha su endurecimiento y le recuerda las palabras de su padre y el talismán secreto, símbolo de piedad. En ese momento, Zushio, arranca brutalmente la figurilla que guardaba siempre con él y la tira al suelo. Anju la recoge tristemente.

14. Anju, Zushio, Namiji, guardia (*exterior. Dominio de Sansho y Claro de un bosque, día*)

Un poco más adelante, le piden a Zushio, que está trabajando en la forja, que vaya a llevar a la vieja Namiji fuera, a la montaña, para que muera más allá de los límites del dominio. Zushio, que lleva la vieja en sus espaldas y Anju, que ha intentado en vano salvar a Namiji de ese final, franquean la valla y se van hacia el bosque, acompañados por un guardia.

Llegan a un claro siniestro, con el suelo cubierto de osamentas. El guardia, molesto, se mantiene apartado. Anju le entrega a Namiji la figurilla sagrada tirada por Zushio, para ayudar a la moribunda a «*renacer en un mundo mejor*». Le quiere construir un refugio para protegerla y va con su hermano a buscar ramas... Como diez años antes, el hermano y la hermana encuentran una rama gruesa que cede cuando ambos juntan sus fuerzas. Anju se acuerda entonces de la escena de antaño. Y, misteriosamente, mágicamente, la voz de la madre suena como antaño: «*iZushio! ¡Anju!*»

Zushio, sentado en tierra, inmóvil, parece meditar profundamente, y se pone a llorar. «*Vamonos de aquí*» dice repentinamente a Anju. «*No, dice Anju emocionada, yo no. A nosotros dos solos, nos volverían a coger. Llévate a Namiji, y yo distraeré la atención del guardia*». Luego, vuelve hacia el guardia y le dice que su hermano acabará la cabaña. Presuroso por abandonar ese lugar siniestro, el guardia no desea otra cosa que volver con ella al recinto del dominio.

Una vez de vuelta, el guardia confía a Anju su preocupación por la tardanza de Zushio, y envía a otro guardia para que vaya a ver. Pero Zushio ya está en la montaña y corre llevando a Namiji a sus espaldas, hacia una llanura más baja donde se ve un templo.

15. Anju, guardia, Kayano, (exterior. Dominio y estanque, día)

El guardia vuelve después de haber buscado a Zushio: «*iSe ha escapado!*» Convencidos de su complicidad, dejan a Anju bajo la custodia de una anciana, Kayano (Yukiko Soma).

Anju está segura de que va a ser torturada, pero la vieja Kayano, llena de compasión, le dice a Anju que la ate como si lo hubiera hecho ella y que huya. Anju ata a la vieja a un árbol, y conmovida, le da las gracias, y sale por la puerta del dominio que ha quedado abierta.

Sabe que la atraparán si quiere huir, y baja hacia un estanque en el que se hunde lentamente en el mismo momento en que suena todavía la canción de Tamaki: «*Zushio, cómo te echo de menos, Anju cómo te echo de menos...*», hasta que no se ve más que un círculo en el agua, allí donde ha desaparecido Anju.

16. Soldados, Superior de los banzos, Zushio, Namiji, Taro (exterior e interior. Templo, noche)

Es de noche. Los perseguidores de Zushio irrumpen en la entrada de un templo, pero el Superior les riñe severamente; niega la presencia en su templo de un extranjero evadido, y amenaza a los soldados con duros castigos si profanan el templo. Llega otro bonzo, que indica una dirección por donde, según él, acaba de huir Zushio. Los soldados de Sansho se precipitan inmediatamente hacia allá, con frenesí.

En un templo, el Bonzo —en el que se reconoce ahora a Taro, que se ha afeitado la cabeza— se reúne con los fugitivos. La vieja Namiji se ha repuesto. Zushio pide a Taro que la cuide y le anuncia su intención de ir a ver al Primer Ministro para quejarse del Intendente. Taro expresa su filosofía desengañada: no se puede mejorar el destino de

los hombres, es mejor rezar a Buda. Pero acepta escribir una carta de presentación para Zushio.

17. Zushio, Primer Ministro (*exterior e interior. Residencia del Primer Ministro, día*)

Es muy temprano. Vemos a Zushio vestido de bonzo bajar hacia la ciudad. Más tarde, llega al jardín de la residencia del Primer Ministro, donde se esconde. Pasa el séquito del Primer Ministro (Ken Mitsuda). Zushio sale de su escondite y aparece ante el séquito como un diablo, blandiendo su carta de recomendación: «*¡Escúcheme, soy el hijo del gobernador de Mutsu!*». El ministro ni siquiera vuelve la cabeza. Unos guardias se apoderan de Zushio y lo encierran, después de haberle quitado la preciosa figurilla que lleva en el cuello, y que consideran como un objeto robado. En vano, Zushio suplica que se la devuelvan; luego se desploma, desesperado.

Más adelante, un guardia viene a buscar a Zushio para llevarlo a casa del Primer Ministro. Este ha reconocido la figurilla, que pertenecía a sus propios antepasados. Reconoce que el padre de Zushio, Masauji, era un hombre muy poco dócil pero virtuoso y valiente, y anuncia al joven la triste noticia: Masauji ha muerto en el exilio; pero, al mismo tiempo, nombra a Zushio gobernador de Tango (provincia donde se encuentran las propiedades de Sansho).

Ya gobernador, Zushio manifiesta su intención de liberar a los esclavos. El Primer Ministro le avisa: Zushio no tiene ningún poder legal sobre los dominios de Sansho, que pertenecen al Ministro de Justicia.

18. Zushio, Sansho, Juez (*exterior. Diversos lugares, día*)

Zushio emprende un viaje para ir a visitar la tumba de su padre. Sobre la tumba, unas flores recién cortadas, colocadas allí por unos pobres a los que Masauji ha ayudado e instruido.

En cuanto Zushio toma posesión, dicta una ley que prohíbe la esclavitud. El Juez (Kazumiki Ookuni), al cual dicta la ley, queda sorprendido e indignado: los esclavos, dice protestando, son bienes personales de la familia del Ministro y, si Zushio se permite hacer eso, será destituido. Zushio mantiene su orden y envía a alguien en busca de su hermana.

El enviado de Zushio encuentra cortado el paso al dominio de Sansho, de donde lo echan los guardias. En cuanto a Sansho, no comprende por qué han preguntado por la oscura «Shinobu».

El edicto de Zushio es públicamente promulgado y anunciado, pero Sansho hace arrancar los carteles que lo proclaman. Pide que se avise al Ministro de Justicia, y que no se enteren los esclavos. ¿Quién es ese nuevo Gobernador que toma semejantes medidas?

Unas escenas cortas (lo que llaman, un «montaje-secuencia») nos muestran a los hombres de Sansho arrancando los carteles, y luchando con enviados de Zushio que los quieren poner.

19. Zushio, Sansho, esclavos (exterior. Dominios de Sansho, día)

En contra de la opinión del Juez, Zushio decide reunir a su tropa para ir, en persona, a imponer el edicto.

Penetra con sus hombres en los dominios donde ha sido esclavo tanto tiempo. Sansho, que al principio no lo reconoce, intenta ablandarlo. Zushio lo hace detener y atar. Sansho le previene sobre las graves consecuencias de su acto.

Zushio se dirige a continuación a los esclavos del dominio y les anuncia que son libres: aquellos que quieran quedarse serán pagados por su trabajo. La emoción de los desgraciados no tiene límite. Entre ellos, Zushio reconoce al anciano a quien antaño marcó, y le pide perdón. Entonces, se entera, con dolor, de la muerte de Anju.

20. Zushio, esclavos, Juez, (exterior. Estanque, día, y mansión de Sansho, noche)

En el borde del estanque donde se ha ahogado su hermana, Zushio se pone a meditar: «Habías conseguido hacer de mí otro hombre, le dice, ¿Por qué no me has esperado?»

En los dominios de Sansho, es fiesta, y los esclavos bailan.

La casa del Intendente Sansho está en llamas. Este ha sido expulsado, confirma el Juez a Zushio. Este último entrega al Juez su carta de dimisión destinada al Ministro, y anuncia su intención de ir a la isla de Sado...

21. Zushio, barqueros, prostitutas (exterior. Isla de Sado, día; interior. Casa de las prostitutas, día)

En la playa casi desierta de la isla de Sado, un barquero anuncia la salida.

Zushio no se marcha, busca a «Nagamaki», la Dama, la prostituta. Va muy mal vestido. Le orientan hacia la casa de las prostitutas.

En el barrio de las prostitutas, presentan a Zushio a la «Dama» que busca, y ve a una prostituta vieja, a la que no reconoce. Ella se impacienta ante las dudas de su «cliente» y lo manda a paseo.

Otra prostituta dice a Zushio que probablemente la que busca es la antigua Dama; dicen que se había arrojado al mar, o que se la había llevado el maremoto que ha devastado la isla recientemente.

22. Zushio, pescador, Taniaki, (exterior. Costa de la isla de Sado, día)

En una playa muy aislada, un pescador está secando algas. Informa a Zushio: sí, aquí, ha habido un maremoto en el que han muerto nueve personas de cada diez.

Entonces, una voz muy débil, que sale de una forma humana completamente encorvada, llega hasta los oídos del joven. Canta la canción de la madre. Zushio se dirige hacia esa anciana sucia y ciega, la observa largamente, y entonces, la estrecha en sus brazos. «*iMadre, soy yo, Zushio!*» «*iMalo, dice la madre, que no se lo cree, sigues burlándote de mí!*» Zushio le da la figurilla, que ella toca durante bastante tiempo con sus dedos de ciega, antes de pasar la mano por el rostro de su hijo, que por fin reconoce. «*¿Dónde está Anju? ¿Dónde está tu padre?*» «*Muertos los dos, contesta Zushio, perdóname*» «*No digas nada, responde Tamaki, si estamos aquí reunidos es por que, probablemente, has escuchado a tu padre*»

La madre y el hijo se abrazan llorando, diminutos en el paisaje desolado de la isla, ante la orilla donde el pobre pescador sigue poniendo algas a secar.

SEGUNDA PARTE

EL GUIONISTA TAMBIEN TIENE SUS TÉCNICAS

CAPÍTULO V

El tablero y sus peones

(elementos del guión)

Historia y narración.— Unidad.— ¿Importante, esencial (Qué es)?— Secundaria (Intriga).— Acción.— Persecuciones.— Pensamientos de los personajes.— diálogo.— «Sobreentendido», complicidad, alusión, wderstatement.— Mentiras.— Nombres.— Personaje.— Mujeres.— Equipo, grupo.— Accesorio.— Tiempo.— Días y noches.— Montaje-secuencia.— Lugares.

Al igual que una partida de damas se juega con un damero, con fichas negras y blancas, en un guión se juega con personajes, lugares, desarrollo temporal, diálogos, etc. Son elementos del guión. La relación que damos aquí no es limitativa, e incluso, podremos encontrar lo que hubiéramos considerado más adecuado para figurar en otros capítulos —pero esto no es muy importante; es necesario ver los límites, pero también la utilidad (para mayor claridad) de esta división en capítulos.

1. HISTORIA Y NARRACIÓN

- *Una distinción necesaria*

... Es la que existe entre la *historia propiamente dicha* (es decir una cosa tan tonta como «lo que ocurre» cuando se expone un guión en extensión, según el orden cronológico), y el otro plano, que podemos llamar narración, pero que otros llaman: relato, discurso, construcción dramática, etc., y que remite *al modo en que es contada la historia*. Entre otras cosas, la manera en que los acontecimientos y los datos de la historia se dan a conocer al público (modos del relato, informaciones ocultas, luego reveladas, utilización de los tiempos, elipsis, reiteraciones, etc.). Este arte de la narración puede, por sí solo, dar cierto interés a una historia carente de sorpresas. A la inversa, una mala narración estropea el interés por una buena historia, cosa que puede experimentar cualquiera cuando se esfuerza por alcanzar el éxito con una «historia divertida»(?)

Los formalistas rusos (Chlovski, Tomachevski, Propp, Eikhenbaum) ya habían aislado, en su estudio sobre los cuentos y los relatos populares, las nociones de *fábula* («lo que ha ocurrido, de hecho») y de *sujeto* («el modo a través del cual el lector llega a conocerlo»). Émile Benvéniste (*Problèmes de linguistique générale*, 237-50), expresa esta distinción en términos de *historia* por un lado (argumento, lógica de las acciones, lo que hoy llamamos «diégesis»), y *discurso* por otro (tiempos, aspectos, modos del

relato). Una misma historia puede ser contada por diferentes medios (novela, radio, film, representación teatral, comic, mimo incluso), mientras que el discurso, por su parte, es específico para cada uno de estos medios utilizados: «En este nivel, no son los acontecimientos relatados los que cuentan, sino el modo con el cual el narrador nos los da a conocer.» Es lo que hace que un film pueda ser realizado a partir de una leyenda, de una ópera, de un suceso, etc., del que recoge la historia, a menudo simplificada (adaptaciones de novelas), pero a veces sustanciosa y desarrollada de igual modo (leyendas, relatos bíblicos), al tiempo que le aplica su modo propio de narración.

- *Elipsis y narración*

Si se cuenta de manera lineal una historia como la de *Psicosis*, de Alfred Hitchcock, «confesando» lo que ocurre (un hombre, al volverse loco, cree que es su madre, a la que mató hace tiempo, y asesina disfrazado de ella a los viajeros que se alojan en el hotel que regenta), el film ya no tiene sentido. El modo del relato —y en este film precisamente, la manera en que se utilizan los procedimientos de disimulación y de semi-revelación propios de la narración cinematográfica (fuera de campo), contiene toda la fuerza de la obra. La novela de Robert Bloch de donde está sacado el guión ya utilizaba, para que el lector crea en la existencia de la madre, ciertos procedimientos equívocos y engañosos.

Muy a menudo, como en este caso, la narración está construida sobre una elipsis, una paralipsis, que oculta al espectador una información de capital importancia.

Entre nuestras cuatro películas, la importancia de la narración cinematográfica en relación con la historia aparece con mayor evidencia en *Mabuse* con el montaje paralelo de escenas cortas, la utilización de personajes y datos ocultos para los espectadores. Pero, en *Tener y no tener*, *El Intendente Sansho* y *Pauline*, el guión también recurre constantemente a procedimientos narrativos destinados a crear sorpresas, incertidumbres, «pequeños misterios», etc.

2. UNIDAD

- *Un viejo criterio*

El criterio de unidad (de tema, de forma, de acción, de tono, etc.) fue expuesto por Aristóteles, y tras él por la mayoría de los teóricos del arte dramático. Aristóteles lo formula del siguiente modo:

Siendo la tragedia la mimesis de una acción sola y entera, es necesario que las partes se compongan de tal manera que, si se cambia o traspone una de ellas, se perturbe el todo o se trastorne; pues, lo que se puede, añadir o no añadir sin consecuencia apreciable, no es parte del todo.(«Poética»).

En consecuencia, los autores invitan a no dispersar la unidad del guión en demasiadas intrigas secundarias («subplots»), en demasiados pequeños detalles.

Diderot (en sus *Conversaciones sobre el Hijo Natural*) ya insistía, acerca del teatro, en la necesidad de concentración y unidad del tema:

En la sociedad, los asuntos no duran más que mediante pequeños incidentes, que darían veracidad a una novela, pero quitarían interés a una obra dramática: nuestra atención se dispersa en una infinidad de objetos diferentes. Pero, en el teatro, donde sólo se representan instantes particulares de la vida real, es necesario que entremos de lleno en una misma cosa.

Esta ley de unidad así entendida sería válida, en consecuencia, para todos los géneros de *imitación dramática* (teatro, cine, ópera), al trabajar dentro de una duración limitada, por oposición a los géneros de *narración* (poema, épica, novela) que autorizan la multiplicidad de temas. Sin embargo, sabemos que otros teatros diferentes del teatro francés clásico han buscado lo contrario, es decir, la multiplicación de las intrigas (Shakespeare).

La unidad, en un film como *El testamento del Doctor Mabuse*, por ejemplo, está asegurada por el personaje central de Mabuse, alrededor del cual gravitan personajes que se conocen más o menos bien entre ellos —y también por el tema de la lucha contra el Mal—. En *Tener y no tener*, dicha unidad está creada por el personaje de Harry Morgan, presente en todas las escenas, y por el marco histórico (el gobierno de Vichy en Fuerte Francia y su lucha contra la Resistencia) y por el tema del compromiso personal frente a la guerra. En *Sansho*, la unidad se va creando alrededor de la familia de Tamaki, cada vez más dispersa y diezmada, y también alrededor del tema de la esclavitud y la opresión. Por último, en *Pauline en la playa*, está asegurada por la pareja de primas Pauline y Marion, reunidas al principio del film y al final, y también por el tema de la ilusión amorosa. En cada caso, la ilusión no sólo procede de la existencia de una intriga central y de uno o dos personajes, principales, sino además del hecho de que todo lo que sucede en el film se relaciona, de más o menos cerca, con un motivo central. Esto quiere decir que, como máximo, podemos encontrarnos frente a una historia perfectamente centrada (sobre un personaje, sobre un periodo de tiempo), pero sin que ese tema o motivo central tenga una verdadera unidad.

3. ¿IMPORTANTE, ESENCIAL (QUÉ ES)?

Uno de los mayores peligros, cuando se trabaja o se desarrolla un guión, es el perder de vista, incluso mezclar la idea, el motivo, la intención principal que debe animarlo. La necesidad de llenar la acción, inventar peripecias y relacionar los acontecimientos

conduce, a menudo, a acumular atolondradamente detalles y situaciones que pueden velar, debilitar o incluso hacer desaparecer esa idea inicial, cuando no la desvían hacia su contrario.

Se trata, pues, para el guionista, de determinar lo que él considera como esencial para no ahogarse en preocupaciones imprecisas y secundarias, y de saber sobre qué deberá, si llega el caso, hacer énfasis (la sutileza de la psicología, la verosimilitud, la verdad histórica, la intensidad dramática, etc.), todo ello con el fin de realizar mejor su idea. Y siempre, con el riesgo de caer en un guión, por el contrario, demasiado centrado, demasiado lineal, excesivamente ceñido a una sola idea.

El hecho de tomar en consideración la idea principal, de manera constante, puede permitir hacer frente a los peligros y las dificultades que supone la escritura de un guión, clasificándolos, jerarquizándolos. Muchas veces, por no saber discernir lo importante de lo no importante, y por falta de soltura en el manejo de las reglas, procedimientos y trucos dramáticos, se logra a un guión prolijo y consistente, pero sin líneas de fuerza. El tener siempre en mente la idea de partida obliga a remitir sistemáticamente a ella todos los datos con los que se enriquece la historia (detalles psicológicos, peripecias, ambientes de lugares, tonalidad dramática de escenas, etc.) para ver si refuerzan, o por el contrario confunden la idea.

Por ejemplo, cuando se quiere escribir un guión sobre la idea de un doble, es necesario, no sólo que la idea del doble sea postulada en la intención del guionista y afirmada al principio del guión así como en las grandes líneas de la historia, sino que, además, se desprenda de todos los detalles, de todas las peripecias. Nos damos cuenta de que hay mil ocasiones, en la invención de acciones y caracteres, para olvidar, ahogar la idea de partida; y, a la inversa, mil medios para que, los detalles de cada escena, de cada situación, de cada carácter, sirvan para ilustrar y reforzar la presencia del tema, bien sea mediante intensificación, bien por contraste.

Para aquellos films donde lo que cuenta es el tono, y no el tema, como es el caso frecuente en las películas cómicas, nos preocuparemos del tono, del ritmo que hay que mantener, y a ellos deberá remitir la invención de los detalles, la disposición de las peripecias, y la definición de los personajes. Pascal Bonitzer (*Cahiers du cinéma*, número 369), nos formula la propuesta siguiente:

Mucha gente cree que contar una historia es desarrollar de un modo dramático un núcleo que se podría resumir por ejemplo como: *boy meets girl* (*chico conoce chica*). Habría encuentros y se mostraría lo que ocurre. Ciertas personas sabrían determinadas cosas, otras las ignorarían y se mostraría lo que pasa cuando los segundos se enteraran de lo que saben los primeros. O lo que harían al no saberlo (...) Una historia es otra cosa; es la puesta en juego de una idea concreta como un problema, a través de personajes que son la múltiple encarnación de ese problema.

Recordemos que, muchas veces, el arte de los grandes guionistas y de los grandes cineastas es tanto un arte de la concentración, de la simplificación y de la reducción a lo esencial, como un arte de lo inesperado, de la pirueta, del florecimiento de las ideas. Véase *El Intendente Sansho*, cuyo guión, a primera vista, no parece «brillante»,

pero donde los dos motivos principales (desigualdad social y esclavitud por una parte; amor entre padres e hijos, por otra) se afirman con fuerza y continuidad, a través de las diferentes vicisitudes, y no son interferidas por ninguna otra problemática, que podría depender tan sólo de una preocupación por alimentar la intriga.

- *Factores esenciales de un guión*

Dwight V. Swain distingue, en un guión, cinco factores esenciales: el personaje principal; una situación difícil; un objetivo; un oponente o antagonista (que no es necesariamente alguien, que puede ser algo); un peligro terrible y amenazador (a menudo, el peligro de muerte).

Para Sidney Field, un guión es «alguien (o varias personas) en cierto lugar, que hacen algo». Define los guiones como «una progresión lineal de acontecimientos relacionados los unos con los otros, que desembocan en una resolución dramática»—definición que puede parecer un tópico, pero que ya implica ciertas cosas concretas (la relación de los acontecimientos, la progresión de su tensión dramática). Cuando uno empieza a escribir un guión, es aconsejable plantearse las preguntas siguientes: ¿Cuál es el personaje principal? ¿Cuáles son las premisas dramáticas? ¿Cuál es la situación? ¿Cómo acaba la historia (no se debe escribir la historia sin conocer el final previamente)? Estos son, para él, los elementos esenciales sobre los que hay, periódicamente, que volverse a centrar.

Para Charles Spaak, citado en *Cinema 83* (número 299), las principales dificultades que debe vencer un guionista son:

La presentación de los héroes, el inventario de los episodios y la elección del marco donde situarlos, la disposición de las secuencias, el sentido de las proporciones y del atajo, el cuidado en hacer hablar los personajes con un lenguaje ligeramente estilizado, pero que siga siendo el suyo propio.

4. SECUNDARIA (INTRIGA)

Según Lewis Hermán, una intriga secundaria es una desviación con respecto a la intriga principal, que pone en juego a personajes secundarios cuyos actos están en relación con esa intriga principal, y con los hechos de los protagonistas. Esas intrigas secundarias («subplots») se utilizan a menudo para dar «relieve» (relieve en inglés, es decir, respiro, descanso) y también para dar consistencia, variar, distraer y a veces desviar, intencionadamente, la atención y la curiosidad del público; por fin, para reforzar la idea principal alrededor de la cual gira el relato, ilustrándolo de un modo diferente al de la intriga principal.

La dificultad, con los «subplots» es, evidentemente, el imbricarlos con la historia principal. Concretamente, en las comedias es divertido hacer que intrigas secundarias interfieran a menudo la principal (equivocos y malentendidos).

En *Sansho* y en *Tener y no tener*, no hay intriga secundaria. Si acaso, se puede decir que en el film de Hawks, las escenas que muestran las relaciones de amistad entre Eddy y Harry (escena de malentendido, número 13) forman un «subplot» en el interior del film, ya que no aportan nada a la intriga principal y sólo concurren a precisar esas relaciones, sin hacerlas evolucionar en toda la película (cuando, por otra parte, todo cambia en la vida privada y profesional de Harry). Walter Brennan, que hace de Eddy, interpreta el papel del comparsa pintoresco, nutriendo así las escenas divertidas o enternecedoras que funcionan como «relieve»; con sus réplicas enigmáticas, se introduce algo del bufón shakespeariano.

Mabuse descansa sobre una construcción en forma de puzzle, que empieza extendiendo sus piezas en un aparente desorden, antes de que aparezcan las líneas esenciales de la historia. Se puede hablar también, para variar la metáfora, de una serie de líneas paralelas (montaje paralelo), que ponen en juego un número importante de personajes, de los que, poco a poco, unos cuantos se configuran como principales y esto, de tal modo, que todas las historias paralelas parecen estar destinadas a coincidir más adelante en el horizonte de la previsión del espectador (véase, *Anticipación*).

El principio del film, particularmente, juega hábilmente con una pista falsa, haciendo aparecer a un personaje secundario como personaje principal. Todo hace creer al espectador, en los primeros minutos, que Hofmeister va a ser el protagonista hasta que es apartado, al caer en la locura. Sólo lo vemos reaparecer en el desenlace y, retrospectivamente, Hofmeister se revela entonces como un elemento que relaciona y suelda el relato, como un «intermediario», más que verdadero protagonista.

Los relatos policíacos juegan, con frecuencia, con la indeterminación, mantenida durante más o menos tiempo, en cuanto al aspecto «principal» o «secundario» de tal detalle, de tal anécdota o peripecia. Lo propio de los enigmas es ahogar la solución, lo principal, en una multitud de detalles accesorios. La proliferación de lo accesorio y de lo secundario es, pues, un principio mismo del film de suspense.

5. ACCIÓN

- *El cine, dicen, es ante todo acción, y de modo secundario, diálogos. Sí, pero ¿qué es acción? Muy buenas películas, llamadas de acción, llevan a menudo más conversación, más diálogos que acción propiamente dicha en el sentido habitual de: peleas, tiroteos, explosiones, persecuciones, intervenciones de especialistas, hazañas.*

«No hay que confundir, dice Pascal Bonitzer, los momentos de vacío desde el punto de vista de la acción con los momentos flojos del guión» (*Cahiers du cinéma, L'Enjeu Scénario, 73*)

- *La acción no se identifica con la historia propiamente dicha*: puede haber mucha acción, en el sentido de acción física, con poca historia; es decir poca intriga propiamente dicha (Stempel, 39), o la inversa. Leigh Brackett, la célebre guionista de Hawks, también de *El Imperio contrataca*, cuenta sus recuerdos de guionista refiriéndose a *Hatari*:

Howard Hawks marchó a África con un equipo, pasó allí seis meses, y volvió con un material maravilloso. Pero sólo se trataba de escenas del tipo de : ¡aquí, una jirafa! (*el film pone en escena a un equipo de personas dedicadas a la captura de animales salvajes que luego venden a circos y zoológicos*). Quedaban, pues, por hacer las escenas en las que se desarrolla los personajes y sus relaciones.

La guionista de *Río Bravo* recuerda después que lo que había escrito hasta entonces no valía gran cosa:

Teníamos una pizarra gigantesca, con mapas de colores diferentes, rojos para las escenas de persecución y así sucesivamente... Al echar un vistazo, se veía inmediatamente que habían demasiados mapas rojos seguidos. Había que concebir escenas de intriga entre los personajes para insertarlas entre las escenas de persecución.

Este problema, típico de los films basados en hazañas físicas y deportivas de un torero, de un boxeador, de un piloto de carreras, etc., caen, a menudo, en el defecto de una construcción «en forma de sierra», según la fórmula monótona *Race/Plot/Race/Plot*, como dice Stempel, es decir: Escena de persecución/Escena de intriga/Escena de persecución/Escena de intriga. Existe idéntico riesgo con las comedias musicales que se desarrollan en el mundo del espectáculo, a menudo construidas sobre la alternancia entre números musicales y escenas de intriga. A veces, el guionista intenta unir las dos, haciendo que el número musical haga avanzar la intriga.

- *Describir las acciones en el guión*: Se puede aconsejar, en primer lugar, describirlas con precisión, concretamente. Si se dice que X camina, ¿cómo camina, con qué matiz (lentamente, nerviosamente)? Para dar estas precisiones, se pueden utilizar adjetivos y adverbios, sin caer en amplias y laboriosas descripciones. En consecuencia, hay que ser explícito y económico a la vez.

Cuando la acción acompaña una frase pronunciada simultáneamente (y recíprocamente), la regla es escribir la acción antes de la palabras que la acompañan. Ejemplo tomado de Hermán (26): «Willa (abofeteando a Joe): "¡Mira lo que pienso de ti! "».

6. PERSECUCIONES

Las escenas de persecución están presentes desde los comienzos del cine, y Noël Burch ha demostrado (en *Communications* número 38) la relación existente entre su aparición y la *linealización* del relato cinematográfico, es decir con la constitución de un estilo de narración lineal, que siempre avanza en progresión cronológica (esto, por oposición a la utilización del cine para presentar escenas animadas, sin narración).

- *Persecución y diálogo*

Se considera que las escenas de persecución son incompatibles con diálogos abundantes. «*El diálogo disminuye las persecuciones*», escribe Lewis Hermán, quien recomienda para las persecuciones réplicas breves y lacónicas. El rasgo dominante de la escena de persecución es la división en planos cortos, en acciones cortas, en réplicas cortas. Sabemos que, en los primeros años del cine mudo, Griffith fue el que desarrolló la persecución en montaje paralelo.

- *Perseguido y perseguidor*

En una persecución, la identidad del perseguido (asesino o desconocido) puede ser descubierta sólo al final; igualmente la del perseguidor, mediante el artificio de la cámara subjetiva que nos da la mirada del cazador sin mostrar el aspecto del mismo.

- *Marco de la persecución*

Se pueden distinguir las persecuciones que sólo ponen en juego la pareja perseguidor-perseguido en un lugar desierto o desafectado, de las que se desarrollan en un ámbito poblado: feria, reunión, baile, ceremonia, etc., haciéndolo interferir más o menos con la persecución.

Vemos una escena de persecución al final de *Mabuse*. Se desarrolla en una carretera en el campo, por la noche, y se hace intervenir, como obstáculos y medios de suspense, los ingredientes habituales que se puede encontrar en una carretera: otros coches, un paso a nivel, una avería, etc. Su fuerza reside en conducirnos de nuevo a ese lugar central del film: el asilo de Baum.

7. PENSAMIENTOS DE LOS PERSONAJES

- *Un problema del cine*

Expresar los pensamientos de los personajes en el cine es un problema específico del guión cinematográfico; por oposición a la novela, donde se puede, sencillamente, decir: «Él pensaba que...». Además, sabemos que la teoría literaria ha cuestionado, muchas veces, la omnisciencia del narrador en cuanto a los pensamientos de los personajes (ver el artículo Puntos de vista). «En una novela», dice Gérard Brach (Christian Salé, 33), «los personajes piensan; en un film, no se les puede hacer pensar, salvo mediante la voz en off, pero mostrarlos mientras piensan... »

- *La voz interior*

Existe, claro está, el procedimiento de la voz interior, lo que los ingleses llaman el procedimiento del «stream-on-consciousness», del discurrir de conciencia («utilizar con precaución», aconseja Hermán, 212), así como el procedimiento, ya muy anticuado hoy día, del «memory recall thoughts». El héroe quedó marcado por unas palabras que le decían, por ejemplo: «Eres un desgraciado, nunca lo conseguirás», y se acuerda de esta frase fatídica durante una prueba que debe superar, frase que se repite varias veces y envuelta en un eco dramático.

Mabuse, presenta una variante original de la «voz interior»: es la voz del fantasma de Mabuse, que suena en la cabeza del Doctor Baum como la voz de su conciencia —o más bien como la voz del Mal dentro de él. Voz que volvemos a oír al final de la película, durante la «carrera hacia los infiernos», repeliendo al oído de Baum aquellas palabras que son el título del testamento de Mabuse, «*Herrschaft des Verbrechens*», «Imperio del crimen», según el modelo del «memory recall thoughts». La voz es aquí, no la voz propia del personaje, sino la voz de otro que suena en la mente de alguien y ocupa sus pensamientos (voz de un pariente, de un amigo, de un modelo, de un adversario, de un ser amado, etc.).

- *¿Una imperfección, o una fuerza del cine?*

En esa dificultad de expresar directamente los pensamientos, podemos ver una laguna o una imperfección del cine, pero también podemos, siguiendo el ejemplo de Rohmer, utilizar activamente esa opacidad de las conciencias como otro recurso dramático: cuando un personaje cuenta a otra persona u a otras, cuando hace profesiones de fe y confesiones, no sabemos si es totalmente sincero, incluso consigo mismo, y es esa ambigüedad la que precisamente llega a ser interesante. Incluso la voz en off de narración, en ciertos «Cuentos Morales», no se supone sincera al 100 por 100, como se cree que lo es en otras películas.

En *La Coleccionista*, por ejemplo, la heroína interpretada por Haydée Politoff y el héroe, que lleva la narración mediante la voz en off, mantienen una conversación «con el corazón en la mano», y el espectador entra en el juego de esa sinceridad. Inmediatamente después, la voz en off del narrador declara que esta conversación no es sincera y está trucada; pero, ¿quién nos dice que dicha voz en off es sincera a su vez? E incluso: ¿qué es la sinceridad? ¿qué es el pensamiento de un personaje?

La impresión de ingenuidad que da la lectura de ciertos guiones de principiantes procede de la utilización de los diálogos como un medio para expresar los pensamientos; como si los personajes se entregaran sin reticencia y con plena conciencia de lo que viven y sienten.

8. DIÁLOGO

• *Funciones del diálogo*

En el cine más «visual», el diálogo conserva en la mayoría de los casos una función importante: recordemos que ya existía en el cine «mudo». Estos diálogos no se oían, pero su sentido nos era comunicado mediante la mímica de los actores e «intertítulos» (letreros). Los personajes del cine mudo no eran nada mudos.

Según Field, las funciones del diálogo de cine son:

- hacer avanzar la acción;
- comunicar hechos e informaciones al público;
- establecer sus relaciones, los unos con los otros;
- revelar conflictos y el estado emocional de los personajes;
- comentar la acción.

Pero todas estas funciones pueden y, en determinados casos, deben ser asumidas por otra cosa distinta del diálogo.

Según Swain, estas funciones del diálogo son:

- dar una información (sin detener la acción);
- revelar una emoción («Las palabras, dice Swain, son menos importantes en sí mismas que por intercambio que reflejan»);
- caracterizar al personaje que habla, y también al que le escucha.

Para Stempel, el diálogo debe: ser creíble («believable»), interesante, hacer avanzar la acción, caracterizar a los personajes, ser divertido («funny»), tener una dimensión implícita, de «subtext» (sentido entre líneas).

Finalmente, según Herman (144), «el guionista siempre debe tener presente ese aforismo de August Thomas: una réplica debe hacer avanzar la historia, describir al personaje, o hacer reír».

Estos consejos pueden parecer superfluos, pero tienen la utilidad de poner en guardia al guionista contra la tentación de que el diálogo caiga en el vacío, como un ronroneo complaciente.

- *El diálogo debe ser dinámico...* y no estático; así, pues, hay que evitar la alternancia mecánica de las preguntas y respuestas. Mizoguchi escribía en una nota de trabajo de su guionista Yoda: «En tu diálogo, sólo hay intercambio de palabras, sólo preguntas y respuestas. ¿No puedes encontrar expresiones o réplicas negativas?»

Gérard Brach (en Sale, 35) da un ejemplo de lo que considera un mal diálogo:

«¿Qué hora es? —Las ocho. ¿Tienes hambre? —Si, comería algo. —Bueno, vamos al restaurante, etc.» Y, como punto de partida de un diálogo más interesante, sugiere el modelo: «¿Qué hora es? —Me duelen los pies, etc.»

Field recuerda que en un juego de preguntas y respuestas, la réplica de un personaje a otro puede no ser otra réplica, sino un silencio, una acción (gesto) o una ausencia de reacción.

Para Swain, el diálogo debe ser emocional y no racional; estar comprometido hacia una meta (los personajes no deberían hablar únicamente por hablar); llevar dudas e interrupciones —tales como las que Hawks hizo añadir, durante el rodaje de *Tener y no tener*, con el fin de hacer más dinámicos los diálogos de Furthman y de Faulkner.

Según Herman, existe cierto número de procedimientos para encadenar y relacionar las réplicas en una dinámica:

—repetición de una palabra («Me marchó, adiós —¿Adiós?»);

—repetición de un miembro de la frase, en la que se continúa lo que el otro está diciendo;

—sistema de preguntas y respuestas;

—pregunta a la que responde otra pregunta («¿Por qué no lo has hecho? —¿Debería haberlo hecho?»);

—acumulación; progresión; interrupciones.

- *Se supone que el diálogo refleja al personaje*

Aristóteles, recogido por Horacio, después por Boileau, ya recomendaba hacer hablar al «joven como un joven y al viejo como un viejo», por tanto, no cometer errores prestando a los personajes un vocabulario, un lenguaje que no les convengan —lo que viene a ser la caracterización mediante los diálogos.

Jean Aurenche, quien, además, señala su preferencia por el término de «palabras» en lugar de «diálogos», afirma : «Considero los diálogos como una expresión del personaje con el mismo título que su manera de vestir» (en Sale, 18). Y, Field (31):

«El diálogo es función del personaje, el cual está definido por una acción determinada». Pero, curiosamente, Jean-Loup Dabadie declara, por su parte, que «el diálogo es como un maquillaje, no debe esconder los rasgos de los personajes» (Sale, 85).

- *Los personajes no tienen que decirlo todo*

Swain aconseja, de modo pertinente, que se conserve en los diálogos un «factor de reticencia normal» («a factor of normal reticence»). En otras palabras, los personajes no deben decirse todo, y no toda la verdad —¿por qué tendrían que hacerlo? Pueden dar sólo una parte de la verdad, sin por eso ser mentirosos. Presentar a unos personajes que se complacen diciéndose los unos a los otros todo lo que son y todo lo que piensan, es una ingenuidad característica del guión de principiante.

- *El «realismo» del diálogo siempre está estilizado*

Según los autores de manuales y los guionistas, los diálogos no deben ser reproducciones serviles de la realidad. Los diálogos de la vida real, siempre están llenos de estancamientos, redundancias y despropósitos. El diálogo de cine debería ser «mucho más breve, mucho más concentrado» (Jean-Claude Carrière, en Sale, 58).

Un buen diálogo tampoco debería estar redactado con un estilo «escrito» o «literario». Como dicen Nash-Oakey (76), «las palabras que están hechas para ser leídas y las que están hechas para ser dichas no deben ser elegidas de la misma manera».

Vale (27) confirma que el texto del diálogo no debe tener la densidad de un texto escrito: «La palabra hablada no se asimila de modo tan fácil (como el texto escrito) (...) El poder de concentración del espectador se aminora enseguida.»

El equilibrio del diálogo debería encontrarse entre la excesiva concentración del texto escrito, y el carácter demasiado diluido de la verdadera conversación «realista».

El guionista principiante tiende a subestimar la extensión de los diálogos: éstos, en la lectura, le parecen de duración correcta, pero pronunciados, se hacen interminables y llenos de redundancias.

Al mismo tiempo, nos hacemos una falsa idea de la cantidad de diálogos en los films que vemos. El cine americano de acción, por ejemplo, es charlatán en buena medida, pero sus diálogos-río pasan fácilmente, pues están redactados e interpretados con un estilo de conversación familiar. En cambio, el cine francés tiene, a menudo, diálogos menos abundantes, pero menos fáciles de digerir, por el peso decisivo de las palabras pronunciadas, que pretenden estar siempre cargadas de sentido.

- *Diálogo y situación*

Ciertos guionistas y autores estiman que no hay que tratar los diálogos aparte, como un ejercicio verbal, sino concebirllos completamente en función de los personajes y

sobre todo de las situaciones. No existiría «buen diálogo» en sí, por la brillantez de la réplicas, sino un diálogo más o menos en situación. Así, el guionista y realizador americano Paul Schrader, con motivo de su entrevista para la revista *Cinématographe* (núm. 53), se manifiesta en contra del hecho de privilegiar los diálogos, sobre todo en el cine francés, donde la función de dialoguista ha sido separada de la de guionista durante largo tiempo. «Una vez colocados los personajes en una situación interesante, todo lo que dicen se convierte en algo interesante». En otras palabras, el buen diálogo podrá ser un intercambio de frases muy corrientes («¿Tienes café?» «¡Qué tiempo tan estupendo!») que la situación cargará de sentido, emoción y sobreentendidos.

Para Francis Veber (en Sale, 123), la tradición francesa de Guitry, Pagnol, Carné-Prévert, de considerar el diálogo como un elemento aparte del film, incluso como su elemento predominante, tiende a desaparecer.

En la obra de Richard Corliss, *Talking Pictures*, Norman Krasna da su testimonio: «Tengo muy buena fama por escribir diálogos de comedias, pero pienso que esto se debe a que los diálogos estaban en situación. No se puede escribir un diálogo sutil si no esta en situación (264)». Y, en la misma obra, Howard Koch, otro guionista famoso, autor de *Casablanca*, declara: «Ninguna magia del diálogo puede salvar los errores de construcción del guión, aunque ciertos productores se empeñan en creer lo contrario (260)».

No recurrir a la facilidad del diálogo para hacerle responsable único del sentido y el movimiento de una escena, pero ponerlo en situación, era la preocupación de Hitchcock:

Quando se escribe un film, es indispensable separar claramente los elementos del diálogo de los elementos visuales, y cada vez que es posible, dar la preferencia a lo visual. (...) Cuando se cuenta una historia en el cine, sólo se debería recurrir al diálogo cuando es imposible hacer otra cosa (*Hitchcock-Truffaut*, Editions Ramsay, 47).

Esto no impide que las películas de Hitchcock sean tan locuaces como el cine americano corriente, y que utilicen abundantemente recursos propios al diálogo (chistes, comentarios graciosos hechos con seriedad, peroratas, sobreentendidos).

- *Diálogo-contrapunto*

El diálogo no puede ser un comentario de la situación vivida, pero puede basarse en otra cosa, en el efecto de contrapunto. Es el procedimiento del diálogo indirecto: lo que produce toda su fuerza es su indiferencia ante la escena en curso (diálogo corriente y tranquilo durante una escena dramática). Un caso particular de tal procedimiento, basado en el sobreentendido, es el de las escenas de amor en las que los personajes, mientras se abrazan, hablan de cosas diversas (*Encadenados* de Hitchcock). En una secuencia conocida de *Silver Steak (El expreso de Chicago)*, de Arthur Miller, citada por Field) los protagonistas están haciendo el amor en un compartimiento de coche-cama,

mientras hablan sobre horticultura, y sus réplicas están escritas intentando provocar doble sentido en relación con su situación.

9. «SOBREENTENDIDO», COMPLICIDAD, ALUSIÓN, UNDERSTATEMENT.

- *Un arte en el cine*

El sobreentendido, es el arte de decir las cosas indirectamente y por alusión, por tanto, con más agilidad y elegancia. Este procedimiento, que consiste en «dejar oír más diciendo menos», juega un gran papel en los diálogos de las películas americanas como *Tener y no tener*, y se caracteriza por un estilo de conversación ingenioso, que apela a la agilidad mental de los personajes y del público.

Obsérvese, por ejemplo, en el film de Hawks:

—La manera en que Harry hace comprender a Marie, celosa, que no está interesado por Hélène. En lugar de decírselo claramente, le pide: «Anda a mi alrededor, ¡adelante anda!», lo que debe entenderse de manera literal. Ella, desconcertada en un principio, acaba por hacerlo, y camina alrededor de él; posteriormente entiende, por fin, con medias palabras: «Sí, comprendo, no hay cuerdas que te sujeten.»

—o también, cuando Marie, detenida con Harry en la redada, cita la réplica-fetiché de Eddy sobre la abeja muerta para hablar de él con medias palabras a Harry, en vez de preguntarle sencillamente: «¿Dónde está Eddy?»

—juegos de réplicas de este estilo:

MARIE: ¿Quién es la chica?

HARRY: ¿Qué chica?

MARIE: La que te dejó con tan elevada opinión de las mujeres.

El sobreentendido puede basarse no sólo en los diálogos, sino también en las situaciones: Ernst Lubitsch fue un maestro en este terreno.

10. MENTIRAS

- *¿Se miente bastante en el cine?*

Citemos estas líneas conocidas e importantes de Erich Rohmer:

La secuencia del *Crimen del señor Lange [de Renoir]* en la que René Lefèvre cuenta a Maurice Baquet cómo ha pasado su tarde del domingo, es excelente por el doble motivo de que hace alusión a una escena concreta del film y que el relato es una mentira. No se miente bastante en el cine, salvo en las comedias (...) Para disminuir o controlar el temible poder de la palabra [en el cine], como se ha creído, no hay que hacer la significación indiferente, sino engañosa» (*Le Goût de la beauté*, Editions de l'Etoile-Cahiers du cinéma, 39).

Los guionistas del cine parecen olvidar, a veces, que sus personajes pueden mentir, activamente o por omisión, aunque no sean los malos de la historia, y que sus mentiras pueden ser un elemento activo del guión. Según las informaciones dadas al espectador, éste puede identificar la mentira como tal (si ha asistido a la escena falsamente relatada), o tener una duda, o dejarse engañar hasta que se entera de la verdad o de otra versión.

El problema que se plantea cuando hay un *flash-back* por el relato de alguien es el de saber si es auténtico o falso, o incluso deformado con toda la buena intención. El mismo problema se plantea para las «imágenes mentales» o la «voz en *off*» prestadas a un personaje.

En *Pánico en la escena*, Hitchcock se reprochó el haber incluido un *flash-black*, destinado a engañar, no sólo al personaje al que el relato estaba destinado en el film, sino también al espectador, confiado en la realidad de las «imágenes» evocadoras del pasado.

- *La mentira en la película policiaca.*

Para completar lo que dice Rohmer, señalaremos, sin embargo, que la utilización de la mentira es corriente en ciertos géneros de films: no sólo en las comedias, sino también, por principio, en las películas policiacas. Stempel criticó incluso, en *Chinatown*, de Román Polanski (guión de Robert Towne), una utilización demasiado sistemática y repetitiva de la mentira de la protagonista, interpelada por Faye Dunaway. Esta, efectivamente, se retracta en varias ocasiones, para hacer nuevas confesiones, de las que se volverá a retractar más adelante: «Voy a decirle por fin la verdad...» El personaje de la mujer fatal, de la impenetrable traidora dotada de una insondable propensión a la mentira, es un elemento de capital importancia en la película policiaca.

Eric Rohmer ha puesto en práctica su reflexión, ya que en *Pauline en la playa*, reina la mentira: se le miente a Marion, y ella se miente a si misma. En *Tener y no tener*, la mentira está de parte de Harry y de los resistentes que deben fingir frente a los chantajes, amenazas y presiones de Renard.

11. NOMBRES

- *Importancia de conocer el nombre*

Es frecuente que se pueda seguir una película entera y acordarse de ella con precisión sin haber memorizado el nombre de los personajes y sobre todo, sin haberlo retenido después. Pero lo que es importante es que ese nombre juegue correctamente su papel en el transcurso del film.

Según los casos, el hecho de que el nombre del personaje no sea mencionado en el film, o que no sea recordado, es un error, un descuido perjudicial para la buena comprensión de la historia; o, al contrario, una necesidad para que pueda funcionar el relato.

Al inicio de *Con la muerte en los talones*, es importante que el espectador retenga claramente el nombre del personaje interpretado por Cary Grant (se llama Thornhill), con el fin de apreciar justamente el malentendido del que Thornhill va a ser víctima cuando lo tomen por otro. Para este propósito, se sirven, sobre todo, de réplicas de un botones (que le dice «Buenos días, señor Thornhill») y de su secretaria, que repite varias veces su nombre.

Es posible otro tipo de malentendido, pero dirigido éste al espectador si, en el caso contrario, se le hace ignorar ese nombre, o si se le ha dejado atribuir otro.

La cuestión de la atribución del nombre del personaje, y del momento en que este nombre se da a conocer al espectador, no debe ser descuidada.

- *¿Cuándo nos enteramos del nombre de los personajes?*

En *Pauline en la playa*, nos enteramos de los nombres respectivos de Pauline y de Marion únicamente en la segunda escena, en la playa; de ahí que surja un pequeño misterio que tiene su importancia: como hay una Pauline en el título, el espectador se pregunta de cuál de las dos chicas se trata. En cambio, conocemos los nombres de Henri y de Pierre en cuanto éstos entran en escena, y del de Sylvain en su segunda aparición, cuando vuelve a la playa para ver a Pauline.

Es significativo en este film, el que sólo sepamos los nombres de pila de los personajes mientras que los apellidos permanecen desconocidos: trata de una historia de vacaciones, privada, en la que no entra en juego lo social.

En *Tener y no tener*, los nombres de los personajes se declinan a medida que estos hacen su aparición en la intriga —o interpelándose mutuamente, o contestando a ciertas preguntas oficiales (interrogatorios, trámites administrativos). Algunos de ellos tienen a la vez nombre y apellido, una faceta social y una faceta privada, como en el caso del protagonista, Harry Morgan; otros sólo tienen un nombre, Eddy, así como

Marie (su apellido, Browning, nunca es utilizado); otros tan sólo tienen un apodo (el pianista Cricket); otros, al fin, representan la Ley y la Sociedad, aunque pervertida, y sólo tienen apellido (capitán Renard).

En *El testamento del Doctor Mabuse*, film policiaco, los personajes apenas se comunican por sus nombres propios (al contrario de *Pauline*), y sólo se dan los nombres de la pareja protagonista, así como de la otra mujer; en cuanto a Tom, es designado unas veces por su nombre, otras por su apellido (Kent), como en el caso de Harry Morgan.

En este film, el nombre de Mabuse es objeto de toda una dramatización, como en ciertas religiones y supersticiones, nombre «oculto» de una divinidad. Hofmeister, horrorizado, no consigue proferirlo cuando llama por teléfono a Lohmann, y sólo lo logrará al final de la película. Pero, antes de desaparecer, lo escribe sobre un cristal en una especie de mensaje cifrado. En cuanto a los miembros del *gang* de Mabuse, enterados del nombre de su jefe por las convocatorias mecanografiadas que de él reciben, firmadas con ese nombre, respetan un tabú implícito sobre la pronunciación de dicho nombre (entre ellos dicen «el Jefe» o «el Doctor»).

- *Elección de los nombres*

En las películas americanas, a menudo se eligen los apellidos para reflejar la pertenencia a una determinada comunidad de inmigrados (italiana, polaca, judía, irlandesa, sueca, etc.), constituyendo así un rasgo de caracterización. Los guiones americanos, por lo demás, a menudo están contruidos sobre la confrontación de los rasgos «étnicos», ya acusados a través del nombre propio: el italiano estará muy vinculado a su familia y religión, el irlandés será testarudo, bebedor y bocazas, etc. Con el peculiar origen del pueblo americano, procedente de comunidades diversas de inmigrados más bien recientes, los Estados Unidos son, incluso, el único país en que el nombre puede servir para significar el origen judío de un personaje y mostrar rasgos de su personalidad, sin caer en el antisemitismo (los judíos, en las películas americanas, son a menudo intelectuales, psiquiatras).

En las películas francesas, se observa cierta dificultad en nombrar a los personajes, bien porque no se atreven a utilizar nombres de origen extranjero para personas de nacionalidad francesa (cuando muchos franceses proceden de una inmigración italiana, polaca, etc., más o menos reciente) y se les llama con nombres caricaturescamente franceses (Martineau, Michalon). O bien, en el cine francés de autor (*Nouvelle Vague*, etc.), a menudo los protagonistas tienen nombres y no apellidos. Lo cual es coherente con una dramaturgia basada en historias sentimentales y «galantes», en las que la comunidad social, el trabajo, a menudo tienen menos importancia que en otros sitios. La célebre réplica repetitiva de *Pierrot le Fou*, de Godard (Marianne se empeña en llamar «Pierrot» a su pareja, y éste le repite incansablemente «Me llamo Fernando») no tendría el mismo sentido, la misma fuerza en una película americana, por ejemplo, en la que el nombre propio no tiene importancia.

12. PERSONAJE

Un personaje de película se define, para Sidney Field (25), en tres niveles: profesional («*punto de partida de la caracterización*», dice, lo que puede ser una observación típicamente americana), personal (su familia, sus amigos), e íntima. Añade: «El personaje es el fundamento de su guión (...) Hay que conocerlo antes de escribir una sola palabra sobre el papel».

¿Es necesario dar al personaje, como lo hacen algunos, una biografía imaginaria, *iceberg* del que sólo una parte emergerá en la película? Jean-Loup Dabadie (Sale, 85) dice que lo hace, mientras que Gérard Brach, en el mismo libro, se muestra escéptico en cuanto a la utilidad de esta práctica tan extendida.

Field distingue igualmente (23), por una parte lo que caracteriza al personaje desde su nacimiento hasta el principio de la acción, lo que él llama su *interior* y, por otra parte, lo que es revelado sobre él durante el desarrollo de la acción, desde el principio del film hasta su final, y que él llama su *exterior*: si esta formulación es discutible, la distinción planteada no deja de tener interés.

Los autores de tratados coinciden en decir que el personaje, sobre todo el personaje secundario, debe dar una *impresión dominante*, resumible en una palabra: frialdad, insolencia, travesura, cinismo, competencia, autoridad, etc. También se pueden dar al personaje rasgos y tics característicos (ver: Caracterización) y, en algunos casos, un secreto.

Nash-Oakey (4-6) plantean que el personaje principal del guión debe: ser interesante; escapar a los clichés (del tipo: prostituta con gran corazón); suscitar reacciones fuertes; tener un carácter que permita un conflicto fuerte con antagonistas (luego, tener carácter); poseer cierta coherencia y cierta consistencia.

Finalmente, los personajes deben ser *contrastados* los unos con los otros, y hacerse resaltar mutuamente. Los personajes del cine se darían a conocer, no por lo que dice el narrador sobre ellos (caso de la novela), sino por su conducta. El cine, psicológicamente hablando, sería *conductista*.

• ¿Cuántos personajes hacen falta?

Según Field (22) y Nash-Oakey, hace falta uno, y no dos, lo cual quiere decir que, en las películas que cuentan la historia de una pareja, uno de los dos debería ser privilegiado. Swain observa que no se necesitan demasiados, y Jorge Semprún (en Sale, 114) afirma, con sentido común, que se pueden poner menos personajes en una película que en una novela. En cuanto a los personajes secundarios, no deben ser «sacrificados» (Hermán, 37), es decir no definidos demasiado someramente.

Vale aconseja (274):

Es deseable que las confrontaciones de los personajes principales sean repartidas (...) En la medida de lo posible, cada personaje principal debería tener al menos una escena con cada uno de los demás personajes.

- *Films de acción, films de personajes*

Según algunos, existe una división entre acción y carácter, peripecias y riqueza psicológica de los personajes. Hay dos clases de películas: aquellas basadas esencialmente en la acción, con personajes esquemáticos, y aquellas en las que la psicología es más rica, con más matices, y la acción más reducida. Otros niegan tal división. Por lo demás, la existencia de una entidad psicológica del personaje, independiente de sus acciones, es un viejo debate de la dramaturgia.

Aristóteles decía en su *Poética*:

En razón de su carácter [*literalmente*: ta ethé, sus costumbres] los hombres son de tal o tal modo; pero, son felices, o lo contrario, en razón de sus acciones. En consecuencia, los personajes no actúan para imitar los caracteres, sino que reciben los caracteres por añadidura y en razón de sus acciones.

Lo que Roland Barthes, en su «Introduction à l'analyse structurale des récits» (*Communications*, núm. 8) comenta de la manera siguiente:

En la Poética aristotélica, la noción de personaje es secundaria, totalmente sometida a la de acción: no puede haber fábulas sin «caracteres», dice Aristóteles, no debería haber caracteres sin fábula (...) Más adelante, el personaje que hasta entonces no era más que un nombre, el agente de la acción, ha tomado consistencia psicológica, se ha convertido en un individuo, una «personne», en resumidas cuentas un ser plenamente constituido, aun cuando no hiciera nada y claro está, incluso antes de actuar.

Pese a esto, tenderíamos a pensar que la definición del personaje, expresada como «tipo», «esencia» (el «Ulises de las mil astucias» de Homero) existía ya en la Antigüedad.

Wladimir Propp, en su estudio sobre los cuentos de hadas, observa que el personaje del cuento no tiene consistencia psicológica, no existe más que en relación con su esfera de acción: es el que busca o el que lucha o el que informa.

Diderot, en sus *Conversaciones sobre el Hijo Natural* (96), aboga por un teatro de acciones, situaciones, con respecto a la comedia de caracteres del teatro clásico («El Avaro», «El distraído», etc.). «En la comedia, se extraía toda la intriga del carácter. En

general, se buscaban las circunstancias»(96). Por el contrario, dice (47), «No hay que dar espíritu a los personajes, sino saberlos situar en circunstancias que se lo den».

Herman (30) formula así este dilema clásico: «*Plot vs Character*», la intriga contra el personaje. A su parecer, los films americanos son más bien films de «plot» y los films europeos más bien films de «character». Al contrario de Vale, piensa que ahí se encuentra «el dilema al que se ve constantemente enfrentado el guionista». Con mucha acción, los personajes tienden a convertirse en marionetas y, con gran sutileza psicológica (dicen algunos), la acción se reduce y pierde su importancia. Lo ideal sería combinar y unir carácter y acción, lo cual es mucho más fácil de postular en abstracto que de llevar a al práctica.

Hitchcock asegura, en sus diálogos con Truffaut, haberse enfrentado con este problema muchas veces:

Intento corregir el gran punto flaco de mi trabajo que reside en la poca consistencia de los personajes en el interior del suspense (...) Me es muy difícil, pues cuando trabajo con personajes fuertes, ellos me conducen hacia donde ellos quieren ir. Entonces, me siento como aquella vieja a la que los jóvenes boys-scouts quieren obligar a cruzar la calle: no quiero obedecer. (Hitchcock-Truffaut, 271).

Y cuando en 1972, Truffaut le volvía a hacer la misma pregunta: «¿Prefiere usted un guión con situaciones fuertes y caracteres no muy profundos, o lo contrario?», él contestaba: «Prefiero situaciones fuertes. Es más fácil visualizarlas. Para estudiar un carácter, se necesitan demasiadas palabras» (*ídem*, 288). Para Hitchcock, la alternativa es, pues, inevitable, y pide que se elija su campo.

Vale (141) pretende, por su parte, que no haya alternativa «caracterización o acción. Ambas están relacionadas de modo indisoluble». También dice (114):

Hay que tener presente la correlación y la interrelación entre el personaje y la acción (...) El guionista no debe imaginar por separado, los acontecimientos que forman la historia por un lado y, por otro, los caracteres de los personajes.

Lo cual es cierto para los dramas y las comedias psicológicas, pero no tanto para las películas basadas en una multiplicación de peripecias, y en las que la eficacia dramática impone que se dote a los personajes de reacciones simples y someras: protegerse contra un peligro, alegrarse de un éxito, etc.

Field sugiere, a partir de este mismo problema, dos modos de proceder: o bien crear primero la idea del guión y definir a los personajes a posteriori, para animar y encarnar estas ideas; o bien crear primero un personaje y, a partir de él, inventar la acción que le dará a conocer. Seguimos sin salir de la alternativa: guión de situación/ guión de carácter.

El mismo Field es el que plantea este axioma, seductor en abstracto: «*Action is Character*», la acción es el personaje, o dicho de otro modo, la acción es la que hace, define al personaje. Según Field, hay que definir el fin, el deseo, el «need» del personaje, y crear los obstáculos entre él y la obtención de ese «need». Pero, en la práctica guionística, esa identidad acción/personaje es a menudo difícil de realizar.

- *Conversión del personaje*

En el teatro clásico, la regla era que, una vez definido, el personaje no debía cambiar de carácter. Para Aristóteles, por ejemplo, los caracteres prestados a los personajes por obligación deben ser: *conformes* (con su edad, sexo, etc.), *parecidos* (al modelo histórico o mitológico utilizado) y *constantes* (omalôn). Boileau enunciaba esa misma regla a propósito del personaje de teatro: «Que se muestre en todo conforme consigo mismo».

Sin embargo, se admite que el personaje pueda ser modificado, con la condición de que no sea de modo incoherente y repentino. Se considera incluso, como un buen principio, que el personaje durante la acción se de a conocer a sí mismo, se despierte y se afirme en el acontecimiento, adquiriendo una dimensión insospechada desde el principio: es la clásica situación del cobarde que se hace valiente, del egoísta que se hace generoso (Harry Morgan en *Tener y no tener*), o del héroe que se forja en las pruebas y en el desafío al peligro que no buscaba en un principio.

Las únicas conversiones no aconsejadas son aquellas que surgen arbitrariamente, de improviso, por pura comodidad del guionista (Herman, 73).

En algunos casos, la ausencia de una conversión, o de una modificación en un personaje que vive cierta experiencia, puede incluso legítimamente aparecer como un error y una muestra de desidia. Citaremos las críticas más pertinentes formuladas en *Starfix* (número 20), por Frédéric-Albert Lévy, a propósito del film de Yves Robert *El Gemelo*, con Jean-Pierre Richard:

El Gemelo puede jactarse de contar la historia de un personaje que, de la noche a la mañana, se inventa un gemelo; debe vivir con ese gemelo ficticio durante varias semanas, pero sin que esta experiencia tenga la menor consecuencia sobre él. Una vez apartado el gemelo, vuelve a ser lo que siempre ha sido, no ha descubierto nada sobre sí mismo ni sobre los demás.

Esta crítica no sería muy concluyente, si el film se situara en una óptica completamente burlesca (personajes-tipo, impávidos y fieles a sí mismos, como Buster Keaton) o bien si esta ausencia de reacción del personaje frente a su experiencia fuera designada y asumida como un dato de la historia. A este respecto, no parece que sea uno u otro el caso: aunque el film logre la estilización de los tipos, o aunque la identidad del personaje consigo mismo sea un dato activo del relato.

Lessing, autor de la «Dramaturgia de Hamburgo», cita la opinión de un crítico francés que reprochaba a una obra la «conversión repentina» de un personaje, conversión

que, por ese mismo motivo, no es creíble y suena más bien a comodidad de autor («author's convenience»). En efecto, es de una facilidad tentadora, para resolver sin mucho esfuerzo una situación compleja en la que uno se ve atascado, el postular en uno de los personajes un cambio de opinión y de actitud: no quería, y sí quiere. Él que sólo pensaba en su interés inmediato, se convierte en un modelo de altruismo. Ella lo amaba, ya no lo ama.

Tres de nuestras cuatro películas presentan una conversión, más o menos radical, del protagonista masculino, de Kent en *Mabuse*, de Zushio en *Sansho*, de Harry en *Tener y no tener* —aunque en esos tres mismos films, la protagonista femenina, más o menos idealizada (Lily, Anju y Marie, respectivamente), se mantenga fiel a sí misma desde el principio hasta el final. Sobre todo en Lang y Mizoguchi, es la mujer como representación de la continuidad, del recurso al Eterno femenino de Goethe, que «nos atrae hacia arriba» (*zieht uns hinan*).

Así, Harry Morgan evoluciona; desconfiado, mordaz e individualista al principio, se hace más generoso y menos cerrado sobre sus problemas personales. Empieza negándose a cumplir una misión por la que se le pagaba, por no arriesgarse a estropear su barco, y acaba aceptando, por honor y no por dinero, una misión mucho más peligrosa. La suerte ayuda a su conversión colocándolo en una situación inestable, sacándolo de su rutina.

Se produce una conversión, aunque menos clara, en *Mabuse*, cuando Kent abandona la banda, arrastrado por la mujer «redentora», Lily. Es cierto que Kent ya manifestaba muchas reticencias y escrúpulos cuando era miembro activo. Con la de Hofmeister, el film contiene una doble «rehabilitación».

Una conversión es más convincente y conmovedora si la manera en la que se produce sigue reflejando la verdad del personaje. Así, Zushio siempre se muestra como un personaje íntegro, sin tergiversaciones y muy voluntarioso. Cuando sirve bajo el poder del intendente Sansho, sigue siendo íntegro, en bloque, y sin hacer frases y, cuando se convierte, lo hace por completo.

Del mismo modo, Harry, en las etapas sucesivas de su conversación, sigue siendo un hombre cáustico y reactivo a las efusiones. Pero, como se le ha mostrado desde el principio como un hombre leal y capaz de ataduras profundas (hacia su amigo Eddy), su «conversión» nos parece lógica y conmovedora.

Desde cierto punto de vista, cualquier historia digna de ese nombre sería una historia de formación, de iniciación, de conversión.

La cuestión del guión, dice Pascal Bonitzer, es quizás: ¿de qué modo el saber, el envejecimiento, toca a cierto número de personajes? (...) Un guión siempre es la historia de un envejecimiento o de un rejuvenecimiento (renacer), no lo sé. Es un "hacerse algo", en todo caso (*L'enjeu Scénario*, 74).

Y de hecho, una historia apasionante, pero en la que nadie nos enseña nada y se ve transformado, deja un sabor amargo o de vacío.

- *Cómo y en qué momento plantear los personajes*

Un personaje puede e incluso a menudo debe definirse por su carácter o su función sin esperar, desde su primera escena. Por otra parte, los personajes se definen los unos en relación con los otros, formando constelaciones de caracteres.

Así, el padre de Zushio, Masauji, se define como la antítesis absoluta de Sansho: uno es totalmente bueno, el otro totalmente malo; la oposición funciona tanto mejor en cuanto que los dos hombres son comparables por los demás, que tienen la misma aura paterna y el mismo prestigio jerárquico.

La madre, Tamaki, se define sobre todo por su fidelidad y su adhesión sin reservas a la memoria de su marido, y al recuerdo de sus hijos. Su hija Anju, es también un personaje íntegro, todo dulzura, compasión, sacrificio.

Entre estos personajes inmutables, tenemos dos caracteres de hombres jóvenes más divididos, inestables, indecisos, y cuya misma fluctuación se afirma mejor por contraste con la inmutabilidad de sus parejas: son Taro, el hijo de Sansho, y Zushio, hijo de Masauji. Representan dos actitudes, dos opciones con respecto al mal. Taro es rebelde por la desgracia social y por la monstruosidad de su padre, pero es demasiado débil para combatirlos directamente, elige la huida y hacerse monje. Su aspecto veleidoso pone de relieve, por contraste, el comportamiento voluntarioso, rebelde y decidido de Zushio frente al Mal, una vez realizada su conversión.

Observaremos también que cada personaje de *El Intendente Sansho* está definido de inmediato por su carácter y su función desde su primera aparición. Ninguno es presentado como «bueno», «malo» o «humano» en abstracto por el discurso de los demás; cada uno se muestra activamente en su papel, desde su primera escena.

Tamaki, la madre, se presenta, de entrada, preocupándose por su hijo, quien comete imprudencias: «Zushio, es peligroso» (escena 1).

Zushio, el independiente, es presentado apartado de las mujeres en busca de aventuras, cuando todavía es joven, se le ve ya en la escena 1 caminando sobre un tronco de árbol a través de un río.

Masauji, en el *flash-back* del principio, aparece inmediatamente poniendo en acción la justicia y la compasión, mientras que las primeras palabras del intendente Sansho dejan clara su dureza): «¡Hay que hacer trabajar a esos niños como a los demás! Nada de debilidades», réplicas que no son sólo profesiones de fe, sino órdenes seguidas de su ejecución.

Las buenas intenciones ineficaces de Taro se manifiestan igualmente de inmediato, cuando pide a su padre, en la misma escena, que perdone a los niños y no insiste cuando su padre reitera su orden.

13. MUJERES

¿Por qué hacer un artículo especial sobre los personajes femeninos, si no se hace uno paralelo sobre los masculinos? El motivo reside en que los autores de manuales de guión y los propios guionistas, les conceden un lugar aparte, tratando como un problema particular la integración de las mujeres en los guiones, cuando éstos no son desde el inicio, «historias de parejas». Un guionista perezoso tenderá a utilizar a la mujer como objeto de recompensa para el vencedor, premio del guerrero, o suplemento decorativo de una historia en la que no sería esencial.

Sydney Pollack, en *Cinématographe* (número 53) cuenta:

Los guionistas tienen por costumbre decir que los personajes femeninos suelen ser inoportunos, y a menudo es cierto porque están precisamente ahí para «el sexo y el amorío», y que no pertenecen realmente a la espina dorsal del film.

Innumerables films modernos, de hecho (de los que basta con ver el cartel, donde el personaje femenino está ausente o reducido a un tamaño minúsculo con respecto al protagonista), ilustran esta observación.

Veamos cómo son tratados los personajes femeninos en nuestras cuatro películas.

En *Tener y no tener*, Marie Browning, interpretada por Lauren Bacall, ilustra un tipo femenino típicamente «hawksiano» —con aplomo, cierto aspecto masculino, y voluntad de integrarse en grupos de hombres. La otra mujer, Hélène, representa lo contrario, una remilgada quien, tras haberse mostrado tonta y torpe, se hará menos arrogante y más sumisa. En cuanto a Marie, si se muestra con valentía, inteligencia y todas las cualidades de «competencia» que enarbolan las mujeres en las películas de Hawks, no se le ve manifestar explícitamente ninguna opinión política. Parece adoptar de modo natural la causa de un hombre, y para entrar en el clan de Harry debe pasar por una especie de «iniciación», simbolizada por la pregunta enigmática de Eddy sobre las abejas muertas.

El *Intendente Sansho* es un melodrama «familiar» en el que las mujeres (Tamaki, la madre, Anju, la hija, las dos esclavas Namiji y Kayano) juegan un papel importante y activo, pero son casi todas víctimas, que manifiestan humanidad y compasión. El film, centrado en los sentimientos familiares (ninguna intriga amorosa) se desarrolla en una sociedad donde las mujeres no tienen más arma para luchar que su resistencia pasiva y su sacrificio.

Pauline en la playa es una comedia sentimental con tres parejas, en la que las mujeres tienen tanta e incluso más importancia e iniciativa como los hombres. Los tres personajes femeninos, Marion, Pauline, Louise, tienen bastante diferencia de edad,

carácter y condición social. Dos de ellas, las que tienen edad legal para trabajar, tienen independencia familiar y económica, y trabajan: Marion como estilista, Louise como vendedora.

En *Mabuse*, la heroína, Lily, no persigue ninguna meta de interés personal con respecto al héroe, Kent, de quién es la amante. Representa, para el hombre a quien acompaña en sus adversidades, la salvación y la redención. La otra mujer, Anna, se ha puesto del lado de los malos, siendo la amante del más afeminado de los bandidos, el encubridor Grigoriev.

Las mujeres de *Mabuse* y de *Tener y no tener* viven en un universo masculino, donde no encuentran su lugar sino como compañeras de alguno de ellos, de los que adoptan el ideal. Si Lily ejerce un trabajo (en una oficina de empleo, como nos informa el *flash-back* del film), este trabajo no juega un papel activo en la historia. Pero en ambas películas, así como en *Sansho*, las mujeres tienen un papel humanitario: gracias a su contacto o a su ejemplo, el hombre despierta hacia una mayor humanidad, comprensión y generosidad.

14. EQUIPO, GRUPO

Numerosos films están contruidos sobre la historia de un grupo, de su constitución, misión, y agentes de destrucción internos o externos... Los guiones de Charles Spaak (*La Belle équipe*, *La «Kermesse» heroica* frecuente de construcción sobre el tema de un «grupo reunido por una meta común, y que debe luchar contra los peligros de ruptura, destrucción que lo amenazan desde el interior o el exterior».

El agente de destrucción del grupo, cuando éste se compone únicamente de hombres — lo cual es frecuente—, es clásicamente una mujer (*La Belle équipe*), pero puede ser también el tiempo que pasa (*The Big Chill* de Lawrence Kasdan), la persecución de metas inconciliables o, por el contrario, de un mismo bien que no se puede compartir, la reaparición del ser de clase o de la diferencia social, el malentendido.

En *Mabuse*, las dos mujeres, una mujer «pura» (Lily), y una chica «frívola» (Arma) son las que contribuyen, cada una a su manera, a deshacer la banda masculina constituida por Mabuse; la primera por su bondad y su amor sacrificado a Kent (al que acompaña a la guarida del bandido), la segunda exhibiendo una de las joyas robadas... Una ha penetrado en el lugar donde no debía, la otra ha enseñado al exterior lo que debería haber quedado escondido.

- *Constitución o liquidación de un equipo*

Cuando el guión empieza contando la constitución de un equipo (*Los siete samurais* de Akira Kurosawa y su «remake» americano, *Los siete magníficos* de John Sturges, *Doce en el patíbulo* de Robert Aldrich, *El salario del miedo* de Henri-Georges Clouzot y su «remake» americano, *Sorcerer* de William Friedkin, *Escape to Victory* de John Huston,

etc.) se utiliza una estratagema que consiste en romper la regularidad del ritmo de reclutamiento: en el último momento, se sustituye a uno de los hombres previstos por otro inesperado; dos o tres son cogidos juntos, etc.

El mismo procedimiento sirve para la situación inversa, es decir la exterminación (*Alien* de Ridley Scott, *Southern Comfort* de Walter Hill, *El puente* de Bernhard Wiki, *Kanal* de Andrzej Wadja). O uno de los miembros del grupo resulta ser un traidor, incluso un no humano (*Alien*); o el ser que los suprime mata a dos o tres de una sola vez, a marchas forzadas.

En la historia de un grupo que se hace más grande o que se diezma, se aconseja anticiparse, sorprendiendo al espectador en la manera en que dicho grupo va a formarse o, por el contrario, deshacerse. En el film de Pierre Kast *Les Soleils de l'île de Paques*, la constitución de un grupo de elegidos, que veremos destinados a «salvar el mundo», se desarrolla de modo demasiado regular y monótono.

- *Tensiones en el grupo*

Si los guionistas pueden jugar con las tensiones psicológicas en el interior del grupo para hacerlo más vivo y animar la materia dramática, se corre el peligro, si se juega en exceso con esas tensiones internas, de romper la identificación con el grupo (cuando el film se basa en ella), de conseguir que el público se desinterese de los personajes y de su suerte.

Las historias de familia se construyen a menudo sobre la ausencia o defeción de uno de sus miembros, y del papel que éste representa.

- *Grupos forzados*

Un caso particular está constituido por grupos forzados de gente separada por la edad, las ideas, la condición, el carácter, y que se ven reunidos de repente, obligados a convivir en el espacio de un drama: un bombardeo, un suceso, una catástrofe natural, la guerra (los presos de *La gran ilusión* de Renoir), una situación de «encierro», etc. Este tipo de guión se basa a menudo en el principio de muestreo del microcosmos social, mezclando gente muy diferente que, en la vida cotidiana, no se relaciona.

15. ACCESORIO

Un guión puede utilizar, no sólo personajes, sino también cierto número de accesorios importantes o significativos: ropa, cigarrillos, objetos personales, armas, vehículos, espejos, carnés, etc.

En un guión, estos accesorios pueden jugar dos papeles independientes, o simultáneos:

—papel *funcional* de instrumento: una arma para matar, un bastón para apoyarse al andar, un despertador para dar la hora;

—papel *revelador*, incluso *simbólico*, de un personaje o de una situación. El accesorio puede caracterizar al personaje por su aspecto o la manera con la que es utilizado (juegos de escena, tics) o bien expresar simbólicamente las funciones, las situaciones, todo lo que está en juego (retos). Puede ser el caso de objetos cuya conquista se disputa y que representan el poder, la riqueza, el saber o además, la desgracia, el recuerdo, la infancia (el trineo de *Citizen Kane*, que representa «el objeto perdido»). En la misma película, el puzzle al que juega el personaje ya mayor, es una expresión simbólica transparente de su destino y de la estructura del film.

Vale (23-24) diferencia el «prop» (acesorio inerte) pasivo y manejable, del «object», más activo: un vehículo por ejemplo.

- *Clichés en el uso de los accesorios*

La utilización de accesorios obedece, muchas veces, a determinados clichés, a determinadas tradiciones: se utilizan los espejos cuando se trata de la cuestión del doble, de búsqueda o pérdida de identidad... Hay en el decorado una jaula de pájaro cuando un personaje está preso (*¿Qué fue de Baby Jane?*, de Robert Aldrich). Un acuario a menudo expresa la presencia de pulsiones inconscientes o dormidas. Sin contar, como lo recuerda Herman (240), el letrero luminoso cuyo reflejo intermitente ilumina los personajes en una habitación.

Pero cada uno de esos clichés puede ser, en manos de buenos guionistas y grandes realizadores, indefinidamente renovable.

Evidentemente, uno se puede limitar a poner en manos de los personajes cigarrillos, vasos de licor o bastones de golf, sólo para ocuparlos y «hacer cine». Pero siempre es posible dar un sentido nuevo y fuerte, una función dramática original a la manera en que ejecutan gestos banales, o en que ese gesto repercute en el contexto de la escena o de la película. En *Tener y no tener*, por ejemplo, cuando Marie le enciende un cigarrillo a Harry delante de Johnson (escena 7), no es solamente para rellenar: tal y como está ejecutado, el gesto, por parte de Marie, es un signo de solidaridad y casi de «sumisión»; y, al mismo tiempo, la manera en la que enciende el cigarrillo parece estar diciendo a Harry que se tranquilice. No olvidemos que el primer contacto entre Harry y Marie ha tenido como pretexto la búsqueda de una cerilla y desde ese momento, pedir un cigarrillo, encenderlo, se ha convertido para Harry y Marie en un juego de escena cargado de sentido. Cuando Harry le hace una señal con la mano para que se sirva, está manifestando que la acepta; y, cuando, para incitar a Marie a abrir el cajón donde está su revolver, le pide cerillas, es una alusión a la ocasión de su primer encuentro.

En Rohmer, se observa la ausencia de «juegos de escena» inútiles, con accesorios que sólo están ahí para rellenar los diálogos. Por ejemplo, la escena de las «profesiones de fe» (escena 3), en la que los cuatro personajes principales exponen su concepción del amor, hubiera sido situada por otro guionista en el transcurso de una comida, o en la

cocina mientras friegan los platos (ver en ese estilo *The Big Chill*, de Lawrence Kasdan), mientras que aquí se desarrolla después de comer, cuando los personajes no tienen otra cosa que hacer más que discutir. Lo mismo ocurre cuando Pauline y Pierre discuten en un restaurante (escena 24), o cuando las dos chicas toman su desayuno: Rohmer evita, allí también, recurrir a los habituales juegos de escena: pedir un plato, comerlo, ofrecerlo, juzgarlo, hacer una tostada, poner algo al fuego, pasar la sal o la cafetera.

En cambio, *Pauline en la playa*, utiliza cierto número de accesorios, todos indispensables para la intriga. Veamos:

—La tabla de windsurfing de Pierre, que le sirve de pretexto para mantener el «contacto» con Marion, dándole clases; ocasión, por otra parte, de la primera conversación entre Sylvain y Pauline.

—El disco de «música de las Islas» con el que Henri atrae a los jóvenes a su casa (y que le recuerda el baile de la primera noche con Marion).

—La televisión en casa de Henri, que justifica la presencia pasiva de Sylvain en su casa mientras el primero sube al piso para hacer el amor con Louise.

En *Mabuse*, los accesorios importantes son objetos que significan comunicación o incomunicación: el teléfono, tan importante en el delirio de Hofmeister, del que se sirven mucho los personajes, y la cortina (que permite una comunicación auditiva, privada de vista) juegan un papel importante y simbólico. Pero también podemos encontrar, como en cualquier buena película policiaca, el objeto, en tanto que huella o indicio: el cristal sobre el que Hofmeister ha grabado caracteres indescifrables y que Lohman requisita para que la policía lo examine; las balas de revólver idénticas encontradas en los cráneos de Harry y de Kramm y, por último, el collar que lleva Arma y que pone a Lohmann sobre la pista de los bandidos. Este collar, tan simbólico, es el que permite a la policía establecer la relación entre tres sucesos que consideraba, en un principio, independientes: el asesinato de Kramm, el robo de las joyas, el asunto Hofmeister, y es el que hace que se relacionen y se concluyan las acciones hasta entonces relativamente autónomas con las que está construido el film.

En *Tener y no tener*, los accesorios significativos parecen estar hechos para pasar de mano en mano:

—la cartera de Johnson, que contiene el dinero de su deuda hacia Harry juega un papel importante en el film (cfr. el título original). Pasa de Johnson a Marie que se la roba, después de Marie a Harry, quien se la incauta. Luego, Harry se la da a Marie para que Marie la devuelva delante de él a Johnson. Tras la muerte accidental de su cliente, Harry registra el cadáver y vuelve a coger la cartera para «servirse» el dinero y, finalmente, la cartera acaba su circuito en manos de la policía, es decir del capitán Renard, quien se la incauta a Harry.

—La botella de licor, que también recorre un pequeño ciclo: Marie se la saca a un marinero, la lleva a Harry, quien se la devuelve, etc. Los personajes, en su galanteo amoroso, se comunican a través de esa botella.

En el *Intendente Sansho*, el único objeto importante, también un objeto de circulación, es la figurilla del Dios de la Misericordia, que recorre los cerca de veinte años en los que se desarrolla la historia, sin cambiar.

—Masauji se la da a su hijo Zushio, entonces pequeño, como objeto familiar y símbolo de humanidad, para que la guarde siempre con él.

—Años más tarde, Zushio, ya esclavo, desesperado la tira, porque ya no significa nada para él.

—Anju, «guardiana» del mensaje, la recupera y se la da más tarde a la vieja esclava agonizante, Namiji, para ayudarla a morir y a renacer en una vida mejor, según sus palabras.

—Cuando Zushio intenta hablar con el Primer Ministro y es enviado al calabozo, unos soldados le cogen la figurilla porque creen que es robada.

—Pero la figurilla llega a manos del Primer Ministro, quien la da por auténtica y, por ella, reconoce a Zushio como hijo de Masaji, antes de nombrarlo gobernador.

—La figurilla es todo lo que Zushio conserva cuando dimite y emprende la búsqueda de su madre; la da a tocar a su madre ciega para que ésta reconozca que es realmente su hijo. El objeto no es aquí únicamente simbólico. Es activo dentro de la historia, en tanto que funciona como marca de reconocimiento. Y, cuando Zushio se rebela contra la ley moral, expresa activamente su rebelión tirando la figurilla que le ha sido confiada. Habrá sido necesario, de manera simbólica para él, separarse de ella para que al recogerla vuelva a recobrar todo su sentido.

Para jugar en un film un papel importante, un objeto no necesita ser visualizado y mostrado con insistencia. La cartera de Johnson o la figurilla sagrada de Zushio no nos son mostradas muy a menudo, ni se convierten en fetiches por la puesta en escena; les basta con ser activamente introducidas en la acción.

16. TIEMPO

- *Significar el tiempo*

Para expresar el tiempo (pasado, presente o futuro), el cine no dispone de los tiempos gramaticales. Existiría una tendencia a decir que todo, en el cine, *transcurre en presente*.

Pese a todo, en el cine mudo se utilizaban letreros como en los cómics, para precisar si un acontecimiento se desarrollaba antes o después de la acción anterior mostrada en el film, y cuánto tiempo las separaba. Este procedimiento de los letreros («*al día siguiente*», «*diez años antes*»), ha sido abandonado casi por completo en el cine hablado (sonoro), en el que sólo se retoma para expresar el transcurso de largos periodos (en Sansho, por ejemplo, el letrero que abre la escena 10: «*Diez años más tarde*»).

Pero expresar la anterioridad o la posterioridad de un acontecimiento en relación con otro es una cosa, y contar una acción en presente o en pasado es otra. Se puede decir

perfectamente que, aunque el cine utilice ciertos procedimientos para manifestar las «vueltas atrás» (*flashes-back*, ver esa palabra), cada segmento del relato, una vez situado en la cadena cronológica, siempre se cuenta en presente. El cine ha elaborado unos códigos y convenciones propios para expresar: a) que una escena se desarrolla con anterioridad a la que la precede en la narración (*flash-back*), eventualmente, que es simultánea a ella; b) los plazos de tiempo entre cada escena (*time lapses*).

- *Antes y después*

Vale formula de modo oportuno ese axioma olvidado (70): «Salvo cuando se indica expresamente un flash-back, tenemos tendencia a pensar que una escena que viene tras otra, en un film, se sitúa, desde el punto de vista del tiempo, después». Lo cual quiere decir que en ese caso no hay necesidad de código o convención para establecer la sucesión; sólo para establecer el tiempo transcurrido entre las escenas.

Por este motivo, algunos films pueden jugar con el espectador, con *flashes-back* no señalados como tales. Cuando se da cuenta que ha habido vuelta atrás, queda turbado, sorprendido. Es porque, automáticamente, se había situado en un «después».

- *Los plazos de tiempo*

Un problema particular del cine, en relación con el teatro, es el que establece la medida del tiempo transcurrido entre las 12, 20, 30, 60 escenas o más, que puede tener el film (*time lapses*). En otras palabras, cómo indicar el lapso de «n» segundos, minutos, horas, días, meses, años, que los separa de la «diégesis».

Entre las convenciones propuestas por el cine para responder a esta cuestión, algunas señalan cierto número de clichés ya experimentados, que se desaconseja utilizar: el reloj que da vueltas; el calendario que se deshoja, el cenicero que se llena o la botella que se vacía, etc. Convenciones muy prácticas sin embargo, de las que sería erróneo prescindir.

En efecto, como dice Vale (71): «El tiempo, por esencia abstracto e invisible, sólo puede ser representado por sus manifestaciones concretas». En consecuencia, hay que inventar o manejar materializaciones del tiempo. También se puede utilizar lo que Hermán llama los «*diálogos time lapses*» (131), en los que una réplica discreta establece, de antemano o a posteriori, el tiempo transcurrido. «*Te veo esta noche*», dice uno de los personajes de *Pauline* a otro; de tal modo que cuando veamos a los personajes volverse a encontrar, pensemos que es el día siguiente —salvo, evidentemente, si con esa réplica, se ha querido engañar la previsión del espectador.

La evaluación del «time lapse» provocada de ese modo en el espectador se hace implícita e inconscientemente. Por la duración y el ritmo de las escenas por una parte, y por la duración de los «time lapses» entre las escenas; por otra parte, se crea cierto ritmo subyacente, que contribuye a dar el ritmo y la marcha del film, de igual modo que el *decoupage* y el montaje.

- *Llegar a tiempo para...*

El cine juega a menudo, sobre todo en los *suspenses* (que son juegos con la duración), con la idea de llegar a tiempo para... Y esto, quizás, porque contrariamente al texto de una obra de teatro, sujeto a interpretaciones y puestas en escena siempre diferentes, el film se presenta de entrada con *tiempo materializado*, fijado, concretado en la pantalla.

Al igual que el cine (capaz de transportarnos a cualquier lugar) está fascinado por la coacción teatral del lugar único, que podría parecer contrario a su carácter, del mismo modo, cuando un film está hecho con la aglomeración de trocitos de tiempo filmados, está fascinado por *el juego con el tiempo real*, a veces en los mismos films. Por ejemplo, *La soga* de Hitchcock, dura exactamente el tiempo de la acción, aproximadamente dos horas, y se desarrolla en el marco único de un piso neoyorquino. La idea del film en tiempo real se encuentra igualmente en *Cléo de 5 a 7* de Agnès Varda (dos horas de la vida de una mujer en dos horas de película), o en *Ce soir ou jamais* de Michel Deville, con guión de Nina Companeez.

Sin llegar a esos extremos, que no impiden, en los films citados, *cierta estilización del tiempo* —una comida que normalmente llevaría veinte minutos, se despacha, por el juego del montaje o de las elipsis del desglose, en cinco minutos, aparentando desarrollarse «en tiempo real»—, el cine se complace, a menudo, en recoger una acción de un sólo día (*Solo ante el peligro*, de Fred Zinnemann), dos días (*Rebelde sin causa*, de Nicholas Ray), tres días (*Tener y no tener*), cuatro días (*El testamento del Doctor Mabuse*), etc., todo ello con la intención de evitar el sentimiento de dispersión y de pérdida de tensión que podría nacer de su facilidad para transportarnos a cualquier lugar o a cualquier tiempo. La lucha con el tiempo («fight against time»), la «carrera contra reloj» es, no sin razón, uno de los temas más a menudo tratados en el cine.

- *Establecimiento de los «plazos de tiempo» en el primer acto del Intendente Sansho.*

El principio del film presenta tres *flashes-back*, supuestamente nacidos del recuerdo del pequeño Zushio y de su madre Tamaki; cada vuelta atrás está precedida y seguida de un fundido encadenado. En esos *flashes-back*, la madre, Tamaki, está interpretada por la misma actriz, pero los niños son mucho más pequeños, signo de un intervalo de varios años. Además, es posible que la utilización del fundido encadenado no baste para hacer comprender inmediatamente al espectador que hay *flash-back*, sin el recurso de los diálogos, de la situación, de las alusiones que, poco a poco, le ayudan a darse cuenta de que se ha remontado al pasado. Cuando el relato ha vuelto definitivamente al presente, Tamaki evoca el final del día: «Tenemos que encontrar un refugio para la noche». Más tarde, cuando los viajeros se construyen un refugio, sabemos gracias a ese «diálogo time lapse», que estamos en la noche del mismo día. Las escenas siguientes, en las que los niños recogen ramas y llega la falsa sacerdotisa, son mostradas como sucediéndose una tras otra de modo natural. Vemos a la «sacerdotisa» prometer una comida a los viajeros; luego, en la escena siguiente, nos encontramos ante una casa, y la mujer dice a Tamaki, refiriéndose a los dos niños dormidos: «Han comido bien». Nuevo «diálogo time lapse», destinado a establecer a la vez el plazo de tiempo (es la misma noche) y a describir la acción eludida, es decir la comida. En el transcurso de esa misma escena, la «sacerdotisa» evoca el futuro: «Cojan un barco... Conozco a unos barqueros». Al desarrollarse la siguiente escena por la mañana, en la bruma a la orilla del lago, y siendo la primera réplica de la

sacerdotisa, dirigiéndose a Tamaki: «Durante su descanso, lo he arreglado todo», deducimos que ha transcurrido una única noche. El tiempo transcurre después de manera continua, hasta el secuestro de Tamaki y de sus hijos, escena terrible que acaba con un fundido en negro, marcando el transcurso de un periodo de tiempo más largo.

La siguiente escena se desarrolla en un pueblo, donde reconocemos a uno de los barqueros intentando vender a los niños como esclavos. Les anuncia que su madre ya ha sido vendida, lo cual nos transmite esa información, pero también nos informa de que ha transcurrido cierto tiempo (¿varios días?). Poco después un hombre aconseja al barquero que vaya a la provincia de Tango, para ofrecer a los niños al Intendente Sansho.

Cuando descubrimos, después de un fundido encadenado rápido (significativo de un lapso de tiempo más corto que el precedente) una gran propiedad, suponemos, pues, implícitamente, que se trata de la propiedad de ese famoso Intendente. Este, cuando aparece, hace alusión a la compra de los niños que ya ha ocurrido (la venta de los niños, consecuentemente, ha sido realizada en el intervalo), y ordena ponerlos a trabajar «en el acto». En cuanto al intento de evasión de la vieja Namiji, mostrada después, queda claramente establecido que ha ocurrido un poco después, durante el mismo día, mediante la réplica siguiente: «Durante el día, al ver a esos niños, he pensado en los míos».

A continuación, vienen sucesivamente: la acción de marcar con hierro candente a Namiji, el interrogatorio de los niños por Taro, a quien un hombre viene a buscar para que acuda a la recepción que ofrece su padre; luego, esta recepción ofrecida por Sansho al enviado del ministro, para honrarlo; después, Taro desaparece y cuando va a ver a los niños ya dormidos (ha caído la noche) en su cabana, la música lejana de la recepción, que se sigue oyendo, establece tanto la contigüidad de lugar como la de tiempo.

Por fin, Taro hace que le abran la puerta de la propiedad para ir hacia un destino desconocido, y vemos un letrero indicando un salto de diez años.

Admiremos de paso cómo, en el mismo día de la llegada a casa de Sansho (escenas 8 y 9), una sucesión muy apretada de situaciones fuertes y significativas ha sabido concentrar un número considerable de impresiones, informaciones y acontecimientos, determinantes para la continuación del relato. Se ha establecido con fuerza, entre otras, en estas dos escenas:

—la distancia entre los niños y su madre, de la que se han visto separados (por la réplica de Taro: «La isla de Sado —donde ha sido vendida la madre—esta lejos»);

—la crueldad de Sansho y la buena voluntad, aunque timorata, de su hijo Taro;

—las bases políticas del poder de Sansho (quien satisface al ministro con su eficacia en la recaudación de los impuestos);

—la vida dura llevada por los esclavos en la propiedad y la dificultad para escapar (escena de la esclava marcada con hierro candente, preparando una escena similar diez años más tarde);

—el papel de Namiji, sustituía de la madre de la que han sido separados los niños — esa misma Namiji cuya enfermedad va a dar, diez años más tarde, ocasión a Zushio para evadirse, llevándola a hombros y, consecuentemente para volver a ser un hombre.

—el cambio de nombre propuesto a los niños, etc., y esto en un encadenamiento continuo y aparentemente natural que, en el plano del guión, ya es arte mayor. Todas estas cosas necesitaban ser claramente establecidas para dar, en el segundo acto que sigue (el de la evasión de Zushio), toda su fuerza.

- *Desarrollo del tiempo en la lectura del guión*

Desde el punto de vista del transcurso del tiempo, cuando se lee un guión —es convencional dar a cada página leída una duración fija en la pantalla (por ejemplo un minuto, o 45 segundos, o minuto y medio por página) con el fin de que el lector tenga ya una impresión de lo que dura cada escena, así como del ritmo del film. Ello obliga a limitar las descripciones y a hacerlas con la mayor concisión posible para no alargar la lectura, ni fijarla sobre un momento que, en el film acabado, está previsto para durar sólo unos segundos.

17. DÍAS Y NOCHES

- *Una deducción inconsciente*

Un guión cuenta una historia que se desarrolla durante cierto tiempo, a veces con una extensión de varios meses, incluso años, pero a menudo concentrada en unos días. Por ejemplo, *Mabuse* se desarrolla en sólo tres o cuatro días; *Tener y no tener* en tres días; *Pauline en la playa* en una semana justa.

Es raro que el espectador lleve conscientemente la cuenta detallada de los días que transcurren, sobre todo si el guión «se salta» las tardes y las noches, como ocurre a menudo. Pero esa cuenta, siempre la hace inconscientemente.

- *Proporción entre escenas nocturnas y escenas diurnas*

Otro aspecto de la cuestión de los días y las noches, es la proporción entre las escenas nocturnas con respecto a las escenas diurnas, y el ritmo creado por su eventual alternancia. Algunas películas transcurren en el espacio único de una noche. Es más corriente que la acción de un film termine por la mañana (final de la noche) que por la noche, final del día.

- *Cambio de día*

Cuando el guionista hace saltos en el tiempo que transcurre, eludiendo noches y días, se ve obligado a establecer discretamente para el espectador, si la escena siguiente se sitúa en la continuidad del mismo día o transcurre al día siguiente (o dos o tres días después): es el problema de los *plazos de tiempo* entre las escenas de los «time lapses» (ver Tiempo).

En *Pauline*, se nos informa sobre los cambios de día mediante toques discretos:

Del primero al segundo día: los personajes pasan juntos la primera noche, y van a bailar antes de volver en coche. Vemos a Pauline acostarse y despertarse después en su habitación cuando ya es de día —y concluimos inmediatamente que ha empezado el segundo día.

Del segundo al tercer día: el segundo día de la historia acaba con una escena diurna. Se ve el paso al día siguiente por el hecho de que, en la escena 8, Pauline y Marion están tomando su desayuno, como lo precisa el diálogo («¿Has desayunado?» dice Marion a Pierre).

Del tercer al cuarto día: el tercer día no lleva tampoco ninguna escena que se sitúe de noche o de día. El paso al cuarto día es, pues, expresado por planos breves de la excursión al Mont-Saint-Michel, en coche —excursión anunciada de antemano por Marion cuando la víspera le pregunta a Henri: «¿Vienes mañana al Mont-Saint-Michel?» Basta con la palabra «mañana» para precisar el «time lapse».

Del cuarto al quinto día: seguimos sin una escena de tarde o de noche en el cuarto día. El paso al quinto día se establece, pues, mediante la observación de Pierre a Marion: «Paso por la mañana porque no puedo verte por la tarde ».

Del quinto al sexto día: como en el tercer día, vemos a Pauline y Marion desayunando fuera; Marion precisa, además, cuando recibe el telegrama: «Tengo que estar en París esta tarde: volveré mañana». Se acaba el sexto día, como el primero, con la llegada de la noche, y como entonces, con la imagen de Pauline acostándose.

Del sexto al séptimo día: cuando se despierta Henri, nos situamos en el séptimo y último día de la acción, que no veremos enteramente.

Hay que observar cierta *simetría*, que refuerza el aspecto cíclico del desenlace, que se cierra sobre el principio. Tenemos en el film dos grandes escenas nocturnas con cuatro personajes haciéndose eco desde el principio hasta el final; ambas escenas son escenas de explicación que transcurren en casa de Henri. Se hacen eco con mayor razón cuanto que, en el intervalo, no hemos tenido ninguna escena nocturna. El ritmo de los días y de las noches esta pues aquí, muy organizado, y no dejado al azar.

Igualmente, observaremos en *Mabuse*, el modo sistemático con el que Fritz Lang, en las escenas que se sitúan en interiores, despachos, celdas, habitaciones cerradas, etc., evita encuadrar la menor ventana o apertura hacia el exterior, dejándonos a menudo ignorar a qué hora del día o de la noche se sitúa la acción. Las pocas escenas que están precisamente relacionadas con un momento del día o de la noche adquieren, por este motivo, un relieve particular.

18. MONTAJE-SECUENCIA

En inglés, el término de «montage», importado del francés, ha tomado un sentido diferente y, la expresión de «montage-sequence» (montaje-secuencia) designa (Stempel, 76), «una secuencia de planos cortos, que muestra una serie de acciones que transcurren dentro de cierto periodo de tiempo», que evoca, de modo sintético, la ascensión de un personaje hacia la fama o, al contrario, su decadencia; los días de una pareja feliz y sin problemas; la construcción de un edificio o de cualquier obra; un viaje de varios días, etc.

De las cuatro películas elegidas, sólo *Sansho* presenta un «montaje-secuencia» con planos rápidos, mostrando la proclamación del edicto de Zushio, la reacción de los hombres de Sansho que los arrancan, etc. Estos planos están montados de manera que sugieran que se trata de un proceso que transcurre durante cierto tiempo, y en diversos lugares.

La expresión «montaje-secuencia» no tiene equivalente exacto en otros idiomas, pero corresponde exactamente a la definición dada por Christian Metz en su trabajo sobre el lenguaje cinematográfico, referente a lo que él llama el «*syntagme-fréquentatif*» (sintagma-frecuentativo); que describe, según él, un «proceso completo 'comprimido' en algunas muestras» (*Communications*, número 8).

Christian Metz distingue, a partir de ahí, tres sub-tipos de sintagmas frecuentativos:

- a) El sintagma frecuentativo lleno («mezcla de imágenes sin idea de sucesión»);
- b) El sintagma semi-frecuentativo («evolución continua con progresividad lenta»);
- c) El sintagma «yuxtapuesto» («breves evocaciones que remiten a acontecimientos pertenecientes a un mismo orden de realidad»).

Por razones concretas, a causa, entre otras cosas, de la ausencia de sonido real capaz de crear una sensación de tiempo real y sucesivo, el sintagma «yuxtapuesto» era muy practicado en tiempos del cine mudo.

También se podría asimilar a un montaje, en el sentido anglosajón, otro sintagma de Metz, el *sintagma descriptivo*, creado por una «idea de coexistencia espacial, y que no supone una disposición temporal». Metz da el ejemplo de un rebaño de ovejas en marcha, de los que se muestra al pastor, al perro, al cordero, etc.

19. LUGARES.

Se dice, corrientemente, que lo propio del cine, por oposición al teatro, es que permite ir (teóricamente) por cualquier sitio, multiplicar al infinito los lugares, los desplazamientos, etc. Pero también vemos que el cine ha buscado frecuentemente lo contrario, es decir la limitación del número de lugares, y a veces incluso, se ha impuesto la *unidad de lugar*. ¿Acaso no será que, debido a razones de eficacia dramática, un guión de película se concibe a menudo alrededor de un lugar privilegiado, de atracción y de acción, o sobre dos lugares opuestos? Incluso en los films contruidos sobre la idea de un viaje, de una fuga, esa situación de fuga y de viaje puede constituir por sí misma el lugar de referencia.

Esto lo podemos verificar en nuestras películas:

En *El Intendente Sansho*, ese lugar principal es la propiedad del Intendente, donde nuestros jóvenes héroes son conducidos como esclavos al final de la primera parte, y que está planteado, primero como un lugar imposible de abandonar, sin sufrir horribles castigos. Después, al final, esa propiedad se convierte en el lugar donde, por el contrario, se quiere impedir al héroe, Zushio, entrar. Primer tiempo: el(los) héroe(s) es conducido por la fuerza a la guarida del Mal y se escapa. Segundo tiempo: vuelve allí y se introduce por su propia voluntad para afrontar el mal en su propio terreno. Esta estructura, muy corriente en las películas de acción, culmina muchas veces con la destrucción final, grandiosa y eufórica, del espacio maldito, como ocurre precisamente en este caso.

En *Pauline en la playa*, el lugar principal es la casa de Henri; es también un especie de «guarida». Efectivamente, es el marco de las escenas-clave del film (escenas 3 y 25 de nuestro resumen). Todos los personajes acuden allí tras la invitación de su maquiavélico dueño y todas las parejas van allí para deshacerse. Allí, también, es

donde se produce el equívoco principal que alimenta la acción. Su propietario, Henri, habla de la casa como de su único hogar, y dice que esta abierta a todos. Es realmente un lugar activo, dotado de poder. Además, el interior de la otra casa de veraneo, la de Marion y Pauline, nunca se ve, lo cual viene a reforzar la importancia de la casa de Henri.

En *Tener y no tener*, el lugar de atracción y confrontación, aquí la «guarida» de los «buenos» y no la de los «malos», es el Bar Hotel Marquis, donde vive Harry Morgan, donde Marie toma una habitación y cuyo sótano sirve para esconder a Paul de Bursac herido. El «malo», el bien llamado Renard, va a hacer allí tres incursiones sucesivas con la esperanza, siempre, de detener a los resistentes escondidos. En ese hotel se desarrolla la gran escena de confrontación final, el «climax», cuando Renard va acompañado de hombres armados para sorprender a Hélène y Marie en la habitación de Harry. El hotel también es el escenario de varios números musicales, con la orquesta dirigida por el pianista Hoagy Carmichael. Por fin, en el diálogo final entre Harry y Gérard (el gerente del hotel), Harry evoca la posibilidad de que los de Vichy incendien el establecimiento del mismo modo que, en otro sentido, los esclavos liberados queman la casa de Sansho.

En *Mabuse*, aparecen dos lugares-clave, particularmente importantes en tanto que lugares prohibidos, y «guaridas»: la habitación secreta con cortina (y más concretamente el espacio de esa habitación escondido por la cortina), y el despacho del profesor Baum. En ambos lugares impera una voz «escondida», y su doble profanación, al final, marca la caída de Mabuse. Pero, no hay que olvidar la celda de Mabuse en el asilo, celda donde se internará sucesivamente a Mabuse, Hofmeister y Baum (que será él mismo quien se interne). Sobre esta celda, en el último plano, cierra la puerta un enfermero, encerrando allí, por la misma ocasión al espectador.

El conocido interés de Fritz Lang por las habitaciones secretas, los laberintos, las cárceles, y los lugares cerrados, se hace obsesivo en *El testamento del Doctor Mabuse*, como en otras películas suyas.

- *Multiplicación de lugares*

En las *Conversaciones sobre el Hijo Natural*, Diderot ya soñaba con un teatro de múltiples espacios: «¡Áh!, ¡Si tuviéramos teatros donde cambiase el decorado cada vez que debe cambiar el lugar de la escena! (...) La representación se haría más variada, más interesante y más clara!» El mismo escrito contiene observaciones interesantes sobre la posibilidad de representar simultáneamente escenas que se desarrollan en lugares diferentes: es una anticipación del *montaje paralelo*, que muestra en el mismo momento, en alternancia, lugares distintos -(como, al final de *Mabuse*, el suspense paralelo de la habitación cerrada con cerrojo y la guarida sitiada de los bandidos). Sin duda, Diderot pretendía oponerse a la imposición de la unidad de lugar heredada del teatro clásico francés; pero como en varios puntos de sus «Conversaciones», ya anuncia el cine, el cual, curiosamente, se las ingenia, en cambio, para concentrar las acciones en lugares únicos (reto muchas veces aceptado por Hitchcock: *Lifeboat*: una lancha de salvamento; *Crimen perfecto*, *La soga*, *La ventana indiscreta*: un piso). Lo

propio de los realizadores mediocres es creer que la abundancia de lugares diferentes queda forzosamente más «cinematográfico», sobre todo en la adaptación de las obras de teatro, que se intentan «airear» en exceso, cuando la fuerza de una obra de teatro, según Hitchcock, viene de su concentración. A este respecto, son de útil lectura los textos de André Bazin dedicados a la adaptación para la pantalla, hecha por el propio Cocteau, de su obra *Les parents terribles*.

- *Caracterización de los lugares*

Según Vale (58-59), las características de un lugar son: su naturaleza («his type»; despacho, rancho, u hospital), su modo («his kind»; poblado, desierto, mísero, lujoso), su propósito («his purpose»): fabricar objetos si es una fábrica; celebrar un culto si es un templo); su situación («his location»: en París, en un desierto) y finalmente su relación con uno o varios personajes (es su guarida, su escondite, el símbolo de su poder, etc.). A esto podemos añadir el ambiente que se desprende (angustioso, mágico, opresor, eufórico, mortífero, etc.) y que puede caracterizarlo, como a un personaje.

En muchos guiones, a menudo se olvida dar un carácter a los diferentes lugares de la acción, para hacer la historia más viva y menos abstracta.

- *Como utilizar la función de los lugares*

Con respecto a la función normal de los lugares, se recomienda:

—o utilizar el lugar en su función habitual (una misa si es una iglesia, una subasta si es una sala de ventas, un espectáculo, etc.), e integrar de modo dramático esa función en la acción. Hitchcock lo ha hecho sistemáticamente;

—o, por el contrario, crear un choque, una contradicción entre el lugar y lo que allí ocurre. El ejemplo más corriente es el de una escena incongruente en un lugar «noble» y sagrado.

En ambos casos, se ha tenido en cuenta el lugar y su función, y no se le ha tratado como un escenario puramente pasivo y, decorativo.

CAPÍTULO VI

¿Qué mueve a los personajes?

(y conmueve a los espectadores)

Identificación.— Temor.— Piedad.— Cambio de fortuna.— Reconocimiento.— Equivocación, malentendido.— Deuda.— Condición social.— Morales (valores).— Perturbación.— Dificultades.— Meta.— Intenciones, voluntades.— Dilema.— Antagonista.— Mac Guffin

Se trata, aquí, de la historia, y no específicamente del guión; esto quiere decir que haremos referencia a la distinción formulada anteriormente de lo que ocurre o no en la materia con la que se cuenta. Una misma historia puede ser contada con medios diferentes, la novela, el cómic, la radio, el cine, el teatro, el relato oral. En consecuencia, expondremos aquí resortes viejos como el mundo.

Pero, las películas más bellas, ¿no son acaso aquellas en las que la historia y la narración (cinematográfica, en este caso) están tan estrechamente ligadas entre sí, que uno no sabría distinguir una de la otra?

1. IDENTIFICACIÓN

- *Provocar la identificación*

Para provocar, mantener, favorecer la identificación del espectador con un personaje concreto, se recurre a varios procedimientos, de los que sólo citaremos algunos.

a) En primer lugar, se puede considerar que hay que atribuirle rasgos simpáticos, amenos, halagadores o seductores, solicitando así la estima o la admiración. Pero la identificación no funciona mejor para los santos que para los sinvergüenzas más perfectos. Todo consiste en la manera de presentarlos: se pueden pasar por alto sus fechorías; o dar a su «santidad» un aspecto menos rígido. «Dadle a los grandes corazones, grandes debilidades», decía Boileau.

b) También se les puede mostrar inmersos en un peligro o una desgracia. Por ejemplo, Mizoguchi aconseja a su guionista Yoda: «Insistir en la enfermedad de Sumako para atraer hacia él la simpatía del espectador» (*Cahiers du Cinéma, Spécial Mizoguchi*, 69).

Un procedimiento utilizado a menudo hoy, para provocar fácilmente una identificación inmediata y al mismo tiempo justificar todas las acciones futuras del héroe, es el de

dotarle, desde el inicio, de una terrible desgracia en la persona de aquellos a los que ama (han matado a su mujer, sus hijos, su hija querida, etc.), de tal modo que el espectador está de su parte, incluso en las peores violencias.

En el film de Claude Chabrol, *Que la bête meure*, se trataba de partir de ese tipo de identificación fácil, adquirida instantáneamente (un mal conductor atrepella al hijo pequeño del protagonista) para intentar hacerla bascular posteriormente, mostrando a los personajes bajo un punto de vista más ambiguo para ir, de ese modo, a contra corriente de la ideología de la «legítima defensa», y suscitar en el, espectador malestar y reflexión. Esto, siguiendo el ejemplo del maestro admirado por Chabrol, Fritz Lang (ver, *Más allá de la duda*, cuyo final hace que se tambaleen las apariencias planteadas al principio). La identificación no es forzosamente un procedimiento cobarde de captación o de adormecimiento del espectador; puede ser cobarde la manera con la que se maneja.

c) Se puede mostrar al personaje cometiendo un error leve, como en el caso de los niños (registrando, fisgando, cometiendo un pequeño hurto). «Una persona que registra no necesita ser un personaje simpático, el público siempre sentirá aprensión hacia él», dice Hitchcock («Hitchcock-Truffaut», 58).

También sabemos que hay sentimientos y situaciones de base, con las que cada cual se identifica: los triángulos edipianos, explícitos o latentes (una situación puede estar «cargada de Edipo», aunque los personajes no sean literalmente padre e hija, madre e hijo); los sentimientos como el desamparo, la «envidia» (celos con respecto al menor), la sensación de sentirse abandonado, etc.

Evidentemente, una narración que nos arrastra consciente o inconscientemente al *punto de vista* (ver esa expresión) de alguien, nos conduce más fácilmente a identificarnos con él. Pero no olvidemos que la identificación, en el cine, es un proceso complejo: nos podemos identificar con varios personajes a la vez, identificarnos con la situación, etc.

Nos podemos identificar, además, con un grupo. De ahí la existencia de ciertos problemas en el guión, cuando ese grupo se escinde en dos mitades enemigas o rivales y nada nos invita a desplazar nuestra identificación hacia una parte más que a otra (*Sorcerer*, de William Friedkin). Quizá existan dos situaciones igualmente problemáticas para la identificación del espectador: cuando dos personajes (o dos grupos) simpáticos para el espectador entran en conflicto; pero también cuando dos personajes o dos grupos odiosos entran en conflicto.

- *Identificación y comparación*

«La comparación permanente, dice Vale (246), es una función, un elemento permanente de la identificación». Nos identificamos por comparación, favorable o desfavorable. Según él, los personajes desagradables o grotescos, exigirían una comparación favorable del espectador. Hay que añadir que incluso se puede hablar, en ciertos casos, de una *contra-identificación* basada en el principio: «me las arreglo mejor que él (o ella), soy más astuto, más simpático, etc.» En *Pauline*, nos contra-identificamos más con Marion, la presumida, contra la que todos están unánimemente, que con Pauline, con la que nos identificamos. Una leve comparación favorable con el personaje-eje de la identificación, mostrándonoslo en situación de debilidad o de

torpeza, es a veces hábil. «Si se presenta la debilidad de un personaje con el que el espectador se ha identificado de modo divertido (ameno), el resultado es una satisfacción infinita», dice Vale (246), y cita a Katherine Hepburn, en *La mujer del año* de George Stevens, intentando cocinar y acumulando torpezas. El espectador de hoy vuelve a encontrarse con la misma idea en *Kramer contra Kramer* de Robert Benton, cuando Dustin Hoffman, papá torpe, se debate con unos huevos revueltos.

En *Mabuse*, la identificación del público está, en principio, adquirida con los dos jóvenes protagonistas, Kent y Lily, pero Hofmeister, que al principio del film se muestra en una situación de acecho, acosado y después inmerso en una locura regresiva, es seguramente un personaje de fuerte identificación.

Otra pareja es la que comparte la identificación de los espectadores en *Tener y no tener* (la de Harry y de Marie) y en *Sansho*, sin duda, se traslada primero a la pareja de Zushio y Anju, los dos niños perseguidos, posteriormente a Zushio solo, después que éste se haya rehabilitado. Es posible que, en este caso, la identificación se haga más bien con la familia inmersa en la desgracia y con la situación que se vive a través de todos sus miembros.

2. TEMOR

- *Temor y purgación*

Para Aristóteles, el temor o *phobos*, es junto a la piedad (*éleós*) una de las dos acciones que la tragedia debe ejercer sobre las almas con el fin, dice, de «purgar el hombre de tales pasiones». Palabras más o menos claras sobre las que se han escrito miles de páginas de comentario o exégesis. ¿Acaso se trata de purgar, de «exorcizar» el temor y la piedad en sí mismas, provocándolas? Y, ¿de qué temor se trata: terror ante el poder de la fatalidad, o de los Dioses, temor de las violencias —asesinatos, suplicios— mostradas o evocadas en el teatro? Para más detalles, remitimos a todos los trabajos sobre la tragedia antigua y clásica.

- *El cine y el miedo*

El cine, arte del fuera de campo y de lo no mostrado, ha desarrollado particularmente el resorte del temor bajo la forma del miedo en todos sus matices, desde el escalofrío hasta el horror, pasando por la angustia y el espanto. Se podría decir que ninguna forma dramática es mejor equipada que el cine para provocar el miedo: desde sus condiciones materiales de representación (una sala completamente oscura) hasta su lenguaje (basado en lo no visto, o lo no-visto-todavía: lo que no se ve inspira mucho más miedo que lo que se ve).

El temor está más o menos presente en tres de nuestras cuatro películas: en *El testamento*, sobre todo a través del personaje aterrador de Mabuse y sus apariciones demoniacas como fantasma, con máscara, con voz escondida dando órdenes; en *Tener y no tener* a través del poder fríamente sádico del capitán Renard; y en *Sansho* con el personaje del Intendente y varias escenas de crueldad (las dos escenas en las que se marca con hierro a los personajes; la mutilación de Tamaki). En los tres casos, el temor está relacionado con personajes malvados dotados de poder.

- *Provocar el miedo*

Para inspirar miedo al espectador, no basta con presentar a personajes objetivamente en situación de peligro; es necesario hacerle partícipe de ese sentimiento de peligro. Este es el motivo por el que, en los guiones de este tipo, se utilice a menudo un personaje que tenga miedo constantemente y cuya función sea ésta para, a través de él, hacérselo sentir, por contagio, al espectador. Es el papel de Jo, el bandido asustado interpretado por Charles Vanel en *El salario del miedo* de Clouzot. Es también la función de un personaje de *Alien* de Ridley Scott: la astronauta temerosa interpretada por Verónica Cartwright no tiene otra función en el relato que la de transmitir el miedo que siente, y que manifiesta sin cesar (gritos, palidez mortal, frases en que expresa su convicción de que todos están condenados).

3. PIEDAD

Según Aristóteles (*Poética*), la piedad (*éleos*) es con el temor uno de los dos efectos que la tragedia debe crear en las almas de los espectadores para purgarlos de «tales pasiones».

De nuestras cuatro películas, *Sansho* es, como melodrama, la que más se basa en la piedad sentida ante las desgracias de los héroes. Se observará el cuidado y el rigor con los que Mizoguchi y su guionista Yoda recuerdan continuamente la crueldad de la vida de esclavo, y no nos deja creer ni un instante que es soportable. Así, en la escena 11, cuando Anju recibe a una nueva esclava recién llegada y le informa sobre cómo manejar una rueca, nos podríamos dejar engañar por el lado «poético» y casi tranquilizador de esta escena de hilanderas en una apacible cabana. Pero los autores, mediante una réplica de la vieja Namiji, que se queja: «No dejamos de trabajar hasta la muerte», no nos permiten olvidar que este trabajo se ejecuta con un ritmo infernal.

- *La piedad que nos inspira la suerte de un personaje es proporcional a nuestro grado de familiaridad con él.*

Es la cruel ley dramática: un personaje que no significa nada para nosotros y cuya vida personal nos es desconocida puede padecer la muerte o el sufrimiento sin conmover al espectador (es el caso, en *Tener y no tener*, del pobre Johnson, al que los autores del film han evitado «personalizar» demasiado), mientras que otro personaje cuyas facetas humanas son más conocidas, puede verse tan sólo herido, insultado, contrariado: estamos con él de todo corazón.

El Intendente Sansho presenta dos escenas en las que son marcados con hierro dos esclavos fugitivos; una vez por el malo de la historia, Sansho, la otra por el héroe, Zushio, quien en ese preciso momento, moralmente hablando, se encuentra en un mal paso.

El problema, para los guionistas, es conseguir que esa misma actuación nos muestre a uno de sus responsables, Sansho, como definitivamente odioso, inspirándonos la mayor piedad posible hacia su víctima, pero que no sintamos repugnancia definitivamente por el otro, Zushio, y para ello, se convertirá a su víctima en algo más «abstracto», menos conocido por el público, menos «personalizado».

La mujer marcada por Sansho, Namiji, a quien ya hemos visto ocuparse de los niños, la hemos oído hablar y nos es algo familiar, cuando es atrapada, dice esta réplica: «He pensado en mis hijos», lo que le concede, de repente, una vida privada, una identidad personal, a partir de la cual sentiremos piedad por ella, por identificación.

Pero el viejo al que marca Zushio sigue siendo sólo una silueta para el espectador; ya se han cuidado de que no lo conociéramos antes, y de no darle una identidad concreta, la cual, al catalizar el enternecimiento del espectador, convertirá a Zushio en alguien definitivamente antipático.

4. CAMBIO DE FORTUNA

- *Un resorte antiguo e universal*

Un número considerable de historias y de films se basan en el cambio de fortuna, resorte dramático antiguo y universal. Así, en los cuentos de hadas, en los que las pastoras se vuelven princesas y viceversa; en los melodramas o en las comedias basadas en los cambios de situación entre amos y criados; en los relatos de angustia y de suspense en los que un hombre apacible se convierte, de la noche a la mañana, en objeto de caza, etc.

Según Aristóteles, el cambio de fortuna es, con el nombre de «metabasis», uno de los resortes principales de la tragedia. Se produce con o sin un *reconocimiento* (véase esta palabra) y un *efecto teatral* (peripecia).

Numerosos guiones rodados por Hitchcock se basan en el cambio de fortuna de un hombre «ordinario colocado en situaciones extraordinarias», porque se le cree culpable de un asesinato del cual es inocente. Es una situación que Hitchcock considera de las más eficaces, porque, dice, el público puede identificarse mejor con ese personaje corriente que con un gánster o una princesa.

El cambio de fortuna es en general un cambio de condición producido por una circunstancia imprevista —de baja condición, incluso miserable, a una condición elevada, o la inversa. El melodrama gusta de estos cambios extremos de fortuna (no la simple promoción de un soldado a un grado superior.)

El Intendente Sansho nos muestra tres cambios sucesivos de condición: el joven Zushio pasa primero del estado de joven noble al de esclavo privado de cualquier derecho; luego, diez años más tarde, es súbitamente restablecido en su condición inicial e incluso nombrado gobernador. Al final, dimite voluntariamente y vuelve a ser un simple ciudadano, después de haber cumplido la misión que se había asignado.

El primer cambio de fortuna de Zushio es vivido como una desgracia; el segundo es otorgado como un beneficio y una reparación; sólo el último es voluntario: es un acto de renuncia. Todo un itinerario humano y moral.

También se encuentran cambios de fortuna, menos espectaculares pero determinantes, en *Tener y no tener*: Harry Morgan, hombre sin problemas, que vive al parecer modesta pero decentemente alquilando su barco a pescadores, se encuentra de la noche a la mañana privado de su trabajo, su documentación e incluso su dinero.

5. RECONOCIMIENTO

- *El paso de la ignorancia al reconocimiento*

Según Aristóteles, el reconocimiento (*anagnórisis*), no en el sentido de gratitud, sino en el de identificación de alguien a quien no se reconocía o a quien se tomaba por otro, es una de las situaciones más fuertes de la tragedia.

El autor de la *Poética* define la «*anagnórisis*» como el «paso de la ignorancia al conocimiento, conducente a la felicidad o a la desgracia». En ese sentido, el reconocimiento no sólo se aplica a personas, sino igualmente a sentimientos que eran desconocidos. Para Aristóteles y para los Antiguos, la situación más trágica es aquella en la que el héroe mata a un allegado o a un pariente a quien no reconoce, y se da cuenta demasiado tarde de su error (reconocimiento trágico).

Pero también existe el reconocimiento «feliz» de un familiar, de una madre perdida y nunca encontrada. Es un tema dominante en el melodrama: «¡Padre! —¡Oh!, ¡madre!». El final de *Sansho* presenta tal reconocimiento recíproco entre el hijo y la madre que no se han visto durante diez años. Zushio reconoce a su madre, anciana, irreconocible, por la canción que ella canta, y ésta a él, ciega, por la figurita que él le da a palpar. Aquí, el reconocimiento, como ocurre a menudo, no funciona sólo por identificación física (reconocer el rostro, la voz), o por la «voz de la sangre» (el instinto); necesita un objeto, un indicio objetivo.

- *Signos de reconocimiento*

Aristóteles hizo una lista de los signos de reconocimiento: objetos, cicatrices, cestas, collares, recuerdos y razonamiento.

En la *Odisea*, el signo de reconocimiento, para la fiel Penélope puesta en presencia de un individuo que dice ser su marido, es un secreto que Ulises y ella son los únicos en compartir; sobre la construcción de su lecho conyugal. Anteriormente, ella había podido parecer turbada por el hecho de que ese extraño fuera el único capaz de tensar el arco de Ulises. (Es un signo de reconocimiento muy utilizado en los westerns: tan sólo él dispara bastante bien para...)

Una de las escenas de reconocimiento más conmovedoras que se haya hecho jamás se encuentra en *Luces de la ciudad* (*City Lights*, 1931) de Charles Chaplin. La joven protagonista, antaño ciega, «reconoce» por seducción e intuición, en ese vagabundo lastimoso del que se burlan los niños, al supuesto millonario que había cuidado de ella. La intensidad de las miradas intercambiadas entonces, entre el vagabundo y la que ahora lo ve, es soportable a duras penas: es uno de los misterios del cine.

El reconocimiento, escribe Jean-Marie Thomasseau a propósito del melodrama romántico, «restablece la serie de equivocaciones que habían permitido que se desarrollase la intriga» («El melodrama», PUF, *Que sais-je?*), y debe hacernos alcanzar el punto culminante de la emoción. Está obligatoriamente relacionado con una equivocación (véase esa palabra), y se sitúa en general al final del relato.

6. EQUIVOCACIÓN, MALENTENDIDO

Equivocaciones, malentendidos, son los resortes fundamentales del arte dramático. A menudo, en las historias, se trata de alguien a quien se le presta, muy a pesar suyo, una identidad, un carácter, comportamiento, actos que no son los suyos —cuando no es él mismo quien se las ha arreglado para crear tal equivocación, con una intención particular. Es frecuente también, que se parta del primer caso para llegar al otro: el héroe empieza a asumir, a revestir una identidad (de persona, carácter) que se le había empezado a atribuir sin razón.

En *Tener y no tener*, dos escenas al menos están basadas en un inicio de equivocación: no en relación con las identidades, sino en relación con los sentimientos, cuando Harry toma a Marie por una «cualquiera», escena 10 (el malentendido clásico de la «mujer considerada injustamente como sospechosa»), y la escena 17, cuando Marie sorprende a Harry hablando con Hélène, y puede creer en un principio de idilio entre ellos (malentendido tipo vodevil).

La historia de *Pauline* juega igualmente con malentendidos de vodevil y equivocaciones de comportamiento, cuando Pauline y Marion toman a Sylvain por infiel, cosa que no es; o cuando Marion supone en Henri un amor por ella que éste no siente. Louise y Sylvain tienen tendencia a tomar a Marion y a Pierre por hermanos o primos, cuando son sólo amigos (equivocación sobre sus relaciones familiares). Sólo que, así como un autor de vodevil intentaría explotar estas diferentes confusiones, dar mayor densidad a las equivocaciones haciendo que se produzca el mayor número posible de confrontaciones entre los diferentes personajes, Rohmer, en este caso, limita el número de encuentros y de confrontaciones y aleja a sus personajes los unos de los otros en vez de catapultarlos unos en contra de otros.

Observemos también, al final de *Sansho*, la equivocación en cuanto a la identidad de la falsa «Dama», en la que Zushio espera encontrar a su madre, y que no es más que una vieja prostituta. La equivocación se introduce por la identidad del apodo (la Dama). El malentendido, es la otra cara del reconocimiento.

- *Parecer indignos*

Un caso particularmente dramático de equivocación o de malentendido es aquel en el que una equivocación «desfavorable» hace que se tome a alguien por el criminal, el cobarde, la prostituta, etc., que es o no es, y sea asumida por él o ella por amor hacia otra persona: así, en *La Dama de las Camelias*, Margarita Gautier, se decide a pasar ante los ojos de Armando Duval por la traidora venal que ya no es, con el fin de que éste decida abandonarla y reemprenda su camino hacia el porvenir respetable que le espera y que ella desea para él. En *Los cuatro jinetes del Apocalipsis*, el film de Vicente Minelli basado en una novela de Blasco Ibáñez, el personaje interpretado por Glenn Ford debe aceptar pasar, ante los ojos de sus allegados e incluso de su amante, por el ser frívolo y ocioso que ya no es, con el fin de infiltrarse con mayor facilidad entre los invasores alemanes (la acción se desarrolla en París, durante la ocupación). Realizan el inmenso sacrificio de parecer indignos del aprecio de aquellos a quienes aman, para ser de hecho, pero secretamente, más dignos que nunca.

- *Asesinato con error en la persona*

La tragedia antigua, clásica, y a continuación el melodrama, la ópera, gustan de cierto tipo de malentendidos: el asesinato con error de la persona —sobre todo cuando la persona asesinada es un pariente cercano a quien se había tomado por otro. Es la historia misma de Edipo asesinando a un viajero con quien se encuentra, al no saber que es su padre. Aristóteles alaba esta situación como la más dramática y la más eficaz de todas.

- *Malentendido sexual*

Citemos también historias de malentendidos sexuales (malentendidos y travestismos) que tienen, en la mayoría de los casos, un tratamiento humorístico. Es un hombre que se disfraza de mujer (*Con faldas y a lo loco* de Billy Wilder, *Tootsie* de Sydney Pollack con Dustin Hoffman), o una mujer que se disfraza de hombre (*La Reina Cristina* de Rouben Mamoulian, *Víctor o Victoria* de Blake Edwards, *Yentl* de Barbara Streisand). Tradicionalmente, en este tipo de historias, la mujer que se hace pasar por un hombre debe esconder sus atributos: pecho, cabello, mientras que el hombre que se hace pasar por mujer hará alarde de unos postizos.

- «*El es muy fuerte*»...

También es muy clásica la historia del «hombre corriente» o del «hombre *poquita cosa*» que es tomado por o que se hace tomar por un hombre importante o peligroso: *Con la muerte en los talones* de Hitchcock, *El gran rubio con un zapato negro* de Yves Robert, *Into the Night* de John Landis, etc., son variantes de la historia de «aquel a quien se toma por un espía» y a quien, inevitablemente, se le dice, porque no entiende nada de lo que le está sucediendo: «Es usted muy fuerte...». También citaremos *El General della Rovere* de Roberto Rossellini o *Kagemusha*, en las que «hombres *poquita cosa*» deben asumir la apariencia y la identidad de personajes situados en muy altas esferas.

Profesión Reportero, de Antonioni, en la que el reportero Jack Nicholson adopta la personalidad y el nombre de un aventurero traficante de armas, es una variante desencantada sobre la imposibilidad de escapar tomando la identidad de otro, aunque ese otro lleve una vida apasionante y comprometida.

La equivocación, el malentendido, trágicos o cómicos, son tal vez la situación dramática más universal, la que se siente con mayor fuerza. Quizás, entre otras cosas, porque plantea la verdad del inconsciente y también el delirio de interpretación. Y, por supuesto, algo fundamental en el ser humano, la asunción de su propia identidad, debe verse reflejada, denunciada, utilizada.

7. DEUDA

La deuda (deuda de dinero, deuda de servicios prestados, deuda de vida...) es uno de los resortes dramáticos más universales. Una deuda antigua u olvidada sobre todo, es el punto de partida de muchas historias. En tres de nuestras cuatro películas, se encuentra una deuda concreta o simbólica anterior al principio de la historia, es decir contraída *antes de que el relato empiece*. Y, en dos de estas tres películas, el recuerdo de esa deuda es objeto de un *flash-back* (retroceso).

Vuelta atrás, un año antes, en *El testamento del Doctor Mabuse*, para recordar no sólo el nacimiento del amor entre Kent y Lily, sino también las circunstancias de la deuda de veinte marcos contraída por Kent, en situación desesperada de paro, con la joven. Una deuda que ha pagado más tarde al encontrar trabajo, es decir, convirtiéndose en un bandido al servicio de Mabuse.

Otro *flash-back*, en *Sansho*, para recordar que Masauji da la figurita a su hijo, donativo que constituye, ya no una deuda en el sentido habitual, sino al menos una deuda moral, un donativo como llamada a la transmisión. El film acaba con la «restitución» simbólica de la figurita por Zushio a su madre.

En *Tener y no tener*, cuando empieza la historia, Johnson debe quince días de sueldo a Morgan, y a causa de su muerte por una bala perdida antes de haber podido saldar su deuda, se urde la historia; también es a causa de esa deuda por lo que Morgan vigila a Marie quien roba a Johnson, y se enamora de ella, etc.

Incluso una historia tan cósmica como *La Tetralogía* de Richard Wagner, se basa, al principio, en una deuda contraída con los gigantes por el rey de los Dioses, Wotan, anteriormente al drama (ya está ahí cuando se levanta el telón). Todo lo demás es el resultado de lo anterior: robo del Oro del Rin para pagar a los Gigantes, necesidad, de recuperar el oro de las garras del dragón Fafner, de provocar el nacimiento de Siegfried, el héroe redentor, y la caída de los Dioses.

Todo sucede como si una deuda (¿deuda de vida?) estuviese grabada desde el nacimiento en las células de cada uno de nosotros.

8. CONDICIÓN SOCIAL

La oposición, la lucha entre las clases sociales, es un viejo resorte dramático; lo encontramos, naturalmente, en el melodrama social del siglo XIX, así como en las novelas, el teatro, y más recientemente en el cine de todos los géneros.

- *Imbricación del resorte social con la historia de amor*

La mayoría de las veces, se combinan historias sentimentales y amorosas con historias sociales. El modo más tradicional de ligar una historia sentimental con un tema social, es hacer que se amen dos personas cuya condición social parece separarlas.

Pero existen otras maneras de combinarlas. En el melodrama musical de Jacques Demy, *Une chambre en ville*, una historia social de obreros en huelga se desarrolla paralelamente a una historia de amor, sin entorpecerla en realidad (más bien la favorece). Si François, obrero metalúrgico, se enamora de la hija de un aristócrata desclasado, al parecer nada se opone directamente a su amor. Pero, cuando François muere tras ser herido en una manifestación y Edith se suicida sobre su cuerpo, la historia social y la historia de amor parecen coincidir en un destino fatal.

El Intendente Sansho es un alegato contra la esclavitud y la pobreza. El padre de Zushio es un hombre de bien que vela para que los campesinos de la provincia de la que es gobernador sean instruidos y alimentados; ha legado un mensaje de justicia.

Los personajes de *Pauline* son significativos como personas de la mediana burguesía parisina de vacaciones, y con respecto a la vendedora, Louissette, muestran cierto desprecio de clase, considerando que es «vulgar», «graciosa». Es la única a quien se ve trabajar en el periodo en el cual se sitúa el relato. En cuanto a su modo de hablar, es connotado como «popular», aunque el autor haya querido que esta filiación popular resultara estilizada y «de broma».

El resorte social se encuentra presente de igual modo, pero con discreción, en *Tener y no tener*, en el que dos personajes están connotados como más o menos antipáticos a causa de su pertenencia a las clases más desahogadas: se trata de Johnson, caracterizado como un *businessman* de vacaciones, interpretado por un actor corpulento (signo tradicional de riqueza), y significativamente inepto, salvo como timador; igual sucede con la mujer del resistente francés, Hélène de Bursac, presentada desde el principio como una cursi cargada de arrogancia aristocrática («*Se le ha pagado; obedezca*»), incapaz de ayudar a Harry de modo eficaz durante la operación de su marido.

Inversamente, Harry y sus amigos son gente sencilla y de poca fortuna, con verdaderos problemas de subsistencia y de trabajo. Marie incluso es caracterizada como hija de un medio popular, acostumbrada a correr mundo y a arreglárselas por sí misma. Pero, la adaptación cinematográfica de Furthman y Faulkner, sin embargo, ha suavizado la dimensión de «panfleto social» (por lo demás muy convencional) que era tan importante en la novela de Hemingway.

- *Conflicto social en las películas socialistas*

El problema de utilización de los conflictos sociales como resorte dramático se plantea en las películas realizadas en los países socialistas, en tanto en cuanto la acción ya no se sitúa en un pasado «lejano». Según Milán Kundera (*La insoportable levedad del ser*), en las películas soviéticas que se desarrollan en la época contemporánea, no hay derecho a utilizar el resorte del verdadero conflicto social, a partir del presupuesto de que la sociedad sin clases está realizada o en vías de realización. Ya no pueden existir conflictos entre «el bueno y el mejor», y el malentendido amoroso, dice Kundera, se convierte en el único recurso de los guionistas para seguir inventando y haciendo funcionar una historia.

9. MORALES (VALORES)

- *Cualquier historia*

Cualquier historia, lo quiera o no, se basa en valores morales explícitos o implícitos. Explícitos en *Sansho* y en *Mabuse*, pero también muy presentes, aunque más implícitos, en *Tener y no tener* e incluso en *Pauline*. En Hawks particularmente, no sólo hay buenos y malos, sino también una moral de la autenticidad y de la competencia. Finalmente, hasta los héroes «fútiles» de *Pauline*, esos jóvenes que sólo parecen interesarse por sus pequeñas historias de playa, reivindican y practican (de modo más o menos rigurosos) un código implícito de honor y de sinceridad.

- *Relatividad moral*

Podría creerse que el público se ha hecho de una tolerancia sin límites y que es posible hacer que se identifique con sinvergüenzas comprobados. Lo hacen pensar ciertos films, como los de Sergio Leone que erigen en héroes a canallas pero en los que, sin embargo, se conserva cierto código del honor y de la conducta que imita la moral. Y, pese a todo, los films de Leone son más sinceros que otros, que, al poner en escena a gánsters, embellecen y sobre todo velan de algún modo sus actividades con un *flou* poético, como *El Padrino* de Coppola.

Pero Jacques Rancière (*L'Enjeu Scénario*) explica muy bien cómo, si no hay ley moral en los personajes puesto que todos simulan cinismo, no hay verdadera historia posible: «El cinismo corriente produce un relato vacío» (108). Y, más adelante:

La posibilidad de contar historias y crear personajes se ve actualmente coartada por una especie de censura al revés. El guión reproduce en su propia moral una lógica comercial que ha trivializado el famoso «Prohibido prohibir», reducido a la moral de consumo. (111).

En *Mabuse* y en *Sansho*, films edificantes y sin embargo admirables, pese al adagio de Gide, no sólo encontramos personajes completamente buenos y completamente malos, sino también a seres que pasan del campo del mal al del bien. Los malos están definidos no por una «esencia» perversa, sino por sus actos. Exceptuando, claro está, al personaje casi mítico de Mabuse, en tanto en cuanto entidad, Genio del Mal.

En *Tener y no tener*, se pueden delimitar dos campos entre los que la elección de los autores no deja mucho lugar para la ambigüedad. Pero también hay en esta película, como en muchas otras de Hawks, una moral de la competencia: Johnson, a la vez ladrón, cobarde y aburrido, es al mismo tiempo torpe y desafortunado (la pesca es catastrófica). Y, en relación con el libro, el personaje de Harry ha sido disculpado de los diferentes actos censurables que cometía en la novela de Hemingway: tan sólo lo vemos matar una vez, cuando se ve obligado a ello, en último extremo.

En cuanto a Marie, si la vemos, al principio, como una ladrona (idea de Hawks para hacerla más interesante), es porque se ha procurado que su única víctima, en el film, sea el antipático Johnson. Se ha puesto interés en precisar el motivo que justifica su robo (volver al continente y para ello, conseguir el dinero del billete de avión), y más tarde, la vemos demostrar su desinterés cuando ofrece a Harry todo el dinero que tiene, para ayudarle.

10. PERTURBACIÓN

Según Vale, la dinámica de una historia está basada en *perturbaciones de la condición de los personajes*, pasando cada una de estas perturbaciones por cuatro etapas: estado no perturbado, perturbación, conflicto o lucha, reajuste.

De este modo, cualquier historia comportaría perturbaciones secundarias, temporales, y una perturbación principal que, según Vale, debe ser efectiva tanto tiempo como se necesite para alimentar la acción, es decir durante toda la historia.

Para mover a los personajes, es necesaria pues una perturbación de su tranquilidad, de su *statu quo* inicial. Pueden ser perturbaciones inevitables y ligadas a las necesidades más elementales del hombre: el hambre, la sed, el frío, la necesidad de sueño, y no forzosamente ligadas a la actividad de personajes antagónicos.

En *Sansho*, la mayor perturbación surge cuando los dos niños se ven separados de su madre, y reducidos a la esclavitud. En *Mabuse*, el inspector Lohmann es molestado, en su deseo de pasar una velada tranquila, por el asunto Hofmeister (y por la amistad que siente por ese policía destituido); en cuanto a Kent, si entra en la banda de Mabuse, es porque ha sido empujado por una necesidad de trabajo y de dinero.

- *Mecánica de la perturbación*

Vale dice que «la historia puede empezar con estado de hecho no perturbado, o con la perturbación en sí, o a veces durante la lucha». *Tener y no tener* y *Pauline en la playa* pertenecen al primer caso, mientras que *Mabuse* y *Sansho* arrancan con una situación ya perturbada: el padre de Zushio ha sido exiliado; Hofmeister y Kent se encuentran en una situación peligrosa e incómoda. Pero la perturbación más grave que amenaza a los héroes está por ocurrir.

Vale sigue diciendo:

Si se quiere crear una perturbación asociando dos elementos, sus características deben atraer o repeler. La perturbación consiste en separar las dos partes ligadas [ejemplo: en *Sansho*, los niños separados de su madre; en *Tener y no tener*, Harry Morgan separado de su barco, de su dinero, de su documentación], o bien forzar para que coexistan las partes entre las que existe repulsión.[comedias ligeras y películas policiacas en las que se crea un «pareja forzada» que se enfrenta o se pelea]. En este segundo caso, hay que crear la situación que asocie, forzosamente, las dos partes.

En *Infierno en el Pacífico* de John Boorman, se trata, por ejemplo, de dos presidiarios evadidos que siguen ligados por una cadena, y el vínculo que los une aquí es muy material, como en *39 escalones* de Hitchcock, o en *Los Especialistas* de Patrice Leconte. En *Límite 48 horas*, las necesidades de una investigación obligan a dos hombres totalmente diferentes, un policía y un delincuente de poca monta y mucha labia, a formar equipo durante dos días.

También se pueden combinar, sobre todo en las historias de amor, fuerzas de afinidad y repulsión, creando así casos de dilemas (amor, pero perteneciente a clanes diferentes, como en *Romeo y Julieta*).

11. DIFICULTADES

- *Los tres tipos de obstáculos*

En el transcurso de un guión, los protagonistas conocen cierto número de dificultades en la consecución de su meta, haciendo de esas dificultades lo importante de la historia.

Vale (146) distingue tres tipos de dificultades:

—el obstáculo, dificultad de naturaleza circunstancial y estática (franquear una montaña, falta de dinero, dificultad en comprender un idioma extranjero);

—la complicación de naturaleza accidental y temporal: «el mensajero se rompe la pierna, el mal tiempo interrumpe el viaje»;

—la contra-intención, que es una intención humana de sentido contrario, ligada a la misma meta, que intenta impedir que la primera consiga sus fines. Por ejemplo, el tesoro codiciado por otros personajes, que intentarán impedir que los protagonistas se apoderen de él.

- *Los dos tipos de tensión*

Swain distingue los «topic engendered tensions», tensiones generadas por problemas concretos y mecánicos (por ejemplo «cómo sacar a la heroína del edificio en llamas»,) de los «character engendered tensions» (tensiones endógenas generadas por el enfrentamiento de personalidades opuestas e incluso irreconciliables). Un grupo en dificultades que quiere sobrevivir se enfrenta a unos y a otros (dificultades materiales, tensiones psicológicas en su propio seno); el guión de numerosos films de acción se basa en la combinación de ambos tipos de dificultades.

12. META

A menudo se considera, sobre todo en el llamado cine «comercial», que para que haya historia los personajes principales deben tener una meta que alcanzar, pudiendo ser dicha meta el retorno a su *statu quo* anterior, si han sido perturbados o puestos en peligro por un enemigo, una catástrofe, dificultades, o incluso la realización de una búsqueda o de una promesa, o la adquisición de un bien, la conquista de un ser querido, etc. Según Swain, la meta del personaje debe ser: específica y concreta; inmediata; fuertemente motivada; claramente establecida.

El propio Swain recuerda: «La meta del personaje principal al inicio del film puede no ser la meta sobre la que se construye su historia». Es incluso el caso más corriente: el protagonista, al principio, se encuentra a menudo en una situación pasiva que le hace padecer un desagrado personal del que debe salir, e incluso una leve molestia que perturba su tranquilidad, y tan sólo después su meta, al progresar con el peligro que corre, puede ampliarse, hacerse más grande y activa, acompañarse de una búsqueda, servir una causa.

Al principio de *Sansho*, para Tamaki y sus hijos, se trata de encontrar a su esposo y padre Masauji. Al final de la primera parte, para Zushio, convertido en esclavo y separado de su madre, se trata de decidirse a huir; en el tercer acto, su meta es rehabilitarse y hacer que libere a todos los esclavos, arriesgándose así a perder su alto cargo. Y, al final del film, una vez cumplida su misión, tan sólo piensa en volver a encontrar a su madre.

Al principio de *Tener y no tener*, la meta que persigue Harry Morgan, se limita a recuperar los quince días de sueldo que le debe Johnson; al final, es marcharse en misión con los resistentes franceses para ir a liberar a su jefe cautivo.

- *Dilema y metas imbricados*

Cuando dos objetivos son la aspiración de dos personas diferentes y son incompatibles el uno con el otro, todo ello crea un conflicto (Swain). Hay dilema cuando en su fuero interno un mismo personaje siente que debe realizar dos objetivos contradictorios. Al final de *Romancing the Stone (Tras el corazón verde)*, Michael Douglas se encuentra ante el dilema siguiente: o recuperar la piedra preciosa que ambiciona o salvar a la mujer a quien ama, que está en peligro. La urgencia de la situación no le permite, en ese momento, cumplir ambos objetivos y debe elegir; finalmente salva a la chica. Pero la guionista lo recompensa puesto que le permite, más adelante, conseguir también la piedra.

La persecución común de una meta idéntica es lo que, a menudo, hace que los personajes principales de la historia entren en relación. Relación que, la mayoría de las veces, se hace conflictiva (rivalidad) en caso de que la meta sea un bien que no se puede compartir (una persona, por ejemplo).

Muchas veces, un personaje persigue dos metas principales diferentes, pero no necesariamente incompatibles: por ejemplo, vencer a un enemigo, y conquistar a un ser amado. En este caso, se aconseja a los guionistas, para evitar disociar la historia en dos partes distintas, que unan lo mejor que puedan la obtención de las dos metas, para que, o se asocien una a otra del modo más estrecho, o se hagan incompatibles. En el primero de los casos, muy clásico, por ejemplo, tan sólo se conquista a la mujer cuando se vence al adversario; en el segundo, no menos clásico, el protagonista deberá elegir entre uno u otro, tener el tesoro o conquistar a la mujer.

- *Solucionar la meta*

La meta deseada, ¿debe ser espectacular para merecer el empeño de los héroes en conseguirla, y el interés del espectador en seguir su búsqueda? No es obligatorio. Vale (131) dice, de modo extraño que: «los dos componentes de la meta son la distancia que la separa y la dirección que conduce a ella», lo que viene a definir la meta no en sí, por su contenido y su valor, sino según el alejamiento y la dirección en relación con el protagonista (teoría del «Mac Guffin»).

El autor de *The Technique of Screenplaywriting* da también este útil consejo (130): «La intención de cualquier acontecimiento debe ser llevada a cabo, lo cual no quiere decir que se debe conseguir; su obtención también puede ser frustrada». En otras palabras, el guionista no debe olvidar la meta que ha asignado a un personaje en un momento determinado, y antes del final, debe solucionarla: bien sea mostrándola como algo que se ha alcanzado, o bien dando a entender que es algo no alcanzado todavía, pero que sigue siendo una aspiración (final abierto); bien sea no alcanzado, pero abandonado; o bien inalcanzable. Tales metas e intenciones del personaje, «olvidadas» en el camino, son más corrientes de lo que se piensa, y causan un sentimiento de «flou» en el relato.

- *Metas principales y auxiliares*

A menudo, un guión pone en juego metas principales y metas auxiliares (secundarias). Las metas principales son, con mayor frecuencia: salvar la vida, conquistar un amor, un tesoro, un poder; y, las metas auxiliares pueden ser: ganar tal destino, escapar a una vigilancia, descansar, encontrar a otro personaje, etc.

Para Vale, «las metas secundarias deben cubrirse en forma de cadena continua. Dicho de otro modo, cuando se alcanza una, la otra debe estar ya configurada, ya establecida».

También hay error y peligro de confusión, si el guionista no sabe dejar claro cuál es el objetivo principal del personaje. A menos que dicha confusión sea presentada temporalmente porque así se desea, siguiendo una táctica guionística muy concreta («engañar al enemigo»).

En *Tener y no tener*, Harry Morgan persigue un determinado número de metas sucesivas, tanto principales como secundarias: hacer su trabajo, es decir llevar a Johnson a pescar, hacerse pagar por su recalcitrante cliente; conocer, porque le interesa, a la chica recién llegada; escapar de las garras del comisario Renard, operar a Paul de Bursac herido, descansar, etc. Y, se muestran los obstáculos sucesivos con los que tropieza: mala voluntad y timo de Johnson, malentendidos y desconfianza que le separan de Marie, hostilidad de la mujer de De Bursac, acontecimientos imprevistos que le impiden descansar, etc. Cada vez que alcanza una de esas metas auxiliares (Johnson se ha decidido a pagarle, Renard lo deja libre, Paul de Bursac se salva), otra meta está ya en el camino, ligada a un nuevo contratiempo, a otra demanda: Johnson muere por el impacto de una bala perdida, Harry tiene sed pero no tiene dinero, Renard ha detenido a su amigo Eddy, los resistentes le piden que participe en una nueva misión, etc. Podríamos decir, de modo humorístico, que Harry nunca está tranquilo, y que la historia avanza de ese modo.

13. INTENCIONES, VOLUNTADES

- *Hay que manifestarlas.*

Según varios tratados de guión, las intenciones y voluntades del personaje no sólo deben ser dichas, afirmadas verbalmente por él sino que, además deben *manifestarse*. Eugéne Vale hace una observación pertinente cuando escribe (149):

Proclamar la fuerza de sus intenciones es algo que no se hace (...) Su poder debe hacerse manifiesto (...) A menudo, un guionista está tan convencido de la fuerza de las intenciones de sus personajes, sobre todo cuando se trata de una historia verdadera, que olvida, por pura negligencia, hacerlas manifiestas. Pero

el espectador no tiene ninguna prueba de la fuerza de las intenciones y de las emociones de sus héroes.

Por ejemplo, en *Tener y no tener*, Harry es visto al principio como un individualista que no se mete en política, únicamente preocupado por sus propios asuntos. Pero, no se conforma con decirlo, lo manifiesta concretamente; primero negándose en dos ocasiones a ayudar a los resistentes en una misión que él considera perjudicial para su trabajo, luego, cuando la necesidad de dinero le obliga a aceptar la misión, no dudando en disparar sobre el patrullero que podría identificar su barco. Cuando Paul de Bursac, en el tiroteo, es alcanzado en el brazo, Harry tiene esta frase brutal: «¡No quiero sangre en mis almohadas!»

En *Sansho*, se trata de mostrar que Zushio ha decidido comportarse como un esclavo sumiso, pero Mizoguchi y Yoda no se conforman con obligarle a decirlo; lo muestran aceptando marcar con el hierro a otro esclavo. Tan sólo después, Zushio enuncia, ante Anju, su credo fatalista que no es entonces una declaración abstracta, sino que se ve apoyada y ratificada por el horrible acto que no duda en cometer. Hay, en este film, otro personaje que prefiere protestar verbalmente de sus buenos sentimientos en vez de actuar, y que por ese mismo motivo es criticado: es Taro.

Eric Rohmer, que ha reflexionado sobre la fuerza de la palabra en el cine, y que ha producido sobre este tema reflexiones extremadamente pertinentes (ver su libro de artículos *Le Goût de la beauté*), ha construido cierto número de sus films recientes sobre la idea de un personaje (femenino, en general), que afirma con palabras sus intenciones y sus convicciones, antes de que la realidad lo ponga a prueba de modo cruel, la mayoría de las veces. Pero el realizador se las arregla para dejar que subsista una duda sobre la sinceridad o la lucidez de sus protagonistas «voluntariosas». Marion en *Pauline en la playa*, Louise en *Las noches de luna llena*, Camille en *La buena boda*, las tres tienen un «programa de vida» que manifiestan indiscretamente, y las tres fracasan cuando quieren ponerlo en práctica. Como si hubiesen incurrido en una falta contra la vida, queriendo programarla demasiado, y sobre todo, hablando demasiado de su proyecto.

14. DILEMA

Encontrarse en un dilema es, para un personaje, verse obligado a elegir entre dos situaciones que presentan, una y otra, un grave inconveniente —situación eminentemente dramática, llamada «corneliana», en la que, decida lo que decida, pierde algo, porque ninguna solución le permite ganarlo todo.

En *Mabuse*, Kent duda entre seguir ocultando a Lily sus actividades reales y conservar su aprecio, pero siendo «indigno» de ella; o bien contarle todo, exponiéndose a ser rechazado. En *Tener y no tener*, suponemos que Harry está dividido entre su atracción por Marie y el temor a perder su independencia, que tanto estima.

En Corneille, modelo conocido por los franceses, el dilema se plantea a menudo entre el amor y el honor; en otros casos, puede ser entre la posesión de un bien material y el amor de una mujer; también puede ser entre la gloria y el amor, la libertad o el amor. Efectivamente, el amor, en la mayoría de los casos, es el bien que entra en concurrencia con los demás. El dilema interesante es aquel que plantea una disyuntiva entre lo material y lo inmaterial, entre el interés y el ideal. La fuerza de las situaciones que plantean un dilema, presentando el conflicto como interno, en el corazón mismo de la persona del héroe o de la heroína, es la de ilustrar esa creencia, esa convicción, o esa ley según la cual, como dice el refrán, «no se puede tener todo».

15. ANTAGONISTA

- *¿Quién es el antagonista?*

La mayoría de las historias, si no todas, presenta a un adversario, un enemigo, un oponente, un malo, antagonista de los deseos, de la búsqueda, de la supervivencia o de la tranquilidad del héroe. A menudo, el antagonista es una persona o un grupo de personas, pero también puede ser una catástrofe natural (incendio, terremoto, frío), una enfermedad, un defecto físico, un problema psicológico, la ley social, el entorno, la sociedad, un animal, un monstruo... Puede situarse en el interior mismo del personaje (pulsión asesina o autodestrucción, tendencia depresiva). En la clasificación debida a Jean Greimas (*La Semantique Structurale*, Editions Larousse), entre las seis funciones dramáticas, este papel corresponde al del Oponente, y es diametralmente opuesto al de Ayudante (el que ayuda al héroe en su búsqueda).

Swain (357) por ejemplo, define al antagonista como «la persona, el elemento o el poder que se opone al personaje principal en los esfuerzos que realiza para alcanzar su meta».

- *Un mínimo de seducción*

Si el antagonista es una persona, la mayoría de las veces, se intenta darle un mínimo de seducción: seducción física o, al menos, seducción de inteligencia, de habilidad. Mabuse en el *Testamento*, Renard en *Tener y no tener*, e incluso el despreciable intendente Sansho no son ni mucho menos imbéciles. «Cuanto más conseguido está el malo, más conseguida está la película», decía Hitchcock, que siempre ha intentado dotar a sus malos, de ambigüedad, misterio y seducción.

En muchos films recientes, los personajes malvados a menudo son, de entrada, absolutamente perversos y despreciables, y a veces tontos por añadidura, lo cual sirve para justificar la obsesión de «legítima defensa» que lleva al héroe, durante todo el film, a cometer actos de violencia. Nos permitimos pensar que no sólo se debilita con ello el interés humano del film, sino también que la intensidad dramática pierde mucho, puesto que se reduce a una agitación mecánica y a una violencia ciega.

- *Modos de intervención del antagonista*

Es interesante recordar lo que Vladimir Propp (102) dice, en su *Morfología del cuento*, sobre el modo de intervención de los malos en el cuento, pues es algo que se encuentra en numerosos guiones de película:

El agresor (el malo) se muestra en dos ocasiones durante el transcurso de la acción. La primera vez, aparece repentinamente, de modo lateral (llega volando, se acerca furtivamente, etc.) y, luego, desaparece. La segunda vez, se presenta como un personaje a quien se estaba buscando, generalmente al término del viaje en el que el héroe buscaba un guía.

Si este esquema no se aplica literalmente en ninguno de nuestros cuatro films, observemos en cambio que, en *Sansho*, primero los niños son llevados por la fuerza hasta el malo, y que, después, es uno de los niños, ya adulto, el que va a dirigirse, voluntariamente esta vez, a la guarida de Sansho para enfrentarse con él.

Pauline en la playa presenta a un personaje que no es exactamente «malo», pero que posee ciertos rasgos de maldad: es Henri, el «ligón», al que el propio Pierre califica de «diabólico». Anotaremos que Henri entra en la vida de Marion y de Pauline de modo «lateral», casi solapadamente (primero, parece que es un amigo íntimo de Pierre, cuando en realidad acaba de conocerlo un poco antes), y después, la casa de Henri llegará a ser un lugar de atracción, de encuentro y de enfrentamiento para todos los personajes.

16. MAC GUFFIN

- *En sentido propio*

El «Mac Guffin» es un procedimiento que ha suscitado numerosos comentarios en la crítica desde que Hitchcock expuso sus principios ante François Truffaut, en sus famosas entrevistas.

El «Mac Guffin», muy concretamente, es, en las películas de espionaje o de suspense, etc., el documento secreto, los papeles, el secreto militar o político que constituye, aparentemente, lo que está en juego en la ficción. Hitchcock asegura que ese contenido del Mac Guffin debe ser «importante en extremo para los personajes del film, pero sin importancia para mí, narrador». Así, la historia puede mantenerse y apasionar al público en tomo a un pretexto que poco importa al guionista y al público.

Por ejemplo, el «Mac Guffin» de *39 escalones*, es una fórmula matemática en relación con la construcción de un modelo de avión; el de *Alarma en el expreso* es un mensaje cifrado en notas musicales (que forman una melodía) que contiene, nos dicen sin más precisión, las cláusulas de un acuerdo secreto entre dos países; el de *Con la muerte en los talones* es un micro-film que contiene «secretos de estado», etc.

- *Y, en sentido general*

Se puede generalizar la definición del «Mac Guffin», considerando como tal cualquier elemento material que esté en juego en una historia, si resulta que su naturaleza es menos importante, desde el punto de vista del espectador, que lo que hay entre los personajes por su causa, como competición, rivalidad, deseo, amor, curiosidad, odio, violencia, etc. Hitchcock ha demostrado que es posible apasionarse por un relato policiaco en el que lo principal que está en juego es algo muy indefinido. Añadamos que en su obra, algo más está en juego también, mucho más dramático: la vida del protagonista, a menudo en peligro.

En *El testamento*, el nombre de Mabuse funciona un poco como «Mac Guffin». Hofmeister lo tiene en la punta de la lengua al principio del film, pero no lo podrá decir al comisario Lohmann hasta el final, cuando ese nombre ya no le sirve de nada. En *Tener y no tener*, la peligrosa misión de los resistentes, de la que Paul habla a Harry y de la que no vemos el desarrollo, pues el film se interrumpe antes, sirve igualmente de «Mac Guffin» para que los personajes se jueguen algo más importante que la mera salvaguardia personal: sin embargo, al público y a los guionistas, les tiene sin cuidado ese misterioso jefe de la Resistencia que espera ser liberado en la Isla del Diablo.

El «Mac Guffin» más famoso de la historia más gigantesca (cuatro óperas que totalizan doce o trece horas de duración) es el anillo de oro por el que lucha el universo entero, en *La Tetralogía* de Wagner. Es interesante observar que se supone que ese anillo es detentador de un poder extraordinario para aquel que conoce su naturaleza (como la fórmula del «arma absoluta» de las historias de espionaje), pero que, salvo al principio (para el gnomo Alberich), ese poder del anillo nunca sirve. El que ha sido concebido para conseguirlo, Siegfried, no conoce nunca su poder, y cuando lo recupera, se sirve de él como de un anillo nupcial. Este anillo dotado de un poder que nunca se utilizará, y que, a decir verdad, poco importa para los espectadores en tanto que objeto, mientras que se apasionan por todo el destino humano que está en juego por él, es el ejemplo perfecto de «Mac Guffin».

- «Mac Guffin» en juego

El «Mac Guffin» plantea el problema de situar lo que está en juego en una historia, su importancia. Por ejemplo, ¿qué es «lo importante» en el guión de *Alarma en el expreso* de Hitchcock?

—¿acaso es una señora mayor del contraespionaje inglés que triunfa en su misión de llevar a buen fin un mensaje cifrado (el «Mac Guffin»)?

—¿es quizá que, con ocasión de este asunto, un joven y una joven se encuentran y se enamoran?

—¿o acaso (aspecto iniciático, simbólico) que estas personas aprenden, con esas pruebas, algo de la vida?

CAPÍTULO VII

Las partes y los tiempos del guión

Progresión continua.— Climax.— Escenas y secuencias.— Actos (tres).— Exposición.— Gancho, cebo, teaser.— Desenlace.— Happy end (desenlace feliz).— Efecto teatral.— Flash-back

Se trata, aquí, de considerar el guión como línea, como curva que, con sus divisiones en actos, escenas, tan importantes como en el teatro, aunque en el cine sean menos codificadas y más subyacentes; considerarlo también, con una marcada progresión en puntos destacados, rupturas, que conducen en principio de un punto a otro ¿acaso será ese otro punto, según el modelo cíclico a menudo utilizado, el retorno al punto departida, enriquecido con una lección, o una desilusión, una ganancia o una pérdida?

I. PROGRESIÓN CONTINUA (LEY DE)

- *Como una escalera*

La ley de progresión continua es aquella que quiere que la tensión dramática sea concebida para ir creciendo hasta el fin, hasta el «climax», luego que los acontecimientos más impresionantes y sobre todo las emociones más fuertes, estén previstos para el final de la película, al término de una subida. Ya los Antiguos, y posteriormente Boileau («Que la confusión, siempre creciente de escena en escena... A su colmo llegada se desenrede sin pena») habían formulado esta ley.

Hitchcock la propone a su vez como un principio: es necesario, dice que el film suba siempre, «como un tren de cremallera». Swain, por su parte, compara, la progresión con una escalera que hay que subir. Para Nash-Oakey, un guión es una serie de situaciones de crisis, cada una más grave que la anterior, conducentes a un climax, que aparece al final del tercer acto o incluso antes. Para Francis Veber (en Salé, 124), también existe necesidad de una subida dramática, y en la misma obra, Jorge Semprún (114), evoca

Aquella vieja regla absolutamente inevitable de la subida dramática hacia algo (...) Siempre se pueden construir, añade, guiones sin esas características, pero siempre están contruidos para desconstruir esa construcción lo que significa lo mismo.

En cuanto a Jean-Claude Garrière insiste sobre la necesidad de relación entre las escenas, corolario, según él, de esa ley de progresión: «Es necesario que cualquier escena avance respondiendo a otras preguntas que ya han sido planteadas anteriormente, y dé paso a otras» (*L'Enjeu scénario*).

- *Condición de la progresión*

Para Vale (192-93), «el teatro no está tan interesado (como el cine) en mantener una progresión continua pues el tiempo es continuo en su caso», y según él, el «movimiento hacia adelante» («move forward») sirve para asociar esos pequeños bloques de tiempo real de los que está formado un film. El propio Vale escribe en otro lugar:

Esta ley (de la progresión continua) debe aplicarse a cualquier elemento de la historia; cada caracterización debe agrandarse hasta el final. Cada emoción debe ser gradualmente acentuada. Cada decisión debe tener mayores consecuencias.

Aconseja pues, no empezar el film por un acontecimiento tan fuerte que no permita ya ninguna progresión. «Muchos films consiguen un principio excelente —deseado por la mayoría de los productores— pero son incapaces de seguir» (205). La televisión habría acentuado este defecto, al preocuparse de captar a su público no captable a golpes de «teasers». Consecuentemente, está claro, dice Vale, «que debemos elegir las emociones y las caracterizaciones que hagan posible una gradación» (206).

No se recomiendan, pues, las caracterizaciones extremas, que congelan de inmediato a un personaje o una situación en un estado bloqueado. Del mismo modo, si la historia debe progresar hacia adelante, dice Herman (183), «cada plano y cada escena deben «crecer», progresar (grow) y hacerse mejores o peores».

2. CLÍMAX

En cada film, el climax es el *punto culminante* (en emoción, en dramatismo, en intensidad) de su progresión dramática. Si el guión está concebido en el sentido de una progresión dramática continua (modelo más corriente), su climax deberá, en principio, situarse hacia el final. Después del climax, no puede haber más que escenas de resolución y de distensión.

Swain define el climax como el momento del guión en el que el conflicto entre el deseo del personaje y los peligros que corre, alcanzan su punto culminante.

Para Herman, es el resultado de una serie de crisis, del que es la más importante. Da una salida a la historia, conduciendo al personaje principal hasta el final de un episodio

particular de su vida (que puede ser el último) pero también puede no desembocar en una resolución completa del problema (ver también Vale, 192).

El climax de un guión no es obligatoriamente una escena violenta, le basta con ser fuerte emocionalmente hablando. Hay más sangre y crimen en la escena de la ducha de *Psicosis*, situada al final del «primer acto» del film, que en la revelación final, sobre la madre encontrada en el sótano; en cambio, el film está construido con intención de cargar de máxima emoción este final, mientras que el asesinato en la ducha aspiraba más bien a provocar un choque (sorpresa).

El climax no es forzosamente un efecto teatral, es decir un giro inesperado de la situación. Por el contrario, puede ser un enfrentamiento esperado y previsible, como lo es aquel de los dos adversarios en los westerns o en las películas policiacas.

Nash-Oakey aconsejan: «Hay que saber, al empezar, donde estará su climax; es como el destino de su viaje». Según ellas, es necesario tenerlo en mente desde el primer momento en que se empieza a escribir el guión.

El climax de *Mabuse*, es la loca persecución en coche del final, la que conduce al asilo; el de *Tener y no tener*, la escena de enfrentamiento en la que Harry, Marie, Hélène, Renard y sus dos acólitos se encuentran en la habitación de Harry, y, en la que este último, por primera vez mata a un hombre y pierde el control.

Los dos climax de *Sansho* pueden ser la huida de Zushio y la muerte de Anju, por una parte; también el reencuentro de Zushio con su madre, al final del segundo y del tercer acto.

- *Tiempos fuertes*

Los tiempos fuertes —también se puede decir: «peaks» (puntos)— son los momentos en los que la emoción de cualquier naturaleza (enterneamiento, risa, miedo, sorpresa), es conducida hacia un alto nivel, más alto que inmediatamente antes o inmediatamente después. Un tiempo fuerte, que es un climax localizado, se prepara durante mayor o menor tiempo («*plan your peaks*», aconseja Swain), pues su efecto no sólo está en función de su singularidad o de su fuerza intrínseca, sino que se debe sobre todo a lo que le precede, pues es un punto sobre una curva.

Por consiguiente, se puede crear un tiempo fuerte con una acción o réplicas sencillas y comunes, si se llevan de cierto modo y se cargan de cierto sentido.

La noción de «tiempo fuerte» ilustra toda la concepción de la obra dramática como sucesiones de curvas y de variaciones de intensidad, planificándolas hacia cierta progresión global.

«Demasiados tiempos fuertes» equivale a «más tiempos fuertes». Sobre este modelo muy moderno, y cuestionable, de una sucesión ininterrumpida de tiempos fuertes, se conciben algunos films modernos como los *Indiana Jones* de Spielberg —estructura elemental, puramente acumulativa, comparable a la del recorrido de un tren fantasma.

3. ESCENAS Y SECUENCIAS

- *Una división conservada*

Al no ser sometido a reglas teatrales, que limitan, en la mayoría de los casos, los cambios de decorado (pero no siempre, como en el caso de Shakespeare), el cine ha conservado, sin embargo, la división en escenas, que Vale (55) define como «la subdivisión más amplia de cualquier film», «una sección de la historia en la que se produce un acontecimiento completo». Según él, un film contaría con unas treinta escenas. Para Field, no hay número preciso, depende de la historia. Al utilizar criterios de división muy empíricos y cuestionables, por nuestra parte, hemos deducido 23 escenas en *Tener y no tener*, 22 en *Sansho*, 27 en *Pauline*, y 58 en *Mabuse* (pero, en este último film, algunas de ellas son muy cortas, y resultan de la división en escenas continuas debidas al montaje paralelo).

- *Elipsis en las escenas*

Field considera que las escenas deben ser identificadas por su lugar y momento (¿cuándo y dónde?) e incluir, como el film en sí, tres partes, un principio, un centro y un final. Sólo que, y ese es el punto esencial, es posible no mostrar al espectador la totalidad de esas tres partes cada vez; incluso se aconseja presentar ciertas escenas como en el curso de su desarrollo, o interrumpirlas en medio de la acción, dejando comprender o adivinar (o no) lo que ocurre en los momentos omitidos. De ese modo, se consigue más ritmo y más misterio, con enigmas, sobreentendidos o pistas falsas; se da más tensión al encadenamiento de las escenas que si cada una de ellas incluyera íntegramente su inicio, centro y final.

- *Tiempos y escenas*

Desde el punto de vista del tiempo, se puede distinguir: *el tiempo que transcurre durante la escena* (y considerado como tiempo real, aunque se estilice a menudo, es decir se abrevie o, al contrario, se estire), y los *plazos de tiempo*, no definidos, situados entre las escenas —plazos que deben ser expresados mediante diversos procedimientos «time lapses»— véase Tiempo).

Numerosos autores tienen tendencia a considerar la escena como un pequeño film, que contiene en sí un microcosmos del film (H-T, 77). Es lo que piensa sobre todo Sidney Field, que recoge la famosa comparación con las células del cuerpo y el cuerpo entero, (aunque una célula humana esté muy lejos de poseer la estructura y la vida de un cuerpo humano entero).

- *Escena y secuencia*

La secuencia, unidad más grande, se define como una serie de escenas agrupadas según una idea común, un bloque de escenas. Field cita, como ejemplos de secuencias, la boda en *El Padrino*, las persecuciones en coche de *Bullit* de Peter Yates, la secuencia de la evasión de Zushio, reagrupando así las escenas 14 a 16, o en *Tener y no tener*, la del paso de los resistentes con la ayuda de Harry (escenas 13 a 15).

La «Grande Syntagmatique» de Metz (*Communication*, núm. 8), define la escena como una unidad más pequeña que la secuencia. «La escena reconstituye (...) una unidad todavía considerada como concreta y como análoga a las que nos ofrecen el teatro o la vida» (en la que el tiempo corre en continuidad), mientras que la secuencia es «la unidad de una acción compleja (aunque única), que se desarrolla a través de varios lugares y saltando momentos inútiles». Christian Metz da como ejemplo la partida de caza en *La Règle du Jeu*, de Renoir, y precisa que en la escena, «tiempo fílmico y tiempo diegético (tiempo de la acción contada) parecen coincidir cuando en la secuencia, no coinciden».

4. ACTOS (TRES)

- *El paradigma ternario*

Más de un autor aconseja que se construya un guión dividiéndolo en tres actos, según el modelo antiguo Exposición/ Peripetia/ Catástrofe, o si se prefiere Exposición/ Conflicto/ Resolución o Desenlace.

Es el caso, sobre todo, de Hermann (19), de Nash-Oakey (10), pero también de Field (13), quien propone, partiendo de esa idea ternaria, su «paradigma». El paradigma, es el modelo al que cualquier guionista que se respete, según él, debe conformarse: una introducción (Set-Up), con un efecto teatral al final (Plot-Point); un desarrollo, que es un enfrentamiento, con un segundo efecto teatral al final; y, finalmente, una conclusión. Se puede dividir internamente cada uno de estos tres actos en tres partes similares (plano encastrado). El «paradigma» de Field precisa incluso las respectivas proporciones a las que, según él, deben obedecer estos tres actos: el primero debe ocupar un cuarto de la duración total, el segundo la mitad, y, el tercero el cuarto restante.

Del mismo modo, Nash-Oakey sugieren la realización de los tres actos: un primer acto representando un cuarto del total, en el que se exponen los datos del problema; un segundo acto, dos veces más largo, en el que el conflicto entre el protagonista y su antagonista conduce al protagonista a un cambio de fortuna, y en el que su problema parece más insoluble que nunca («seemingly insolvable problem»); un tercer acto, finalmente, que ocupe el cuarto restante, y que aporte soluciones al problema.

Pero, en cuanto a Vale (275), éste se muestra escéptico. «No vemos por qué, dice, un relato cinematográfico debería dividirse en tres actos como una obra de teatro — aunque esta concepción siga siendo particularmente apreciada por numerosos guionistas».

De nuestras cuatro películas, una sola se divide muy claramente en tres actos es la del *Intendente Sansho*:

Primer acto: Los niños Zushio y Anju son separados de su madre y vendidos como esclavos (escenas 1 a 9), siendo el efecto teatral, evidentemente, el rapto en sí.

Segundo acto: diez años más tarde, Zushio, endurecido, vuelve a experimentar sentimientos humanos y huye, mientras que Anju se sacrifica (escenas 10 a 16). Efectos teatrales: la conversión de Zushio y la muerte de Anju.

Tercer acto: Habiendo recuperado sus derechos, y tras haber sido nombrado gobernador, Zushio se asigna la misión de liberar a los esclavos, y la lleva a cabo antes de volver a encontrar a su madre (escenas 17 a 22).

El primer acto de *Tener y no tener* es fácil de aislar pues se acaba antes de la escena 10, el largo dúo sentimental entre Harry y Marie, sellado con un beso y con un fundido encadenado que marca el transcurso de una noche. La continuación constituye hasta el final un bloque mucho más difícil de recortar en dos actos.

Es interesante ver que el realizador y guionista japonés Akira Kurosawa, por su parte, propone modelos posibles, la estructura del «No» y sus tres fases, o bien la estructura de la sinfonía clásica, con sus tres o cuatro movimientos de ritmo contrastado (vivo/ lento/ vivo o vivo/ lento/ ligero/ vivo, etc.)

5. EXPOSICIÓN

- *Definición*

La exposición es la parte inicial del guión, en la que se exponen al espectador los diferentes elementos y puntos de salida a partir de los que la historia que va a ser contada va a poder funcionar: personajes principales, marco, situación de partida, primera perturbación, etc.

Swain (359) define la exposición como «la introducción de cierta información sobre el pasado de los personajes, necesaria para la comprensión del relato». La exposición, según él, debe incluir un «gancho» (hook = anzuelo) y un «commitment» (un compromiso en una meta), que deberá intervenir lo más pronto posible, para no dejar a los personajes inactivos y satisfechos con su situación.

Para Vale, «la exposición es el lugar del film en el que debe haber, quizás, la concentración más fuerte de informaciones». Y añade: «Se reconoce al guionista experimentado en la habilidad de la exposición». Lo que confirma Francis Veber:

Lo que se denomina el libro de cargas, la exposición: es la cosa más difícil del mundo, ya que se quiere dar un máximo de informaciones en un mínimo de

tiempo. Ahora bien, nada se entiende peor en el cine que la información (...) En el cine, sólo se captan los sentimientos (...) De ahí la dificultad de los principios de los films: es muy difícil hacer pasar la información necesaria sin ningún sentimiento» (*L'Enjeu Scénario*, 67).

- *No debe parecerlo*

La regla del juego de la exposición, *es que no debe parecer lo que es: una exposición* (cfr. Nash-Oakey: «That it doesn't seem to be an exposition»). Para Ernest Lehman, el guionista de *Con la muerte en los talones*, «el actor no debe parecer forzado al decir lo que dice para comunicar informaciones al espectador, y arreglárselas para que parezca darlas con naturalidad». El arte de la exposición consiste, pues, en dramatizar una comunicación de informaciones.

- *La exposición debe ser dramatizada:*

Para dar las informaciones previas, ¿qué debe contener una exposición? (¿Dónde estamos y cuándo? ¿Quiénes son los personajes? ¿Cuáles son sus relaciones familiares, su situación profesional y familiar? ¿Cuál es su pasado, en la medida en que es necesario conocerlo para la comprensión del principio de la historia? y esto, sin transformarla en una especie de ficha estática, en la que los que se conocen muy bien se cuentan unos a otros lo que saben de sobra. Vale (199) sugiere la técnica dramática siguiente:

Un personaje se acerca a un hombre para preguntarle y enterarse de algo que le interesa mucho. Pero el hombre, por estupidez o por mala voluntad, habla de otra cosa (...) Esa otra cosa es, claro está, la exposición de informaciones que no habríamos querido oír de otro modo. El guionista ha transformado este defecto en un excelente efecto dramático.

Del mismo modo, Nash-Oakey aconsejan:

Hay que intentar presentar al público la exposición de manera muy mascada (...) para que no parezca ser una exposición. Se debe intentar crear una escena que incluya una pequeña parte de conflicto, de manera que, lo que dicen los personajes, en vez de decirlo para hacerle un favor al guionista, parezca traído por la situación.

Para hacer una buena exposición, Swain propone:

- delimitar lo que el público necesita saber;
- provocarle el deseo de conocer el pasado de los personajes;
- arreglárselas para que éstos necesiten esa información, y que, eventualmente, tengan que luchar para conseguirla (en caso de que sea secreta, por ejemplo).

Vemos que se trata de un doble problema: por una parte los personajes deben estar comprometidos ellos mismos, con su deseo propio, en las escenas que nos libran informaciones, y, por otra, se debe inspirar al público el deseo, la curiosidad, de recibir esta información, en la medida en que todavía permanece indiferente hacia los personajes y lo que les ocurre.

- *El tiempo de la exposición debe ser limitado*

Se puede considerar al público de una sala de cine como un público «cautivo», dentro de cierto margen, y contar con su buena voluntad para recibir informaciones sin acción, confiando en que querrá tener paciencia durante diez minutos, por lo menos.

Según Stempel, los errores más corrientes de una exposición son:

La lentitud, el carácter demasiado explícito, la oscuridad (a menos que esa oscuridad sea premeditada para mantener el misterio). Sigue pensando que, si las adaptaciones a la pantalla de las novelas de Agatha Christie no dan resultados eficaces, es porque ese tipo de historias con enigma requiere una exposición demasiado larga y laboriosa; pero esto no ha impedido que películas como *Muerte en el Nilo*, de John Guillermin obtuvieran un gran éxito de taquilla, pese a tener una exposición muy lenta.

Boileau ya escribía (*Art Poétique*, III, 27-28, 37): «Que dès les premiers vers l'action préparée/ Sans peine du sujet aplanisse l'entrée (...)/ Le sujet n'est jamais assez tôt expliqué»⁸.

- *Ejemplos de exposición*

En *Pépé le Moko* (de Julien Duvivier, con guión de Henri Jeanson), se trata de hacernos saber que nos encontramos en Argel, y que la policía ya no tiene esperanza de detener a Pépé, famoso gánster, ya que éste se esconde en un lugar imposible de «peinar», la Kasbah. ¿Cómo exponer una situación que los presentes conocen de memoria, y que no van a contarse unos a otros, sólo para complacer al espectador? Se soluciona mediante el artificio de un nuevo personaje, recientemente introducido en esa acción, y en ese lugar. La escena de exposición nos muestra pues el diálogo entre dos policías locales y el inspector Janvier, llegado de París: éste último empieza por reprochar a sus colegas de Argel no haber sabido acabar con Pépé, y ellos se defienden

⁸ N. de la T.: «que desde los primeros versos la acción preparada/ Sin perjuicio del tema facilite su introducción (...)/ El tema nunca es explicado suficientemente pronto»

enumerando lo que le hace invulnerable. Ese alegato les conduce a dar al espectador cierto número de informaciones indispensables sobre el pasado de «Pépé le Moko», y sobre las condiciones en las que se esconde.

La exposición de *Sansho* se caracteriza por la incrustación de tres breves *flashes-back* en medio de escenas en presente que nos muestran a los personajes viajando. Si no se ha procedido por orden cronológico, es precisamente para atacar en vivo la situación (el padre exiliado, la familia de camino para reunirse con él), con el fin de poder estilizar, con mayor facilidad, y recoger en breves momentos los acontecimientos recapitulados en los *flashes-back*.

En *Tener y no tener*, Harry Morgan se presenta ante el espectador mediante el diálogo con un oficial francés, al que necesita pedir una autorización de salida del puerto. Este funcionario sabe muy bien con quién tiene que ver, pero exige que Harry le diga, como de costumbre, cual es su identidad y su trabajo... La buena voluntad irónica con la que Morgan se presenta ante un hombre que le conoce tan bien como a sí mismo, crea una tensión en la escena que deja pasar discretamente todo esta gala de información. La auto-presentación de Harry ha sido dramatizada por el enfrentamiento del héroe con un funcionario obtuso (en otras películas, puede ser un aduanero, un policía, etc. el que hace el mismo papel...)

6. GANCHO, CEBO, TEASER

- *Gancho*

Ernest Lehman declara: «Siempre he creído que era necesario enganchar al lector lo más pronto posible, y no soltarlo nunca; siempre tengo miedo de perder al público» (citado en Nash-Oakey).

El gancho, el cebo, el anzuelo (hook) es, en un film, el acontecimiento impresionante, extraño, sorprendente, todavía enigmático, que se sitúa al principio de la historia para captar el interés, en vez de que esta ficción empiece simplemente por exponer el *statu quo* de los personajes. A menudo, esta escena impresionante de apertura está situada antes de los títulos del principio.

En *Mabuse*, el gancho, es, en la escena inicial en la que Hofmeister se esconde, el ruido misterioso de máquinas y la situación todavía enigmática de ese hombre que se esconde, no sé sabe por qué, y, ¿de quién?

En *Pauline*, no hay gancho, pero sí un pequeño misterio: ¿cuál de las dos chicas que vemos charlando es la Pauline del título? En cambio, no hay gancho en *Sansho* ni en *Tener y no tener*, en la que la acción arranca de modo tranquilo y seguro.

- *Teaser*

En la televisión, se llama al gancho «teaser». Los autores recomiendan no hacer un gancho, o un «teaser» excesivamente espectacular por miedo a que, por comparación, haga parecer el resto demasiado soso y estático. Un gancho, un «teaser», debe ser calculado en relación con toda la construcción del film, y con la progresión que se quiere crear.

El «teaser» es, pues, en la jerga de telefilm o de serie televisada, un breve momento de acción violenta e intensa, presentado al espectador de entrada, con el fin de captar de inmediato su atención. A veces, está constituido, no por un momento particular de la acción, sino más bien por una especie de banda-anuncio, que presenta anticipadamente momentos e imágenes de impacto de la acción venidera, que excitan la curiosidad por su carácter todavía enigmático, y que, al responder a la pregunta implícita «¿tendremos derecho a algo de acción?», incitan al telespectador a tener paciencia.

Otras veces, el «teaser» pone en escena un drama, un crimen en el que el héroe (detective o justiciero de cualquier tipo) todavía no ha sido mezclado, y que constituye el enigma sobre el que va a ejercer su valor y su sagacidad. Otras veces también, el héroe ya se encuentra de lleno inmerso en la acción, bien sea ocupándose de un pequeño asunto secundario resuelto muy deprisa, bien sea inmerso en la acción principal, de la que se nos darán todos los datos más adelante.

Nash-Oakey precisan: «Casi todos los «scripts» de la televisión empiezan con un teaser seguido de dos a diez actos, según la extensión del telefilm. Se necesitan los actos para las interrupciones de los spots publicitarios». Y, las autoras indican el

reparto y las proporciones de los «teasers» y de los actos según el «formato»: para una historia de 30 minutos, se necesitan de 28 a 31 páginas de guión, precedidas de un «teaser» de 3 a 7 páginas; para 60 minutos, de 58 a 61 páginas, con 4 actos de 14 páginas aproximadamente, tras un «teaser» de 3 a 9 páginas; para un telefilm o un episodio de 90 minutos, de 88 a 90 páginas, con un «teaser» de 4 a 9 páginas que precede 6 actos de 14 páginas más o menos cada una; por fin, para 120 minutos, de 110 a 120 páginas de guión, en las que un «teaser» de 4 a 10 páginas precede los 6 actos iguales. La extensión del «teaser» no aumenta pues proporcionalmente a la duración total del film; aunque el «teaser» dé paso a un film bastante largo, no debe sobrepasar una duración bastante breve.

7. DESENLACE

Cualquier guión conduce, en un principio, a un desenlace que, en la mayoría de los casos, se supone debe resolver (o, por lo menos, dar una respuesta a) cada uno de los conflictos expuestos a lo largo del relato.

La regla ancestral del buen desenlace, ya afirmada por Aristóteles en su Poética, exige, en principio, que ese desenlace nazca de la propia historia, de los elementos de esa historia y no de la intervención mágica e inopinada de un elemento exterior («*deus ex machina*»), sobre todo en el caso de un desenlace feliz. De hecho, muchos guiones considerados como logrados acaban con la intervención de un elemento fatal (accidente, coincidencia) que, a menudo, toma la forma del azar, de una catástrofe natural, de una circunstancia histórica, etc., es decir de un elemento realmente exterior a las circunstancias de la historia.

Según Vale (155), el desenlace es un reajuste («*adjustement*») que se produce cuando se ha alcanzado la meta.

O destrozamos las fuerzas de afinidad y de repulsión (los enemigos se reconcilian, el obstáculo entre los enamorados desaparece), o creamos una relación de afinidad entre los objetos, o rompemos (mediante la muerte de uno de los dos, por ejemplo), la relación entre los objetos de repulsión.

Son las únicas tres formas, dice Vale, de realizar el «*adjustement*».

- *El desenlace como conclusión de un ciclo*

Muchas veces, se aconseja un desenlace que cierre el guión cíclicamente, haciéndolo volver al principio, es decir que nos hace volver a una circunstancia, a un personaje, a un lugar, o a un problema expuestos al principio mismo de la historia, para mostrar el ciclo recorrido. Este es el caso de tres de nuestras cuatro películas.

Al principio de *Mabuse*, el ex-policía Hofmeister llama por teléfono al comisario Lohman para hacerle una revelación urgente (esté revelación, es el propio nombre de

Mabuse), y tan sólo la podrá hacer al final de la película. Entre tanto, Hofmeister ha sido apartado de la acción, pues se ha vuelto loco y lo han encerrado. El efecto cíclico se ve reforzado por la ausencia de Hofmeister en la parte central del relato.

La puesta en escena de *Mabuse* pone de relieve esta idea de ciclo: el primero y el último plano del film muestran, del mismo modo, una puerta cerrada filmada desde el interior (luego, situando al espectador dentro de la habitación), con un personaje encerrado dentro: Hofmeister al principio, Baum al final.

Por otra parte, la primera y la última imagen se responden entre sí: es la imagen de la puerta cerrada —como la verja cerrada que abre y cierra el film de Rohmer, *Pauline en la playa*. Al principio Pauline, en traje marinero, y Marion llegan en coche a la casa de veraneo, de la que abren la puerta; al final, vemos a las dos, Pauline con el mismo traje marinero que al principio, marcharse y cerrar la puerta, esta vez cargadas con una nueva experiencia amorosa, vivida en el intervalo de una semana.

El Intendente Sansho empieza cuando Tamaki, la madre, dice a su hijo Zushio que lleve cuidado al andar; al final del film, vemos de nuevo a los mismos personajes que se vuelven a ver diez años más tarde, únicos supervivientes de toda la familia.

39 escalones, de Hitchcock, empieza y acaba con un *music-hall* londinense, donde actúa cierto «Mister Memory» que hace un número de memoria. Al principio, un tal Richard Hannay, todavía desconocido por el espectador, entra allí por casualidad.

Al final, el mismo Richard Hannay, ya convertido en héroe, vuelve allí después de haber pasado por numerosas peripecias, y para encontrar el final de su historia, que está en manos, o más bien, en la memoria de «Mister Memory». La forma circular de este film, nos hace más sensibles a todo lo que ha ocurrido, todo lo que el personaje ha podido adquirir de experiencia y de madurez, y la familiaridad que ahora tenemos con el personaje. Si el final repite el comienzo, es para hacernos sentir mejor lo que ha cambiado.

La idea de ciclo, es llevada a su extremo en las historias con forma circular, que funcionan por la circulación de un objeto, que pasa de un personaje a otro (un rifle de alto precio en *Winchester 73* de Anthony Man) o de una relación (*La Ronde* de Max Ophuls a partir de la obra de teatro de Schnitzler, en la que aparece una cadena de parejas). Uno de los ejemplos más gigantescos del ciclo con circulación de objetos, es el ciclo de *El anillo de los Nibelungos* de Wagner, en el que el objeto que circula es un anillo de oro, un «Ring», coincidiendo el principio de la historia con el robo del oro en el Rhin, y el final con su restitución al río, y a los Nixes que lo guardaban.

- *Final abierto y cerrado*

A veces, se practica el llamado final «abierto», que deja subsistir un misterio, un proyecto no realizado, una dificultad e incluso otras veces acaba con el enfrentamiento final. Es el caso de *Tener y no tener*, cuyo fin no sólo no vuelve sobre el principio, sino que además acaba con la marcha de los héroes hacia una misión peligrosa.

En cambio, las otras tres películas nos dan un desenlace concluyente y cerrado en el que se solucionan todos los elementos de la intriga. Así en *El Intendente Sansho* la suerte de cada uno de los seis personajes principales está regida por la muerte

(Masauji, Anju) o por un cambio de condición (Sansho desposeído y desterrado, su hijo Taro recluido en un convento), mientras que Zushio y Tamaki, pobres y venidos a menos los dos, se vuelven a encontrar al fin.

Al final de *Mabuse*, Lohmann ha descubierto quién es el jefe de la banda y lo ha «alcanzado»; Baum, pues era él, se ha encerrado por propia voluntad en la celda de su difunto Maestro; Kent se ha rehabilitado al ayudar a Lohmann; en cuanto a Hofmeister, ha salido de su locura y ha vuelto a recuperar la confianza del comisario Lohmann. El final sugiere, sin embargo, que el poder del mal no ha sido vencido definitivamente.

El desenlace de *Pauline* es «semiabierto»; se supone que las parejas Marion/Henri y Pauline/Sylvain se han «disuelto», aunque subsista en ambos casos una esperanza o duda de que algún día se vuelvan a reconstruir.

La regla que obliga a dar a cada elemento de la intriga su *resolución*, no significa que todos los problemas planteados tengan que recibir su *solución*. Estos pueden declararse desesperados, o indefinidamente planteados, pero lo importante es no olvidar hacer una especie de estado de la cuestión de la intriga; y no hacer como si el problema no existiera porque ya no se habla de él.

Jean Aurel dice que en «todos los finales, hay que pagar los cheques, pagar la cuenta (...) El buen final es aquel que va hasta el extremo de la paradoja, es un equilibrio reencontrado. Y el equilibrio puede ser la muerte de todo el mundo». (*L'Enjeu Scénario*, 53).

- *Desenlace y apoteosis*

Según Stempel el desenlace es la parte del guión más difícil de escribir y por este motivo se resuelve a menudo con clichés y banalidades: una carrera, una persecución, una catástrofe espectacular, un baño de sangre, etc., soluciones habituales todas ellas que presentan un momento apoteósico que se da como colofón al espectador, pero que no solucionan forzosamente los elementos de la intriga de modo convincente y riguroso; que, por el contrario, a menudo sirven para levantar un tupido velo ante la debilidad del desenlace en relación con las premisas de la historia.

Es más fácil colocar al principio de una acción, un número importante de pistas, personajes, historias, temas, etc., que llevarlas a cabo y asumirlas todas.

En cambio, Rohmer cuenta que siempre define sus temas de película a partir del final: «si no he encontrado el final, no he encontrado nada». (*L'Enjeu Scénario*, 94)

8. HAPPY END (DESENLACE FELIZ)

Se suele decir que el film «acaba bien» cuando los motivos de dolor, de molestia o de perturbación son anulados, y todavía más cuando los héroes han encontrado el amor, la fortuna, la gloria, o lo que ellos ambicionaban.

Ninguno de nuestros cuatro films presenta un verdadero «happy end», ni tampoco un «unhappy end» total, todos tienen finales que se pueden calificar de ambiguos.

En *Tener y no tener*, todo está encaminado para dar al espectador una impresión de final feliz («*Are you happy?*» es una de las últimas frases pronunciadas) cuando el film se acaba antes de una peligrosa misión hacia la cual van a embarcarse los protagonistas. Se insiste en la alegría de Harry, Marie y Eddy en verse reunidos, y se soslayan los problemas que quedan por resolver (¿Qué hacer con Renard detenido?) con el fin de dejar al espectador con una impresión de euforia, que la música de Hoagy Carmichél prolonga más allá de la palabra fin.

Es lo contrario en *Sansho*: un final objetivamente feliz teñido de amargura. El hijo, Zushio, vuelve a encontrar por fin a su madre al cabo de diez años de separación, pero la ve encorvada, estropeada, ciega. El film termina cuando Zushio acaba de informar a su madre de la desaparición del resto de la familia, cuando Mizoguchi y Yoda podían, sin modificar nada de la historia, haber terminado un poco más tarde con el hijo y la madre emprendiendo juntos el camino. El efecto de «happy end» depende, pues, de la manera en que se exponen los acontecimientos tanto como de los acontecimientos en sí.

De igual modo, en el desenlace de *Mabuse*, Hofmeister ha sanado de su locura; el poder de Mabuse (temporalmente) en claro retroceso, todo se arregla para Kent y Lily; pero sin embargo, se desprende una impresión siniestra del final. Primero porque no se ve a Kent y a Lily reunidos al final; luego, en vez de acabar con Lohmann satisfecho, Hofmeister curado y Kent rehabilitado, se nos muestra a un guardia del asilo cerrando sobre Baum —y sobre nosotros, espectadores— la puerta de una celda. La historia acaba bien, pero este final queda expuesto de tal manera que queda pendiente una inquietud con esta última frase de Lohmann: «Estas cosas no están hechas para un simple comisario de policía».

Por último, el desenlace de *Pauline* es agrisado y está mitigado.

Si comparamos los diferentes motivos que componen un film con las notas de una melodía, podremos decir que el efecto de final feliz, o final amargo, depende sobre todo de la nota que se escoja para ponerle encima un calderón; o si se prefiere, de la imagen que se elige para acabar. De todos modos, nadie se deja engañar: los personajes, o al menos aquellos que siguen vivos al final, seguirán viviendo como puedan, no se les garantiza nunca ninguna felicidad.

9. EFECTO TEATRAL

El efecto teatral («plot point» de los americanos, «peripeteia» de Aristóteles), es un giro brusco que modifica la situación y la relanza de manera imprevista: bien sea la

intrusión de un elemento o de un personaje nuevo, un cambio de fortuna, la revelación de un secreto o de una acción que se encamina hacia el sentido contrario al que se esperaba.

Aristóteles definía la «peripeteia», «la peripecia» como el «giro de la acción en sentido contrario, siguiendo las leyes de la verosimilitud y de la necesidad». Y Boileau, más tarde describía así el efecto teatral: (*Art Poétique*, III, 57-60):

L'esprit ne se sent point plus vivement frappé

Que lorsqu'en un sujet d'intrigue enveloppé

D'un secret tout à coup la vérité connue

Change tout, donne á tout une face imprévue⁹.

En cuanto a Diderot (37), define el efecto teatral como «un incidente imprevisto que se transforma en acción y que cambia súbitamente el estado de los personajes». Añadamos que el cambio generalmente es hacia peor.

El efecto teatral se basa mucho en el efecto de sorpresa, y a menudo acarrea cambios de fortuna (véase esta expresión) para los héroes, pero también revelaciones absolutamente inesperadas, redefiniciones de su estatuto.

Según Field el «plot point» es un incidente o un acontecimiento que prende al espectador en la historia y que la orienta hacia una nueva dirección.

Tener en mente el «plot point» más próximo en ocurrir a lo largo del desarrollo del guión, permite, cuando se escribe, tener una dirección, una guía, en caso de que el climax final se encuentre todavía demasiado lejos. Un guión puede incluir unos quince «plot points» como máximo.

- *El efecto teatral como revelación*

El efecto teatral es con frecuencia la revelación de algo que ya existía, pero que tanto el espectador como el personaje ignoraban aún: X es la hija de Y, el dinero que Z pensaba encontrar en la maleta no se encuentra, o W, a quien se creía muerto, está vivo.

En este caso, sólo funciona si se ha mantenido activamente al espectador, y a veces también al personaje, en cierta creencia (que la maleta contenía el dinero) para desmentirla luego, o en una determinada ignorancia (sobre la situación real) para

⁹ Nunca se siente el espíritu tan impresionado / como cuando en un tema de intriga rodeado / o de un secreto, de repente se conoce la verdad, / que lo cambia todo y le da un aspecto imprevisto. (N. De la T.)

destruirla. Incluso la ignorancia del espectador en cuanto a un hecho debe ser activamente alimentada.

- *Efecto teatral y preparación*

El efecto teatral supone muchas veces toda una preparación más o menos hábil y compleja. Diderot (37) criticaba:

Aquellos efectos teatrales introducidos de una manera tan forzada, y basados sobre tantas suposiciones singulares, que para que una de esas combinaciones de acontecimientos resulte ser feliz y natural hay miles que deben desagradar a un hombre de gusto.

El autor del *Fils Naturel* opone a esos efectos teatrales las «escenas», disposición natural y verdadera de personajes (escenas de familia, etc.) que no buscan el choque dramático.

- *El efecto teatral como condensación dramática*

Tener y no tener presenta hacia el final del primer acto un efecto teatral muy conseguido, bello ejemplo de condensación dramática: La bala perdida que alcanza a Johnson mata, si así se puede decir, varios pájaros de un tiro.

a) Implica a Harry, a pesar suyo, en una situación de conflicto político en que se negaba a elegir.

b) Permite que entre en escena el malvado principal de la historia, Renard, que va confiscar a Harry sus medios de trabajo, y darle un enemigo para combatir.

c) Al privar a Harry de su dinero, lo conduce a aceptar la propuesta de Gerard de hacer pasar clandestinamente a unos resistentes.

d) De modo más general, al privarle de su documentación y, como consecuencia, de su trabajo, y quedando pendiente para siempre la deuda de Johnson, coloca a Harry en situación de desarraigo, de inestabilidad, y lo obliga a reconducir su vida.

e) Estrecha la relación amorosa con Marie, detenida junto a él en la redada posterior al incidente.

Esta bala perdida, con sus múltiples consecuencias, realiza una perfecta imbricación de los tres niveles de la intriga, relativamente dispersos hasta entonces; la intriga profesional (problemas entre Harry y su cliente), la intriga amorosa y la intriga político-policíaca; y, esto de un modo totalmente sorprendente (Johnson, al principio,

no tiene nada que ver con las luchas existentes en el territorio de la Martinica). Además, de conformidad con la ley que rige los buenos efectos teatrales, esa bala perdida surge en el momento en que todo parecía solucionarse para Harry (por fin iba a cobrar; y todo le iba muy bien con Marie) —para hacerle caer en una situación peor que la que intentaba solucionar.

En consecuencia, el efecto teatral está a menudo relacionado con una *caída*: el personaje es catapultado hacia la cima, se encuentra más cerca que nunca de su meta, entonces es cuando surge el efecto teatral que lo precipita hacia una dificultad todavía mayor.

10. FLASH-BACK

El *flash-back* plantea problemas específicos en el cine, en razón de que la narración cinematográfica, como lo hemos dicho en varias ocasiones, no conoce los tiempos del relato escrito: pasado, imperfecto, presente, futuro. Lo cuenta todo en presente.

Se ha intentado, claro está, explicar los *flashes-back* y los tiempos del pasado a través de diversos procedimientos de encadenamientos y de deformación de la imagen, que se enturbia, cambia de color, etc., pero sólo son maneras de salir del paso. Aunque sea en blanco y negro, el espectador sigue la acción en presente.

Lo que importa es que el espectador comprenda que se ha hecho una vuelta atrás, salvo, evidentemente, que se trate de crear una duda al respecto, intencionalmente.

- *Un procedimiento cuestionable*

A menudo, en la actualidad, se considera el *flash-back* como un procedimiento desfasado. En los años 50, Herman (66-67) ya desaconsejaba su utilización. Según él, este procedimiento frena el movimiento de la acción («*impedes movement*»), resquebraja el suspense, distrae la curiosidad hacia lo que va a pasar y hace perder inmediatez al relato («*loses immediacy*»). Sin embargo, Herman confesaba que seguía siendo un procedimiento popular.

Más recientemente, Field desaconseja, del mismo modo, el *flash-back*, como procedimiento desfasado. Y, Claude Chabrol, en el número 97 de *Cinématographe* (que presenta un interesante *dossier* sobre el *flash-back*) lo condena, como realizador. Dice: «La mayoría de las veces, se hace un flash-back cuando se tiene una idea fuerte de la primera escena. Se ataca al espectador con violencia, y después, se explica cómo se ha llegado hasta ahí».

Cita como ejemplo *The Killers*, de Robert Siodmark, y asegura que Fritz Lang nunca recurrió a tal procedimiento (pero podemos señalar una excepción; el pequeño *flash-back* al principio del *Testamento del Doctor Mabuse*, para mostrar el primer encuentro de Kent y Lily).

- *Tipos de flashes-back*

Se pueden clasificar los *flashes-back* en el cine según diferentes tipos de utilización, tipos de relatos, tipos de significación, etc.

a) Hay *flashes-back-puzzles*, en los que se investiga un misterio de alguien que, generalmente, acaba de morir, y sobre el que los testimonios están enfrentados. Los diferentes testigos que lo evocan, ocasionan con sus relatos, escenas del pasado que reviven ante nuestros ojos —con la eterna ambigüedad, propia al cine, del aspecto verídico de esas escenas. Muchos films responden a ese modelo, tales como *Citizen Kane* de Orson Welles, *La Condesa descalza*, de Joseph Mankiewicz, *El hombre de mármol*, de Andrzej Wajda, *L' Homme qui aimait les femmes*, de François Truffaut, *Lenny* y *Star 80*, de Bob Fosse, *Calor y polvo*, de James Ivory, así como *Lola Montes*, de Max Ophüls.

b) Una variante concreta de este primer caso es aquella en la que las versiones de los diferentes testigos se contradicen, y se cuestionan con fuerza; sobre todo cuando se trata de encontrar la verdad sobre un acontecimiento, violación, crimen, desaparición... El ejemplo más célebre es el de *Rashomon*, de Kurosawa, en el que los tres relatos sobre un mismo suceso (una violación, seguida de un asesinato) se suceden según tres puntos de vista diferentes, dejando la duda sobre la «verdad» final. *Las Girls* de George Cukor se basa en ese mismo principio, pero aquí, un tercer relato viene a zanjar los dos testimonios anteriores, «confundiéndolos» y restableciendo la verdad (cuando en *Rashomon*, ningún testimonio llega a revelar la verdad definitiva). También podemos citar *El hombre que mató a Liberty Valance* de John Ford, en el que un segundo *flash-back*, que vuelve sobre el acontecimiento en tomo al que gira el film (la ejecución de un bandido) viene a restablecer la verdad escamoteada en el primero: no es el abogado interpretado por James Stewart, como él mismo piensa de buena fe, el que ha matado a Liberty Valance, sino un hombre escondido en la sombra, que había disparado en el mismo momento.

c) Un film en *flash-back* puede empezar también con el desenlace fatal o con un momento cercano al desenlace: cuando el condenado a muerte va a ser ejecutado, o el hombre perseguido va a ser atrapado, y que recuerdan, o cuentan a una tercera persona, lo que les ha conducido hasta ahí. Así se crea un efecto de engranaje fatal y de *tiempo limitado* (cuenta atrás) llegando poco a poco hasta el momento en el que ha empezado el film. Por ejemplo, en *El cartero siempre llama dos veces* de Tay Garnett, *Perdición* de Billy Wilder, *Le Jour se lève* de Marcel Carné, *Violette Nozière* de Claude Chabrol. Este procedimiento conoce múltiples variantes. Ciertos guiones juegan astutamente con el tiempo de la narración: el tiempo que el hombre pasa contando o recordando la acción «en presente», no es un «tiempo en suspenso». También se encuentran estructuras en dos o tres partes del tipo «un hombre alcanzado por su pasado». En un primer momento, alguien que lleva una vida tranquila, resulta haber tenido un pasado agitado; un *flash-back* más o menos largo nos revela este pasado, tras lo cual, la segunda mitad o el tercer tercio del film desarrollan las consecuencias en el presente, de ese retorno del pasado enterrado o disimulado (*Retorno al pasado* de Jacques Tourneur).

d) Existen *flashes-back* más nostálgicos, del estilo de «En busca del tiempo perdido», cuyo modelo es el film de Bergman *Fresas salvajes*. El protagonista, un viejo profesor egoísta, se pasea, en carne y hueso, por el tiempo de su juventud, y lo observa

escondiéndose. Citemos también *El Mensajero* de Joseph Losey, y numerosos films, como *Casablanca* de Michael Curtiz, en que un breve *flash-back* en forma de «montaje-secuencia» viene a recordar un antiguo idilio, o un antiguo drama.

e) El *flash-back trauma* que corresponde a un recuerdo enterrado, en general, el de un momento traumático, que aflora de manera cada vez más precisa en la conciencia de uno de los protagonistas. Este procedimiento a menudo ha sido utilizado en los llamados films «psicoanalíticos»: *Recuerda* y *Marnie*, la ladrona de Alfred Hitchcock, o *De repente, el último verano* de Mankiewicz, quien fue un gran especialista del *flash-back* (citemos *Eva al desnudo*, *Carta a tres esposas*, etc.)

Al ser el *flash-back* un procedimiento de engarce, es normal que encontremos *flashes-back-insertados*, como en *Las mil y una noches*.

Citemos también como casos particulares: el problema del *flash-back* «engañoso» planteado entre otras cosas por el film de Hitchcock *Pánico en la escena* y el principio del *flash-back* «en escalera» en *Betrayal*, de David Jones, basado en una obra teatral de Harold Pinter, en el que, en cada secuencia, es un retroceso de la anterior, hasta llegar al momento del inicio de la historia.

CAPÍTULO VIII

Los procedimientos narrativos

Dramatización.— Punto de vista.— Informaciones.— Elisión, elipsis, paralipsis.— Suspense/Sorpresa.— Anticipación.— Implantación.— Hareng-saur.— Caracterización.— Contraste.— Relajación, descanso.— Calderón.— Repetición.— Gag repetitivo

Llegamos, en este capítulo, a lo que fascina, o a veces repele (pero a menudo es lo mismo) a los lectores de manuales de guión: el inventario de procedimientos narrativos lo que a veces se llama los hilos que mueven el tinglado, trucos, artificios, etc.

Explicados individualmente, cada uno de estos hilillos puede tener el aspecto de una gruesa maroma, y sin embargo, nos dejamos atrapar por cada nueva historia si está bien manejada y convenientemente trenzada con otros hilos.

El resorte era algo propio de la historia que se está contando, mientras que el procedimiento se desprende de la propia narración, es decir del modo específico del cine de contar la historia. Ya hemos hablado de esa distinción.

El procedimiento, puesto al desnudo, siempre tendrá un aspecto solapado, en la medida en que su función es esconderse detrás de un resultado, y para producir su efecto, evita hacerse notar. Pero existe una poética e incluso una estética del procedimiento de narración. ¿No es cierto que cualquier film cuenta su narración, tanto o más que su historia? El niño que pide que le vuelvan a contar el mismo cuento, ¿no está ya más cautivado por la narración que por la historia?

El lector no debe molestarse si encuentra aquí los procedimientos más modestos junto a los más importantes. Nos ha parecido que jerarquizar la lista no hubiera aportado ni facilitado nada al lector. Tampoco es malo recordar que para un guión, el detalle es tan importante como las grandes ideas generales.

1. DRAMATIZACIÓN

- *Reglas de la aromatización*

La dramatización es un tratamiento que se puede aplicar a cualquier acontecimiento, situación, anécdota (ficticia o real) para hacerlo funcionar dramáticamente, y que se pueda seguir con emoción.

De ahí se derivan dos reglas:

a) No basta con relatar un acontecimiento sorprendente en sí mismo, o un suceso real, para conseguir un drama; hay que dramatizarlo. Por este motivo muchas adaptaciones cinematográficas de sucesos caen en la trampa; al confiar demasiado en el poder dramático de los acontecimientos relatados, ya que han ocurrido realmente, se olvida dar una lógica dramática interna.

b) Un acontecimiento de lo más anodino en sí, convenientemente dramatizado, puede seguirse con emoción.

- *Ejercicio de dramatización*

Cualquiera de nosotros conoce intuitivamente, como espectador, los principios de una dramatización, y aunque no los tengamos sistematizados, es fácil deducirlos contando, por ejemplo, una anécdota. Pidamos a alguien que se preste a un pequeño ejercicio consistente en dramatizar un material vivido natural, una vivencia (el desarrollo de una de sus jornadas habituales, por ejemplo). ¿Qué trabajo intentará hacer sobre este material, de entrada no dramático, incluso antidramático?

a) *Concentración*, con el fin de dar mayor unidad a la historia y de adaptarse, además, al grado de información asimilable por un espectador.

b) *Emocionalización*: no se contará la historia de forma neutra, sino de manera que suscite una participación emocional, que pueda pasar por una identificación con el personaje principal, sujeto de la historia.

Por otra parte, este acontecimiento deberá poner una prenda en juego, algo que ganar o que perder.

c) *Intensificación*: exagerando los sentimientos y las situaciones vividas.

d) *Jerarquización*: se iluminarán las cosas importantes, en relación con detalles que quedarán como decorado o adorno; no se contará todo de la misma manera, es decir, con el mismo grado de importancia.

En este sentido, el relato estará estructurado: se dividirá en varias partes, diferenciando los elementos y poniéndolos en diferentes planos. No es buen narrador aquel que no elige, y que lo cuenta todo en el mismo plano.

e) *Creación de una línea*, una curva: la narración seguirá una progresión, se apoyará en tiempos fuertes, obedecerá a una determinada curva (ascendente, en principio).

No es obligado aplicar todas estas reglas de dramatización al mismo tiempo; e incluso, a veces, más vale no utilizarlas todas.

Si estas reglas se reducen a muy pocas cosas, sus modalidades, sus variantes de acceso y sus combinaciones tienen un número casi infinito.

2. PUNTO DE VISTA

Se puede considerar que una historia cinematográfica está narrada desde el *punto de vista* de un personaje determinado, cuando éste está presente, como partícipe o testigo, en la mayor parte de las escenas que componen el film, y no se nos deja ver o saber mucho más (ni mucho menos tampoco) que a él.

El hecho, sobre todo, de penetrar en su «intimidad» al asistir a escenas donde se encuentra solo, oyendo lo que ve y oye (por ejemplo cuando está al teléfono), contribuye a reforzar nuestra identificación, o al menos, nuestra impresión de estar compartiendo su punto de vista.

A veces, el guionista debe decidir de antemano *desde qué punto de vista va a contar su historia*, es decir con qué forma de identificación, con qué personaje y con qué modo de narración va a funcionar. El punto de vista elegido determina no sólo los ejes emocionales del relato (según ese punto de vista, una misma escena puede resultar dramática, divertida o vista con frialdad), sino además su línea dramática.

En *Pauline en la playa*, el autor no favorece el punto de vista de ninguno de los cuatro personajes principales; Rohmer precisa que esa es una constante en su serie de «Comédies et Proverbes». Efectivamente, podemos comprobar que ninguno de estos personajes es totalmente la «estrella», ni está presente en todas las escenas, como tampoco impone el punto de vista de sus propias emociones.

El punto de vista en *Tener y no tener* es, sin ambigüedad alguna, el de Harry Morgan, presente en todas las escenas sin excepción. Seguimos lo que le sucede paso a paso, y en los mismos términos que él. En cambio, la puesta en escena de Hawks, por su discreción y su distancia (al filmar a Harry con planos medios o largos, como a los otros personajes), atenúa lo que esta noción de punto de vista supone de participación emocional: es cierto que el personaje del que aquí seguimos el «punto de vista» es, de por sí, un hombre de lo más reservado.

El punto de vista predominante, pero no único, en *El Intendente Sansho*, es el de Zushio, sobre todo en el segundo y tercer actos. El relato se concentra progresivamente en él, tras ser arrancado a su madre (a la que ya no vemos a partir de entonces, salvo al final, cuando vuelve a encontrarla), y todavía más después del sacrificio de su hermana.

En *Mabuse*, no hay punto de vista privilegiado. Si la puesta en escena, por momentos, destaca y subraya un punto de vista, no es tanto el de los jóvenes galanes, como los de Hofmeister y de Baum, es decir dos personajes que sufren las «alucinaciones» que compartimos.

- *Clasificación de los diferentes tipos de punto de vista*

Sobre la cuestión del punto de vista, recordemos la clasificación de Jean Pouillon (*Temps et Roman*, Editions Gallimard, 1946) que distingue tres tipos fundamentales: «la visión por detrás» (la del narrador «omnisciente» que lee en las mentes y relata los pensamientos de los personajes); la «visión con» (narración centrada sobre un personaje, en primera persona o en tercera persona, que es el único cuyos pensamientos son comunicados al lector); por último la «visión desde fuera», en la que todas las acciones y datos del relato son vistos desde el exterior, sin entrar en sus mentes. Esta última técnica «behaviorista», que tan sólo relata comportamientos, encuentra mayor ilustración en la literatura del siglo XX, pero ya aparece en ciertos fragmentos de novelas del siglo XIX —véase la célebre «escena del coche», en *Madame Bovary*, o en Hugo, ese procedimiento usual de narración: «Un promeneur qui serait passé à ce moment-là sur le Pont-Neuf aurait vu, etc.», en la que, de repente, los héroes, de los que hasta entonces se nos habían comunicado todos los pensamientos, se ven objetivados, vistos por una mirada completamente exterior.

Al volver a definir y precisar estas categorías, Gérard Genette propone, a su vez, distinguir: la *focalización cero*, también llamada no-focalización (el narrador sabe más de lo que sabe cualquier personaje, entra, cuando quiere, en sus pensamientos); la *focalización interna* (no sabe y no dice más que lo que sabe y piensa uno de sus personajes —focalización interna fija— o lo que saben y piensan varios personajes uno tras otro —focalización interna variable, tan apreciada por Philip K. Dick); y la *focalización externa*, la visión desde fuera de Pouillon, en la que el narrador lo ve y lo describe todo desde el exterior. «La división entre focalización interna variable y no-focalización, precisa Genette, es, a veces, muy difícil de establecer».

Podríamos creer que, pese al artificio de la «voz interior», el cine, que no relata los pensamientos, utiliza forzosamente la focalización externa, pero no es así, ya que, a su manera, se encuentra con estos tres tipos de focalización, cuya definición, claro está, requiere una revisión y una corrección específicas. Decir algo más, nos llevaría demasiado lejos del propósito de este libro.

3. INFORMACIONES

- *Un arte de la selección de la información*

Contar una historia es, al mismo tiempo, inevitablemente, comunicar al espectador unas informaciones sobre el marco espacio-temporal de la acción, sobre los personajes, su identidad, sus respectivas situaciones, etc. Como recuerda Jean Gruault (*L'Enjeu Scénario*, 52), esas informaciones pueden pasar «por diferentes canales: un juego de escena, una réplica, una voz en *off*, un *flash-back* (...) Hay que destilarlas por el camino y colocarlas en situación para hacerlas pasar indirectamente».

Según Vale (76), el guión es en gran parte un arte de la selección de la información, se trate de informaciones destinadas a los espectadores, en un momento determinado, o se trate de informaciones que, se supone, detentan los propios personajes. Esta selección de la información «puede hacer la historia más interesante de lo que en

realidad es» (82). Efectivamente, sabemos que una información en sí misma poco interesante puede llegar a ser emocionante, si de ella se hace un secreto.

El momento de la *exposición* (véase esta palabra) es, en el guión, aquel en el que hay que dar al espectador la mayor cantidad de informaciones nuevas.

Vale (81) es el que plantea la importante cuestión: «¿En qué momento de la historia debe ser dada tal información?». Fue el problema central, por ejemplo, de la adaptación que Hitchcock hizo de la novela de Boileau-Narcejac, *De entre los muertos*, para *Vértigo*. En el libro, el lector no se entera hasta al final de que Madeleine y Judy son una única y misma persona; pero Hitchcock decidió informar al espectador desde la mitad del film, antes de que el protagonista, Scottie (interpretado por James Stewart) lo sepa. Ahí reside toda la importancia del efecto *revelación*, producido por una información que el guionista ha dejado de lado, para soltarla en el momento de mayor impacto. Pero —cosa muy importante— *no basta con disimular una información para hacer de ella un objeto de revelación*, hay que crear en torno a ella un contexto de demanda, de tensión, de curiosidad, algo que esté en juego. En *Mabuse*, Hofmeister se pone en peligro de muerte y de locura, por «entregar» al comisario Lohmann cierta información —que no soltará hasta el final— (el nombre de Mabuse, como jefe de la banda de falsificadores). Esta información nos dejaría indiferentes si no fuera porque, en torno a ella, está en juego un peligro, un terror sagrado.

- *Dar una cantidad de información*

Según Pascal Bonitzer, muchas veces se subestima el número de informaciones que hay que dar. «Nos damos cuenta de que muchas informaciones, que en un primer momento parecen esenciales porque precisan tal o tal elemento del personaje, son, en realidad, informaciones que el público perderá» (*L'Enjeu Scénario*, 73). De ahí deduce que «cuanto menos se explique, mejor», y cita, por ejemplo, *Love Steams* de John Cassavetes en el que, durante bastante tiempo «se ignora que (la mujer interpretada por) Gena Rowlands es la hermana» (del protagonista interpretado por el realizador). «Esta falta de información intriga al espectador y le obliga a aferrarse al mismo tiempo, para intentar encontrar los datos que permiten reducir el equívoco». Es lo que Bonitzer llama un «equívoco operante» (se utiliza el mismo equívoco amante/hermana en el film de Terence Malick, *Días del cielo*). Pero, el manejo de este tipo de equívoco es peligroso. No podemos conformarnos con dejarlo flotar pasivamente; hay que darle una fuerza, un sentido, ponerlo en juego. En otros palabras, es necesario que el espectador caiga en la trampa, que haga *apuestas* en su fuero interno.

Desde el punto de vista de la narración cinematográfica, se emplea muchas veces la retención temporal de la información, no sólo para puntos importantes de la historia (relaciones de parientes escondidos, misterios, revelaciones finales, «reconocimientos» y efectos teatrales), sino también para detalles secundarios, con el fin de dramatizar el manejo de las escenas.

Por ejemplo, se puede disimular durante un tiempo la identidad de un nuevo personaje, su nombre, su situación, su papel venidero, y precisarlo tan sólo uno o dos minutos después. Tampoco los propios personajes deben anunciar continuamente donde van («voy a París», «voy a casa de X»), para mostrarlos después dirigiéndose hacia esa dirección. Hay que crear «pequeños misterios» temporales en torno a

determinadas metas; mostrarlos en camino antes de revelar al espectador donde van. De ese modo, se vuelve a movilizar al espectador continuamente.

- *La información implícita*

En un film, se dan determinadas informaciones de modo totalmente *implícito*: «Un hombre que duerme en una habitación, nos da a conocer que dicha habitación es probablemente la suya» (Vale, 35), salvo si después se nos da la información contraria. También ahí, una falsa pista dada al espectador puede ser de cierto interés dramático.

A menudo, el relato cinematográfico se divierte jugando con el espectador, manipulando esa información implícita.

En *Kiss me deadly, El beso de la muerte*, de Robert Aldrich, guión de Buzz Bezzerrides, el protagonista, un detective, entra con suma precaución en un apartamento: el espectador supone entonces que viene a visitarlo en ausencia del legítimo ocupante. Posteriormente, resulta ser su propio apartamento, y que el detective toma precauciones por si le hubieran tendido una trampa.

Al principio de *Dos hombres y un destino*, de George Roy Hill, un hombre se encuentra con una mujer en una habitación, y parece querer violarla amenazándola con un arma. El espectador está intrigado y molesto tanto más cuanto ese hombre está interpretado por Robert Redford, a quien se espera ver interpretando un papel simpático. Después, nos enteramos de que Robert Redford y Katherine Ross están juntos desde hace algún tiempo, y que esa «violación» es un juego entre los dos.

En ambos casos, el sentido dramático de la escena nace por entero de una información disimulada temporalmente al espectador, mientras que los personajes, por su parte, saben a qué atenerse.

- *La información dada debe ser limitada*

Como también dice Vale (81), «la información es acumulativa», pero los autores de manuales insisten muchas veces en la necesidad, en el cine, de establecer claramente y repetir las informaciones importantes, en la medida en que las imágenes se superponen unas a otras, y en que, en un film, la información se pierde y se degrada con facilidad. La repetición de informaciones debe hacerse con variaciones: «Al expresar las mismas cosas de diferentes maneras, se obtiene una duplicación, con un agradable efecto de variación» dice Vale, quien añade (35): «A partir del momento en que una información ha sido dada, queda como válida en la historia a menos que se modifique con una información ulterior». Jean Gruault (*L'Enjeu Scénario*, 52) por su parte, observa que en el cine, al contrario que en la lectura de una novela, «es imposible volver atrás cuando no se entiende algo: nos vemos pues forzados a simplificar», es decir a limitar las informaciones que hay que dar.

- *Selección de la información y punto de vista*

La selección de la información contribuye mucho a situar el punto de vista del relato. Saber más o menos (a veces un poco más, a veces un poco menos), que uno de los personajes, contribuye a orientar al espectador hacia el punto de vista de éste. Y, curiosamente, a veces nos situamos un poco mejor en su punto de vista si tenemos un pequeño adelanto o un pequeño retraso con respecto a él, sobre un tema importante (por ejemplo la naturaleza del peligro que le amenaza). Así, en *Con la muerte en los talones*, de Hitchcock, guión de Ernest Lehman, el punto de vista es el del personaje interpretado por Cary Grant, un hombre corriente al que una serie de malentendidos sumen en la aventura (se le toma por un agente del contra-espionaje). La mayoría de las veces, no sabemos ni más ni menos que él sobre lo que le sucede, y compartimos sus sorpresas y sus perplejidades. Pero, al cabo de cierto tiempo, Hitchcock abandona ese punto de vista durante un momento para informarnos, con adelanto en relación con Cary Grant, de una parte de la verdad: Kaplan, el hombre por el que le toman, no existe. Esta noticia nos hace más solidarios con el protagonista, concretando los peligros que pesan sobre él.

Por el contrario, más adelante en el mismo film, Cary Grant se pone de acuerdo con la rubia Eva-Marie Saint para hacer creer al malo, James Mason, que ésta acaba de asesinarlo (a él, Cary Grant), por venganza y por desprecio. En ese momento, se coloca al espectador en la posición de James Mason: no se le pone al corriente con anterioridad de la intención de Cary Grant y debe creer que éste es asesinado realmente, para ser sorprendido con mayor fuerza con el efecto teatral de su «resurrección». Lo que estaba en juego, dramáticamente hablando, era, evidentemente, procurar al espectador un choque y un nuevo impulso de la intriga a la vez, (ha muerto-no ha muerto), de ahí la elipsis en la narración del momento en que los personajes preparan su estratagema.

- *El saber de los personajes: ¿quién sabe qué?*

Vladimir Propp, en su *Morfología del Cuento*, hace esta interesante reflexión referente a los personajes: ocurre que saben todos, unos y otros, lo que ha sucedido anteriormente en el cuento, sin que se haya establecido el modo en que han sido informados, como si el saber de la historia y de los acontecimientos pasados les fuese comunicado mágicamente, en función de sus apariciones respectivas.

Además, un problema típico de los guiones es informar a los personajes recientemente introducidos en la historia de lo que los espectadores ya saben con detalle, sin tener que realizar una aburrida recapitulación. En este caso, se recurre a menudo a la elipsis del momento en el que la información ha sido transmitida.

En su gran ciclo de óperas *El Anillo de los Nibelungos*, Wagner nos hace asistir continuamente a escenas de recapitulación, en las que los personajes se cuentan por enésima vez los acontecimientos pasados: pero, en cada caso, lo hacen de un modo diferente; se remontan cada vez más atrás en el tiempo, dando al espectador un saber mayor sobre lo que está en juego en la historia.

A menudo, para poder funcionar, una historia implica que haya un reparto desigual de la información entre los personajes, y entre el narrador y el público. *A* sabe dónde está el tesoro, *B* no lo sabe. A partir de este presupuesto, o bien *B* sabe que *A* sabe (e intenta arrebatárselo ese saber), o bien no lo sabe (y se siente «adelantado» por *A*), o finge que no sabe (astucia muy frecuente en los guiones), etc. Es lo que Vale

denomina la «división del saber» (division of knowledge). También existen varios grados para los personajes entre sí: saber lo verdadero; creer saber, pero saber lo falso; no saber sabiendo que no se sabe, etc.

No hay que olvidar establecer por qué y cómo un personaje está al corriente de algo.

4. ELISIÓN, ELIPSIS, PARALIPSIS

Algunas veces, es necesario introducir elipsis en un guión, es decir omisiones voluntarias de un fragmento de la historia, de un momento o de un detalle particular, omisiones que el espectador puede o no completar mentalmente. Las elipsis sirven para varias cosas:

a) Acelerar el ritmo, animarlo. En cualquier escena dada, no es obligado infligir al espectador todas las acciones que la componen. Por ejemplo, se puede rodar una escena de conflicto en el momento en que los personajes ya están enfurecidos, o bien, acabarla antes de que llegue a una solución.

Para toda clase de escenas, es conveniente practicar, de vez en cuando, la elipsis de los momentos de transición, de inicio, desarrollo o conclusión, que pueden entorpecer el relato y dar una fastidiosa impresión de exhaustividad, de estatismo.

b) También sirven para facilitar algunas sorpresas al espectador. El caso más clásico es aquel en que los personajes tienen un plan preparado y se practica una elipsis del momento en el que se lo explican unos a otros —para dejar al espectador la sorpresa de descubrirlo.

c) A veces, se producen cuando un personaje debe resumir para un recién llegado lo que el público ya sabe.

d) Por último, puede tratarse de *paralipsis* (ver más adelante), porque ese momento o ese detalle eludido es la pieza clave del rompecabezas que representa la construcción del film.

- *Elipsis visibles e invisibles*

La elisión puede ser, o bien visible para el espectador (que ve que se corta la acción en curso o que aparece ya empezada, pudiendo o no restituir o adivinar lo que no ha visto), o bien invisible como tal, es decir practicada de tal manera que el espectador no ha podido ver que se le ha disimulado algo. El montaje cinematográfico, que es una recomposición del espacio y del tiempo mediante la discontinuidad, permite introducir de ese modo elipsis invisibles en el relato.

- *Paralipsis*

La paralipsis es un caso particular de elipsis. Gérard Genette la define como un procedimiento literario en su libro *Figures III* (93, 211-12):

El tipo clásico de paralipsis (...) es, en el código de la fiscalización interna (es decir cuando se supone que el lector tiene acceso a los pensamientos del personaje) la omisión de tal acción o pensamiento importante del héroe focal, que ni el héroe ni el narrador pueden ignorar, pero que el narrador decide disimular al lector.

Un caso muy conocido de paralipsis es, en *Armance* de Stendhal, la omisión de cualquier alusión al «problema» del protagonista, impotente sexual; o, en *El crimen de Roger Ackroyd*, de Agatha Christie, el hecho de que el narrador del enigma nos oculte hasta el final que él es el asesino.

Por extensión, se puede hablar de paralipsis en el cine, cuando un relato está concebido desde un punto de vista de uno de los personajes o desde un punto de vista «omnisciente», y se oculta algo de capital importancia al público. *La noche del cazador*, de Charles Laughton, presenta una muy interesante.

Al principio, el padre de John y de Pearl (el niño y la niña cuya odisea cuenta el film), llega herido. Está muy inquieto porque no sabe dónde esconder una fuerte suma de dinero que acaba de robar, y está a punto de ser atrapado por la policía. De repente, se le ocurre un escondite, que confía a sus hijos. Ahí se sitúa la paralipsis: se elude el momento en el que el padre esconde el dinero, y la narración se reanuda algo más tarde, en el mismo lugar, cuando el padre hace jurar a sus hijos, antes de que se lo lleve la policía, que no revelarán nunca el escondite.

El relato se desarrolla a partir de ese momento, en torno a la búsqueda del dinero por el «Predicador», hombre perverso, interpretado por Robert Mitchum. La huida de los niños es contada, más o menos, desde su punto de vista y, sin embargo, no conoceremos el escondite hasta el final, al mismo tiempo que el Predicador. John, incapaz de guardar más tiempo el secreto, lo grita a Mitchum, que acaba de ser detenido: el dinero se encuentra en el cuerpo de la muñeca de Pearl, arrastrada por los niños a lo largo de toda su odisea. Aquí, el espectador puede darse cuenta de que se le ha ocultado algo: la elisión es designada, visible como «agujero» en la continuidad del relato. En otros casos, se intenta hacer creer al espectador que está presenciando la continuidad temporal o la totalidad visible del acontecimiento, mientras que se elude un detalle importante (un gesto en tal momento, un objeto o una inscripción en tal sitio no visible del decorado) del que el público todavía no puede sospechar la existencia: es el caso de *Crimen perfecto*, de Hitchcock, en cuanto al detalle de la llave colocada debajo de la alfombra de la escalera.

5. SUSPENSE/SORPRESA

La diferencia entre suspense y sorpresa ha sido analizada por Hitchcock en un célebre momento de sus entrevistas con Truffaut.

Estamos hablando, y quizás haya una bomba debajo de esta mesa y esta conversación sea muy anodina (...) y, de repente, bum, explosión. El público queda sorprendido, pero, antes de eso, se le ha mostrado una escena absolutamente (...) desprovista de interés. Ahora, examinemos el suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe (...) El público sabe que la bomba va a explotar a la una y sabe que es la una menos cuarto —hay un reloj en el decorado; la misma conversación anodina se convierte, de repente, en algo muy interesante porque el público está participando en la escena (...) En el primer caso, se le han ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso, le ofrecemos quince minutos de suspense. La conclusión de todo esto es que hay que informar al público cada vez que se pueda, salvo si la sorpresa es un twist, es decir cuando lo inesperado de la conclusión constituye lo picante de la anécdota (H-T., 59).

Para Hitchcock, pues, existe una diferencia radical entre el film de suspense, basado en emociones, y el enigma policiaco, que recuerda el «whodunit» (¿quién ha hecho eso? ¿quién ha matado?), el cual se basa en una curiosidad tranquila, sin emociones fuertes.

En *El testamento del Doctor Mabuse*, la propia voz de Mabuse es la que inicia el suspense de la máquina infernal escondida en la habitación de la cortina, puesto que anuncia a Kent y a Lily, y también al espectador, que sólo les quedan tres horas antes de la explosión de la bomba. Es el aspecto divertido y convencional de los guiones de «seriales», que requiere, no que los malos se deshagan de sus enemigos mediante un navajazo o un disparo, sino que, con mucho amor propio, los coloquen en una situación peligrosa, con posibilidad de librarse en un plazo limitado y sin verificar siquiera si la ejecución se lleva a cabo.

6. ANTICIPACIÓN

Contar una historia a un público es jugar con su curiosidad: curiosidad por el pasado, pero también y sobre todo por el futuro. El público tiene una propensión natural a anticipar, más o menos conscientemente, lo que va a ocurrir, y el arte del guionista consiste en gran parte en jugar con esta anticipación. «Jugar con» significa, en este caso:

—suscitar, alimentar y dirigir la anticipación (mediante informaciones, misterios, preguntas, suspenses, peligros, esperas, falsas pistas):

—pero, al mismo tiempo, sorprenderla, haciendo que ocurra otra cosa, de otro modo, en otro momento, etc... diferente de lo que se había dejado suponer.

«En cada escena, dice Jean Aurel (*L'Enjeu Scénario*, 53), hacéis promesas. Podéis defraudarlos, pero hay que dar algo a cambio. La sorpresa debe ser permanente, pero esperada. Una buen final, es una sorpresa esperada.»

- *El futuro es el tiempo importante*

Es lo que Vale formula a su manera, cuando dice que «cualquier historia se cuenta en futuro». Una historia, efectivamente, no se cuenta en presente; funciona sobre el conocimiento de cierto pasado, y la aprehensión de cierto futuro. La extensión del pasado, dice Vale, es finita, pero la del futuro es infinita. De lo que concluye (124) que «el futuro, en una historia cinematográfica, aparece como el tiempo fundamentalmente importante».

De cualquier modo, suceda algo o no, el reflejo de anticipación funciona: «el comportamiento de un personaje, dado como habitual, nos hará anticipar su continuación» (176). Pero esta anticipación permanente debe ser alimentada: «el espectador debe saber algo de lo que está previsto u organizado que debe producirse» (173).

La anticipación funciona a largo plazo (¿cómo acabará la historia?), pero también a corto plazo (anticipación sobre lo que va a suceder en los diez segundos siguientes).

Bien construido (*para un guión*) significa clavar siempre el mismo clavo, tener la noción de un sentimiento de urgencia: que el público se pregunte siempre con urgencia lo que le va a suceder al personaje, si no se 'descuelga' (...) Es necesario que cada final de escena sea una interrogante para el público, que se pregunte adonde lo va a conducir (Francis Veber, en *L'Enjeu Scénario*, 64).

- *Anticipación y meta de los personajes*

Siguiendo con Vale, y según él (196), «la meta principal de la historia debe ser planteada lo antes posible para dar lugar a la anticipación»

Al principio de *Pauline en la playa*, en la primera escena, una discusión sobre el amor entre dos chicas que acaban de empezar las vacaciones contribuye a situar la anticipación del público, y a picar su curiosidad sobre la cuestión de los *amores de verano*: ¿encontrarán las chicas a algún hombre? ¿cómo? La continuación de la historia alimenta, poco a poco, esta anticipación: ¿qué va a pasar entre Marion y Pierre cuando se vuelvan a encontrar? ¿Qué va a pasar cuando Pierre sepa que Marion está con Henri? ¿Cuando Marion sepa que Henri la ha engañado con Louise?, etc.

- *Ganarle al público en rapidez*

Una de las astucias del arte de contar historias, dice por su parte Paul Schrader, es informar siempre al público de que algo va a suceder (...) y ganarle en rapidez. Por ejemplo, decir al público que va a haber un incendio, pero hacer surgir el incendio cinco minutos, cinco páginas antes del momento en que debería haber sucedido (*Cinématographique*, 53).

Aristóteles ya decía que es necesario que los hechos se produzcan «contra toda espera» o «contra nuestra idea» (*para ten doxan*), al tiempo que unos se derivan de otros (*di'allela*), es decir siguiendo cierta lógica.

«Avoid the predictable», evita lo que se puede predecir y anticipar, aconseja Swain (121). El autor del guión debe intentar adoptar el punto de vista del público y tener vista para anticipar sus esperas y sus reacciones (Nash-Oakey).

Se puede contrarrestar la anticipación mediante un suspense de diversión, un «hareng-saur» (ver esta palabra).

- *Solucionar la anticipación*

Otra regla, también muy importante, consiste en no dejar la anticipación sin respuesta, lo cual no significa que, necesariamente, deba ocurrir algo. Por lo menos, hay que recordarlo, es decir tomar en cuenta la anticipación creada, voluntariamente o no, y hacer un balance. Si, en la historia, nada viene a responder a la anticipación, hay que marcar claramente esta ausencia en la historia.

Vale (178) da como ejemplo un chiste conocido: un viajante está pasando la noche en un hotel. En plena noche, lo despierta el vecino del piso superior, haciendo caer al suelo uno de sus zapatos. Pasa una hora. El viajante no puede más y empieza a dar golpes en el techo gritando: «¡Por Dios! ¡Quítese el otro zapato, para que pueda dormirme!». Muchos films, concluye, están repletos de segundos zapatos que no caen.

7. IMPLANTACIÓN

El «plant»¹⁰ es el establecimiento, en la acción, de un personaje, de un detalle, de un hecho, etc., que más tarde será útil para la intriga pero que, en el lugar donde se «implanta», puede no presentar un interés particular: un detalle indumentario, la distancia entre dos lugares, la presencia de un personaje en una escena de grupo, el gusto particular de un personaje por tal tipo de objeto.

- «Evidenciar las implantaciones»

Lewis Herman (58-59) aconseja no evidenciar los «plants» («*plant without telegraphing*»). Dicho de otro modo, no se debe dejar ver el efecto ni que se pueda sospechar de que tal detalle servirá más adelante para algo. También recomienda llevar hasta el final las implantaciones, hacerlas servir realmente sin olvidarlas, pues, inconscientemente, crean una espera a la que se debe responder.

El problema dramático planteado por una implantación, sea cual sea, es que, en el momento en que aparece, puede no tener ningún interés dramático en sí, y, a veces, no debe tenerlo, para no evidenciar su efecto futuro. De modo que se corre el peligro de hacer la escena más lenta y entorpecerla con un peso muerto. A menudo hay que introducirla de contrabando, como un hecho despreciable, perdido entre otros que acaparan la atención del espectador.

La exposición del film es, evidentemente, el momento en el que se acumula mayor número de «plants».

Pauline en la playa incluye un excelente ejemplo de implantación, tan bien hecha que resulta invisible. Para hacer funcionar su guión, el autor necesita que Marion pueda tragarse la historia de Sylvain, haciendo el amor con la vendedora en casa de otro (...Henri), con verosimilitud; necesita también que el público admita la credulidad de Marion, sin que parezca demasiado tonta. Por este motivo, muy probablemente (por lo menos, ésta es nuestra hipótesis), ha creado la escena 10, que ocurre antes, y donde Pauline y Sylvain se dejan invitar por Henri para ir a su casa donde podrán hacer «lo que quieran», es decir acariciarse; luego, hace que aparezca, de improviso, Marion, para que descubra a Pauline y Sylvain enlazados en la cama, en una habitación del primer piso.

La habilidad de Rohmer es hacer que esta escena de «plant», contribuya al mismo tiempo a precisar el carácter de los personajes: la «diabólica» hospitalidad de Henri, que se muestra tan complaciente al invitar a la joven pareja a su casa, se convierte en un rasgo del personaje; hace de él un tentador. La reacción pudibunda de Marion, al descubrir a la joven pareja, enriquece notablemente lo que ya sabemos de ella, en el sentido de afectación y mojigatería. Incluso se puede llegar a creer que el recuerdo de Sylvain y Pauline besándose en su casa, dará a Henri la idea de hacer creer a Marion más tarde que Louise y Sylvain fornicaban bajo su techo.

¹⁰ [N. de la T.]: el autor de este manual señala que no existe palabra equivalente en francés. Se puede decir que tampoco existe en español.

Del mismo modo, la escena en que, por primera vez, se marca a hierro a los esclavos en *Sansho*, es un «plant», que prepara la escena situada diez años más tarde, cuando Zushio repita la misma horrible operación; pero, al mismo tiempo, el «plant» hace avanzar la acción, revelándonos concretamente el peligro que entraña intentar huir de esos dominios, así como la crueldad del Intendente.

Pensamos en esta reflexión de Diderot, en los *Entretiens* (75): «El arte dramático no prepara los acontecimientos más que para encadenarlos, y en sus producciones sólo los encadena porque están en la naturaleza. El arte imita hasta la manera sutil con la que la naturaleza nos oculta la relación de sus efectos».

8. HARENG-SAUR

El «Hareng-saur», (en inglés: «red herring»), es un truco destinado a desviar la atención y la anticipación del espectador, para sorprenderlo mejor. Puede tratarse de una pista falsa deliberadamente preparada, por ejemplo, un personaje de aspecto sospechoso introducido para captar la atención y que, finalmente, resulta ser inofensivo, mientras que, otro individuo que apenas se hace notar, se dispone a intervenir.

El testamento del Doctor Mabuse presenta un «hareng-saur» de corte muy clásico en el policiaco, y que se utiliza para designar a un «falso sospechoso» que funciona como distracción: cuando vemos al criado del Profesor Baum escuchar tras la puerta, es para hacernos creer que es el autor de la llamada telefónica posterior; de ese modo distrae la atención del espectador del único hombre que está al corriente de la intención de Kramm de ir a la policía: el propio Baum. No tendremos más remedio que admitir, más adelante, que el criado tan sólo escuchaba por curiosidad personal.

En sus entrevistas con Truffaut, Hitchcock ha descrito el mecanismo de algunos de sus «hareng-saur», sobre todo en *Psicosis*: en ese film, toda la historia de los 40.000 dólares robados por la protagonista, Janet Leigh, es ante todo un «hareng-saur» destinado a despistar la espera y la previsión del espectador (ver «Efecto de previsión»).

9. CARACTERIZACIÓN

La caracterización es, recogiendo la definición de Swain, el conjunto de detalles que constituyen el aspecto y el comportamiento de un personaje determinado, utilizados por el guionista para individualizarlo (357). En principio, no puede utilizar pensamientos que se podrían prestar al personaje (contrariamente a la literatura) y debe, en consecuencia, hacerlo por medios cinematográficos.

Los elementos de base de una caracterización podrían ser (según Vale, 109):

—la edad aproximada (dada por la apariencia física, por una información verbal o visual, por la circunstancia de un cumpleaños);

—la posición en la sociedad (situación familiar, ocupación; según Vale, si «la profesión del personaje no ha sido indicada por su aspecto, debemos procurar exponerla lo más pronto posible»);

—la relación con los demás (de familia, de amistad);

—el comportamiento de los demás con respecto a ese personaje;

—a veces, un pasado oculto.

- *Mostrar el carácter mediante la acción*

«Un film no debe describir, sino demostrar el carácter de los personajes. Debemos mostrar el carácter mediante la acción», dice Vale (110), y en consecuencia inventar, para ello, pequeñas circunstancias, pequeños incidentes que sirven no tanto para hacer avanzar la acción, como para conducir al personaje en cuestión a descubrirse, a caracterizarse enfrentándose a ellos. Visto desde este ángulo, el cine es comportamental.

A menudo, se plantea de este modo la caracterización de los personajes al principio del film, creando estos pequeños incidentes que los dan a conocer.

Otras veces, se utiliza el juego de reacciones contrastadas, incluso contradictorias, sobre una persona de la que el film hace el «retrato», o más bien el «puzzle» (*Citizen Kane* de Orson Welles, *The bad and the beautiful* de Vicente Minelli).

- *Caracterización de los personajes secundarios*

Según Stempel, la falta de fuerte caracterización de los personajes es un defecto típico de los guionistas principiantes. Y, para Vale (116), del mismo modo, la calidad de la caracterización descuidada a menudo en los personajes secundarios, distingue los buenos films de los malos. «Una secretaria no debe ser más que una secretaria» (117). En este sentido, la caracterización es lo que hace que un personaje de secretaria sea único, particular, y que no se defina únicamente por su profesión y su función en la historia. Para ir más lejos, se podría decir que la caracterización del personaje es, en algunas ocasiones, lo que de él excede y desborda las necesidades estrictas de la historia, lo que hace que el personaje no sea únicamente «funcional».

Se puede jugar con el contraste entre las caracterizaciones de personajes distintos, que se refuerzan unos a otros mostrando frente a situaciones idénticas comportamientos diferentes.

- *Dosificar la caracterización*

No se puede caracterizar a un personaje de una sola vez, y hay que repartir durante cierto tiempo, a veces, a lo largo de todo un guión, la exposición de todos los detalles que lo constituyen. Además se puede utilizar esta «dosificación» en un sentido dramático, preparando sorpresas sobre la profesión del personaje, sobre ciertos aspectos de su vida privada o familiar, etc. En cambio, el rasgo esencial del personaje, el que le otorga su función en la historia, conviene que sea expuesto de inmediato, desde su primera aparición, aunque sólo sea por alusión. Si los rasgos importantes del personaje, sean cuales sean, tardan demasiado en ser definidos, puede que el espectador reaccione con indiferencia hacia ese personaje excesivamente impreciso, excesivamente desdibujado. Del mismo modo, no basta con mantener medio veladas las verdaderas relaciones (parentesco, sexualidad) entre dos personajes; hay que suscitar el deseo de saber más, de penetrar el misterio, y, si hay voluntad de ambigüedad, organizar esa ambigüedad.

- *El «tag», o detalle de caracterización*

El tag es un rasgo característico, tic, gesto, réplica peculiar, detalle indumentario, uso de un accesorio particular, etc., que distingue a un personaje, a menudo un personaje secundario, del que constituye el «*rasgo unario*», como diría Lacan.

Según Swain, se debería atribuir varios *tags* a cada personaje. El *tag* (llamado «differentiating trait», en Nash-Oakey) debe estar en relación con la historia, y no ser insertado artificialmente en ella.

En un personaje, el *tag* puede ser un objeto que mordisquee, un ruido que hace, un juguete con el que juega sin cesar, una observación que hace constantemente, un defecto de pronunciación, una risa burlona peculiar, una manera de suspirar, o bien, una enfermedad especial, una manera de andar, un defecto físico. Aunque el *tag* no nos sugiera nada sobre la psicología del personaje, nos hace «sentir a la persona» y su individualidad distinta, única. Una réplica repetitiva, del tipo de la de la abeja muerta en *Tener y no tener* no hace sentir a la persona y, en consecuencia, no es un *tag*. Por el contrario, el célebre «running gag» de la moneda lanzada en el aire por George Raft en *Scarface* es un *tag*.

Se puede citar también, en *Kiss me Deadly* de Aldrich, las alegres onomatopeyas («*va va voom*») que lanza el pequeño mecánico griego, amigo del protagonista, cuando admira un motor de coche. Todo el lado entusiasta e infantil del personaje se expresa, en este caso, a través de ese detalle.

Sin embargo, el *tag* es, a menudo, un «gimmick», un truco mecánico que atrae la atención sobre un personaje sin caracterizarlo.

10. CONTRASTE

El contraste es uno de los medios más eficaces para expresar algo: contraste de actitudes, de caracteres, de situaciones, haciendo que se pongan de relieve mutuamente. Esto conduce a crear personajes nuevos, situaciones paralelas o complementarias, cuya única función sea la de subrayar, por contraste, el rasgo que se quiere evidenciar.

En *Pauline en la playa*, se pone de relieve el aspecto «donjuanesco» de Henri, mediante el aspecto «werteriano» de Pierre, y recíprocamente.

En *El Intendente Sansho*, la rebelión activa de Zushio se define mejor por contraste con el humanitarismo resignado de Taro.

- *Contraste y rasgos comunes*

Para que el contraste sea efectivo, es necesario, no sólo que unos personajes, unos lugares o unas situaciones difieran, sino que además esta diferencia pueda ser referida a algo común entre ellos. Zushio y Taro son dos hombres jóvenes en rebelión contra la injusticia, y sus reacciones se diferencian en relación con estos aspectos comunes.

Cuanto más rasgos comunes tienen los personajes, más sutilmente se pueden mostrar, frente a determinadas circunstancias, sus diferencias de comportamiento.

El juego de contraste es válido para todos, absolutamente todos los aspectos del guión: lugares, ideas, ritmos, procedimientos, resortes dramáticos, etc.

Un ejemplo: Mizoguchi escribe a su colaborador Yoda a propósito del guión de *Cuentos de la luna pálida*: «si Wasaka (la princesa-fantasma) es un signo de muerte, el fantasma de Miyagi es una prueba de amor y de vida. Quisiera explicitar más las diferencias entre estos dos seres» (*Cahiers du Cinéma, Spécial Mizoguchi*, 56).

El contraste, la diferenciación es también el medio de obtener mayor claridad, una percepción más nítida del relato, de los personajes, y de los diversos elementos del film. Con esta misma preocupación por la buena percepción de los diferentes personajes, se desaconseja dar a dos personajes nombres que empiecen por la misma inicial, o trajes no suficientemente diferenciados, rasgos muy parecidos —salvo, precisamente, que se quiera jugar activamente con la posible confusión.

11. RELAJACIÓN, DESCANSO

Se consideran necesarias las escenas de relajación y de descanso («relief» en inglés) para construir una historia bien equilibrada, con el fin de evitar el debilitamiento de la

risa o de la emoción debido a la saturación de los efectos cómicos o dramáticos. En los films serios, incluso trágicos, se trata de escenas de humor, de descanso, de intimidad; y, en los films cómicos por el contrario, escenas emotivas que dan más humanidad a los personajes. Veber (en *La Revue du Cinéma*, número 390), cita al respecto una observación de Yves Robert: «Cuando los payasos (...) han hecho reír mucho (...) Se ponen a tocar el violín, pues saben que la gente no puede reír más».

Para Herman (62-63), las escenas de «relief» ayudan a mantener el interés, pues «no se puede soportar una tensión continua»; del mismo modo, un sólo color dramático — todo de rosa o todo negro— cansa. Para las escenas de «relief», Herman aconseja utilizar personajes secundarios; mostrar, por ejemplo, las reacciones de un testigo, de un camarero, de un policía, lo cual, notémoslo, nos proporciona un distanciamiento temporal con respecto a los personajes principales, a veces útil.

El «relief» sirve también para reforzar el color emocional que domina en el film, por un efecto de contraste, de complemento.

El testamento del Doctor Mabuse presenta dos o tres detalles de «relief»: cuando Grigoriev abre delicadamente un huevo pasado por agua, mientras Kent y Lily están sumidos en el drama; o, cuando despiertan a Lohmann en su casa. Incluso *Sansho* tiene dos escenas de descanso: la frenética carrera de los soldados que persiguen a Zushio hacia la falsa dirección indicada por un monje; o la impresión de frescura de amanecer cuando Zushio, vestido de viajero, se introduce en el jardín del primer Ministro.

- *Relajación y mecánica*

Son considerados mecánicos aquellos guiones que tocan una sola cuerda (la risa, la emoción, el miedo) y parecen tratar al espectador como a un cobaya sometido a un bombardeo de estímulos, efectos de sentido único. Parte del trabajo del guionista consiste en «humanizar», como dicen, el relato mediante toques que no tienen, a veces, más función que la de disimular la mecánica o, si se prefiere, de vestir el esqueleto con carne. Luego, cada uno sabe que la mezcla de tonos, es la vida misma.

12. CALDERÓN

- *Papel del calderón*

El calderón es una manera de detenerse en un detalle, un gag, un acento, una caída, una réplica «cargada de sentido» (por ejemplo, de amenaza) para acabar una escena importante y redondearla —permitiendo que esa escena suene con una nota particular (emoción, angustia, perplejidad, espectación, etc.)— o, también, anunciar algo que viene a continuación.

Recordemos que en música, el «calderón» es un signo convencional que, puesto sobre una determinada nota, autoriza al que la ejecuta a prolongar la duración normal *ad libitum*, para marcar el final de un movimiento, de una sección, o la suspensión en un acorde. Sin calderón, una escena corre el peligro de acabarse de manera seca y anodina.

Sin embargo, no toda escena lo necesita.

Es necesario de vez en cuando para fijar el tono del film, y evitar que la sucesión de las escenas sea puramente aditiva y acumulativa. El calderón sirve, en cierto modo, para darnos, alguna que otra vez, los límites, las coordenadas de la curva dramática, haciéndonos sentir en qué lugar de una subida, de una progresión, nos encontramos. Al mismo tiempo, funciona como *puntuación*. Ahora bien, sabemos que una diferencia de puntuación puede cambiar completamente el sentido de una frase.

- *El «capper»*

De *to cap* (coronar), el *capper* es, dice Lewis Herman, un efecto de relieve, de acentuación de una frase, una expresión o una acción creadas por un ruido, una nota musical, un gesto, un efecto simultáneo. El ejemplo aducido por Herman es el del sonido de un reloj de cuco que puntúa una observación acida; recuerda que se debe preparar el *capper* para hacerle producir ese efecto.

En este sentido, el ejemplo canónico de *capper* es el ruido del trueno que, en los melodramas o en los films de terror, subraya las terribles revelaciones y los juramentos fatales, en escenas sensatamente situadas durante una tormenta.

- «*Buttons*»

Buttons (botones) sería el nombre dado a esos momentos fuertes de suspense, emoción, misterio, que concluyen cada «acto» de una serie televisiva (donde intervienen, en algunos países, las pausas publicitarias) y están destinados a mantener al espectador en vilo. Recordémos que el principio de esos calderones y botones, existía ya desde hace tiempo en toda clase de géneros folletinescos, por entregas (cómic, folletines, foto-novelas, «serials» del cine mudo), ahí donde había que suscitar en el lector o en el espectador el deseo de conocer lo que venía después.

En la televisión, el *button* puede no corresponder a una acción o a una situación específica concreta del guión; a menudo, se crea artificialmente por la realización (primer plano de un rostro preocupado, pausa en la imagen, zoom en un detalle, redoble amenazador de la música).

El caso más clásico de *button* es el que sirve para recordar que un grave peligro amenaza a uno de los protagonistas, o que lo muestra agredido, detenido, etc., proponiendo un enigma, una pregunta, ante la cual el espectador puede esperar que en el siguiente episodio o en el «acto» siguiente se le responda.

13. REPETICIÓN

- *Papel de la repetición*

La repetición (de un hecho, una información, un rasgo de carácter, etc.) es uno de los medios básicos de la narración.

a) Primero, como medio de instalar adecuadamente ciertas informaciones y ciertos datos, de ambiente, de carácter, de situación, etc., necesarios para la eficacia del relato. En el cine, la información se pierde y se olvida fácilmente: por eso, no sólo no se debe acumular demasiada información, sino, además, hay que tratar de repetir aquellas que son indispensables. Pero, como en música, la repetición debe hacerse con variaciones: da más elegancia y fluidez, así como vida, al relato. En Hitchcock, las informaciones necesarias a menudo se establecen, y se repiten con furiosa insistencia;

b) después, como medio para dar un sentimiento de unidad. Como dice Eisenstein:

Uno de los procedimientos más sencillos para relacionar las diferentes partes es la repetición (...) El elemento repetición juega un gran papel en música (...) Esta posibilidad de repetición contribuye ante todo a la formación de un sentimiento de unidad. (*Problèmes de composition, Cahiers du cinéma* número 226-27);

c) en tercer lugar, para *dar el sentimiento... de lo que cambia*. Repetir una escena característica de la vida de un grupo, de una pareja, permite acusar lo que se ha modificado en sus relaciones, en su situación.

El ejemplo canónico se encuentra en *Citizen Kane*, en la secuencia de los desayunos de Kane con su mujer. El encadenamiento de los desayunos de la pareja durante varios años, en «montaje-secuencia», da una imagen fuerte y condensada de la degradación de su amor.

14. GAG REPETITIVO

El gag repetitivo (*running gag*) es un detalle gracioso, verbal o visual, de comportamiento o de decorado, concebido para ser repetido varias veces en el transcurso de un film, para crear, por su repetición, pero también por sus variaciones, una hilaridad cíclica y, en principio, creciente. Según la buena tradición, es de rigor que el «running gag» sea coronado, la última vez que aparece (es decir habitualmente

al final del film) por una caída, llamada *topper* que lo concluye llevándolo a un nivel diferente y cerrándolo de manera elegante (Herman, 60). Esta «caída» última, sin la que el placer sería incompleto, es, a menudo, una inversión inesperada de la situación: aquel que siempre ha recibido una bofetada resulta ser el que abofetea, el regador regado, etc.

Herman da ejemplos de *running gags*: en el film de Hitchcock, *Alarma en el expreso*, la pareja de jugadores de cricket que, en medio de las peores situaciones en un país extranjero, no piensan más que en el partido de cricket que verán al volver. El *topper* final, es que cuando llegan a Londres el partido ha sido anulado, al final de sus aventuras. También podemos citar, en *Sucedió una noche* de Frank Capra, la cortina que Claudette Colbert y Clark Gable cuelgan entre ellos en su convivencia forzada, cuando deben dormir juntos. Comparan esta cortina con los muros de Jericó y gastan un sinfín de bromas sobre ella. El *topper* de ese gag ocurre al final, cuando se casan y que Clark Gable celebra su noche de bodas tocando la trompeta (como en Jericó) para hacer caer solemnemente la cortina, antes de reunirse con su esposa.

En *Krull*, de Peter Yates, cada vez que un brujo muy torpe profiere una fórmula mágica para transformar al enemigo en un animal cualquiera, se cambia a sí mismo en ese tipo de animal.

Podemos encontrar *running gags* serios: como la moneda que hace saltar en su mano George Raft, el amigo de Scarface. El *topper* ocurre cuando Scarface viene a ver a su amigo, por el que se cree traicionado, y lo mata; en el momento en que recibe el disparo, George Raft acaba de lanzar una moneda al aire y, por primera vez, no la coge. Existen muchos otros *running gags* en este célebre film, como el del secretario medio subnormal que nunca comprende nada cuando llaman por teléfono a su jefe, y siempre se olvida de anotar el nombre de la persona que llama. En medio de la matanza final, el secretario recibe una llamada, descuelga el teléfono rodeado por el silbido de las balas, y, antes de morir, iluminado, le grita a su jefe: «¡Ya está, jefe, esta vez, he anotado su nombre!»

De nuestros cuatro films, sólo *Tener y no tener* (el film americano del lote) presenta *running gags*, sobre todo verbales. Por ejemplo, el de la pregunta misteriosa e incongruente que Eddy, el viejo marinero borracho, hace a cualquier persona nueva con quien se encuentra: «Would'nt ever bit by a dead bee?» («¿Le ha picado alguna vez una abeja muerta?». Primero, hace la pregunta a Johnson, que no sabe que responder y se pone nervioso; luego, al grupo de patriotas franceses, que se ríen — pero cuando Marie, ya presente, le contesta en los mismos términos: «¿Y a usted?». Eddy encantado, se pone a explicar que, cuando uno es pobre y anda descalzo, se expone a pisar abejas muertas, cuyo aguijón sigue siendo activo. La respuesta de Marie ha establecido una complicidad entre ambos, es decir entre gente que sabe lo que es la vida y la pobreza.

Más adelante, Eddy quiere hacer la misma pregunta al capitán Renard, pero Harry le avisa: «No, Eddy, a él no». Después, Marie, de nuevo, pronuncia la frase para Harry como «consigna» para hablar de Eddy, con medias palabras. Por fin, el *topper* de ese *running gag* verbal, ocurre cuando Marie se divierte preguntándole a su vez a Eddy «¿Le ha picado alguna vez una abeja muerta?, etc», y que Eddy le responde mecánicamente: «¿Y a usted?». Se invierte el diálogo, lo que produce una extraña sensación en Eddy. Hace muecas y se tapa los oídos diciendo: «Es como si me hablara a mí mismo». En esa caída, la inversión entre el que pregunta y el preguntado pone al desnudo el mecanismo del gag (efecto regador regado).

Otro *running gag* del film, esta vez no cómico, se refiere a las peticiones de cigarrillos y cerillas: la primera vez, Marie pide un cigarrillo a Harry, a quien no conoce (toma de contacto); la segunda vez que se lo pide, él le hace un gesto, sin decir nada, para que se sirva (complicidad ya establecida); la tercera vez, Harry utiliza esa petición para hacer comprender a Marie, ante el capitán Renard, que tiene que abrir el cajón donde se encuentra el revólver.

En el film, se encuentran otros gags repetitivos: Eddy; que siempre pide a Harry dinero para beber, los pequeños movimientos de furia de Marie que se expresan con esta frase interrumpida: «¿Sabes, Steve, hay momentos en que...»; los motes, como guiños, de Steve o de Flaca que se dan Harry y Marie respectivamente —y muchos más. Como vemos, en el contexto del film, los *runnings gags* verbales sirven para crear y mantener cierta complicidad —por una parte entre los personajes (pero sólo entre los «amigos» de Harry, los demás están excluidos), por otra entre los que los hacen y nosotros, los espectadores.

CAPÍTULO IX

Los fallos del guión

(para cometerlos mejor)

¿En qué se nota?— Embaucado (sensación de haber sido).— Superposición.— Coincidencia.— Desenlace (puntos flojos del).— Desviación.— Explicativo (diálogo).— Falsas implantaciones.— Inverosimilitud.— Juego de g...— Pobreza de la historia.— Flojedad, estancamiento.— Personajes (defectos en la utilización de los).— ¿Qué les impide...?— Previsión (efecto de).— Agujeros

El problema con los fallos de guión, es que ocurre como en un juego de cochecillo chino. Un defecto corregido, allí donde ha sido localizado, produce otros en otros lugares, de otro tipo. Cuando, por ejemplo, se rectifica un error de dramatización (escena demasiado blanda) acentuando la reacción de uno de los personajes, se crea, a menudo, un cambio en la definición de ese personaje (incoherencia). También, para establecer una relación verosímil entre hechos, se llega a crear momentos demasiado largos en el desarrollo de la historia, es decir, que para llenar agujeros lógicos, hay que crear agujeros dramáticos, y así sucesivamente.

Dicho de otro modo, todo se sostiene en un guión, pero no en el sentido de una solidaridad de sus diferentes componentes, más bien en el sentido de «desnudar a un santo para vestir a otro». Sin embargo, numerosos guiones consiguen acordar maravillosamente las exigencias individuales, e incluso contradictorias, a las que debe satisfacer una buena historia.

Para cometerlos mejor, dice el subtítulo de este capítulo. Pero no es fácil cometerlos bien, de tal manera que tengan sentido y fuerza, y esto requiere, muchas veces, más habilidad que no cometer ninguno.

1. ¿EN QUÉ SE NOTA?

El «¿en qué se nota?» es un defecto típico en la concepción de los guiones de principiantes: el guión indica el pensamiento de un personaje, su identidad, su deseo, incluso una situación, pero sin precisar la manera en que se avisará al espectador del film (y no al lector). Ejemplo: «X se da cuenta de que le han tomado el pelo», dice el guión. Pero, ¿cómo se tiene que dar cuenta el espectador?

«Y, hermano de Z»: pero ¿cómo nos enteramos?, ¿no corremos peligro de tomarlo por su marido? Otro ejemplo sacado del guión de un joven realizador: «X discute con un

periodista de *Paris-Match*», pero nada en la escena nos dice que ella es periodista, y en qué periódico escribe.

Se cometen ese tipo de fallos dejándose arrastrar por las palabras, y por la facilidad del lenguaje para decirlo todo.

Por ejemplo, ¿cómo hacer captar al espectador las relaciones de parentesco entre los personajes? No nos podemos conformar con escribir en el guión: «X, hermano de Z». Si queremos jugar con la duda, la ambigüedad, hay que querer esa duda, y saber qué ambigüedad se desea (amante o hermano; hija o nuera) para crearlas, alimentarlas.

(En ciertos casos, se recurre a las facilidades de la *voz interior*: esta solución ha sido masivamente adoptada, por ejemplo en la adaptación del *Rojo y negro*, por Aurenche y Bost, para Autant-Lara. El problema de la «voz interior» de Julien Sorel era mucho más delicado que en la novela, puesto que el personaje de Stendhal se comporta como un hipócrita y el espectador no debe creer a pies juntillas todas sus «buenas intenciones». De ahí que esa voz interior tan pesada esté desmintiendo constantemente y, si así se puede decir, en directo desde su conciencia, el comportamiento aparente del protagonista.

El «¿en qué se nota?» no es forzosamente un fallo de principiante, pues un guionista más experimentado puede dejarse arrastrar y cometer alguno, no por cosas tan elementales como la definición de las relaciones de parentesco, sino por los sentimientos y las aspiraciones de los personajes. El autor del guión está, de hecho, fácilmente convencido de las tendencias y de los deseos que experimentan sus personajes, olvidando que el propio espectador puede no verlos o no sentirlos, cuando no han sido traducidos en la pantalla de modo convincente.

2. EMBAUCADO (SENSACIÓN DE HABER SIDO)

Se podría llamar «sensación de haber sido embaucado», ese particular sentimiento de insatisfacción que experimenta el espectador, cuando tiene la impresión que se han estirado demasiado los hilos de los procedimientos narrativos y de los «falsos suspenses», para mantener hasta el final su atención por una historia demasiado floja o demasiado anodina. Vale toma el ejemplo de *Sospecha*, de Alfred Hitchcock, en la que la imaginación de la protagonista inventa, a partir de falsas pistas, falsas interpretaciones:

Muchos espectadores experimentan cierta insatisfacción al final. Nos podríamos preguntar por qué: el film, en efecto, acaba con un happy end (*es cierto que la historia descansa sobre la creciente convicción de la protagonista, interpretada por Joan Fontaine, de que Cary Grant, su marido, quiere matarla, y el final nos revela que sus sospechas eran equivocadas*). Pero la razón, prosigue Vale, es que, en el film, no se ha producido ningún cambio a raíz de ningún conflicto. Cary Grant y Joan Fontaine forman una pareja feliz al principio y al final del

film. Esta impresión crece por el hecho de que el conflicto nace de una causa imaginaria y no real. El público considera que se ha dejado llevar por un suspense que no ha sido creado por una causa concreta, y que no tiene resultado efectivo.

Por consiguiente, podríamos decir que lo propio de tales historias es basarse principalmente en «hareng-saur», falsas pistas.

La sensación de haber sido embaucado ilustra la diferencia entre *historia* y *narración*. Los procedimientos de narración permiten, en efecto, crear movimiento, suspense, curiosidad, emoción, ahí donde en realidad, no pasa nada. Pero, si el espectador presiente que no hay ninguna historia detrás de esto, experimenta ese tipo de insatisfacción. Está dispuesto a aceptar que lo engañen, así como a dejarse llevar, pero con elegancia y brío, sobre todo cuando llega la revelación final, decepcionante, del tipo: «era una ilusión o un sueño; no ha pasado nada». De todo esto, podemos deducir que la narración no puede servir totalmente de historia. Necesitamos, inconscientemente, que algo haya sucedido realmente, aunque trabajemos con los hilos y los trucos de la narración pura.

3. SUPERPOSICIÓN

Si el film aparece como una colección de escenas sin estructura y sin progresión, sin relación fuerte de naturaleza lógica u orgánica, tenemos la sensación de una superposición. Un guión en contigüidad infringe, pues, por lo menos dos reglas del guión clásico: la regla de unidad, y la regla de progresión continua.

Varios críticos americanos han hecho este reproche a *Tener y no tener*. Incluso, aquellos que apreciaban el film señalaban que estaba disminuido por culpa de un guión «sinuoso», «demasiado estático». Para Manny Farber, en *The New Republic*, el film no tenía más estructura o unidad que la de un collar de perlas dispersas. James Agee escribía, en *The Nation*: «Lo mejor del film no tiene ninguna intriga, es una serie estática de duelos amistosos, entre Bogart y Bacall». Todo esto no ha impedido que el film fuera uno de los mayores éxitos de taquilla en 1944, antes de entrar en la historia del cine como una obra excelente.

Las películas musicales y generalmente las que se basan en números deportivos (acrobacias), relacionados por una intriga muy vaga, a menudo están contruidos por contigüidad, lo cual no les impide tener, a veces, mucho encanto.

4. COINCIDENCIA

Una *coincidencia demasiado fuerte*, que el espectador o el lector del guión pueden notar, y que puede pasar por una solución fácil o por un acto de pereza, no es siempre percibida como una falta.

Según Swain, «el público perdonará fácilmente los "breaks" que metan a su protagonista en una situación difícil, pero nunca aquellos que lo saquen de dicha situación». Si el héroe, encerrado y atado, encuentra un cuchillo al alcance de sus manos, sonreiremos o nos sentiremos irritados. Pero si desafortunadas coincidencias se ensañan con él para hacerlo parecer culpable, aun a pesar nuestro nos veremos atrapados por la historia. Todo ocurre como si el público estuviera dispuesto a creer, de buen grado, en las coincidencias persecutorias, pero no en las coincidencias salvadoras, excepto cuando éstas últimas son manipuladas con habilidad.

Por ejemplo, en el melodrama de Jacques Démy, *Une chambre en ville*, François, obrero metalúrgico en Nantes, reside en casa de una baronesa excéntrica que le alquila una habitación. Una noche, se encuentra por las calles de la ciudad una chica, Edith, de la que se enamora. Más adelante, se entera de que Edith es hija de la baronesa, y que la habitación donde vive fue la habitación de Edith cuando era niña: enorme coincidencia, pero aceptada por el público como signo del destino, por sus desdichados resultados.

5. DESENLACE (PUNTOS FLOJOS DEL)

a) Deus ex machina

Se considera un fallo aquel desenlace feliz, introducido por la intervención no preparada de un poder salvador (divino, real, etc.) Aristóteles ya lo condenaba, enunciando que el desenlace del drama «debe salir del mismo drama».

«Deus ex machina» significa literalmente «el Dios que baja de la máquina», en el sentido de la maquinaria del teatro, que hace bajar sobre el escenario un Júpiter cualquiera que viene a usar de su poder para dar una solución al conflicto insoluble, que toma mal cariz para el protagonista. La tentación del «deus ex machina», (bajo la forma del ejército, de la policía, etc., que llega de modo inesperado, sin estar preparado) surge cuando se ha colocado al protagonista en una situación demasiado difícil, y de la que cuesta mucho sacarle.

Una variante del «deus ex machina» es lo de «sólo era un sueño» que saca al protagonista de una situación desesperada. Para Vale (189), «la ayuda accidental», «la ayuda fortuita» aportada al protagonista, es una solución estúpida. Pero siempre se admitirá al «deus ex machina» si es para aumentar la desgracia en la que se encuentra sumido el protagonista.

b) Agua de borrajas

El efecto «agua de borrajas» está producido por un final súbito que no saca realmente las consecuencias de sus premisas, y que deja en suspenso muchos de los problemas planteados.

En *Les Soleils de l'Ile de Pâques* de Pierre Kast, siete personajes han sido «elegidos» por un misterioso mensaje que los conduce a todos a encontrarse en la Isla de Pascua; y, nos dan a entender que esto es en razón de su complementariedad (un geólogo, un etnólogo, un naturalista, etc.). Ahora bien, este film acaba bruscamente con una misión confiada al grupo, sin que la «complementariedad» invocada haya sido utilizada, o siquiera mencionada (se puede decir también que se trata de un caso característico de «falsa implantación»). Además, el film se ha desarrollado como una larga preparación, dejando esperar un desarrollo, y ese desarrollo final se despacha de cualquier manera.

Ciertos films cuyo final ha conocido problemas con la censura, o con productores o distribuidores alarmados por su duración, se ven, a veces, llevados a terminar en agua de borrajas, en contra del proyecto inicial: pensemos en la versión distribuida en las salas comerciales, de *Heaven's Gate* de Michael Cimino, en la que, después de largas premisas, un número considerable de acontecimientos se acumulan al final después de importantes cortes.

Tener y no tener presenta un final en agua de borrajas, deteniéndose de modo insolente, antes de la misión peligrosa por la que se embarcan los héroes, y dejando abierta, sin resolverla, la cuestión del destino que espera a los «malos» capturados.

c) El desenlace viene demasiado tiempo después del climax

Este caso puede presentarse cuando, después del punto culminante de la emoción, se toma el tiempo de deshacer, con mucha paciencia, todos los hilos de la intriga. A Racine ya se le hizo esa crítica con respecto al desenlace de su *Britannicus*. Según los críticos, la obra no hubiera debido seguir tanto tiempo después de la muerte del protagonista. «En cuanto a mi se refiere, les contesta Racine, siempre he entendido que siendo la tragedia la imitación de una acción completa (aquí cita las propias palabras de Aristóteles), en la que varias personas concurren, dicha acción no está acabada sin que se sepa en qué situación deja a esas mismas personas». El autor de *Phèdre* alega, de algún modo, una especie de «pay off» (resolución, solucionar algo) de todos los elementos puestos en funcionamiento en la obra.

d) El desenlace requiere explicaciones demasiado dificultosas.

Es el caso muy particular de la acción que implica un misterio muy denso, un enigma, un «efecto teatral» muy fuerte. Este es el reproche que se hizo al desenlace de *Psicosis* de Hitchcock, en el que se explican y racionalizan todos los misterios que han llevado a la intriga y nos han hecho creer en la existencia de la madre criminal, en el largo monólogo de un psiquiatra. Desde nuestro punto de vista, este «fallo» no mancha en absoluto la fuerza y la belleza del film, pero es cierto que muchos espectadores consideran «pesada» la explicación final, tanto más cuanto es asumida por un personaje completamente nuevo, que aparece repentinamente en la intriga. Es evidente que Hitchcock ha preferido dejar pasar con fuerza y en bloque su explicación final, en vez de diluirla en una serie de escenas más ligeras pero más largas, que habrían atascado el final del film después del climax en una interminable coda.

6. DESVIACIÓN

La desviación, en el transcurso de un relato, y en relación con la idea inicial (desviación de un personaje central a otro, de un tema o un centro de interés a otro) puede ser un defecto. En la mayoría de los casos es el resultado involuntario de una acumulación de detalles que hacen perder de vista lo que está en juego, el tema principal, y que pueden hacerle tomar un sentido contrario y nuevo.

Esta desviación puede ser voluntaria, por ejemplo en *Psicosis* de Hitchcock, que Raymond Bellour ha analizado muy bien como ejemplo de relato que infringe deliberadamente la regla clásica, según la cual «el final debe responder al comienzo». Efectivamente, el film empieza como la historia de una ladrona simpática. Pero ésta muere al cabo de cuarenta minutos por razones que nada tienen que ver con el robo, y el centro de interés del film se desplaza hacia el joven que regenta el hotel donde ella ha sido asesinada.

La desviación y el cambio de objeto, es también el postulado de un guionista como Jean-Claude Carrière con *L'Alliance* de Christian Chalonge: al principio, se trata de la vida privada de una pareja y de un enigma en forma de «hareng-saur» sobre la vida sentimental del héroe. Al final, se trata... del fin del mundo.

El autor-realizador Raúl Ruiz se ha impuesto como principio el contar historias que no cesen de desviarse, al tiempo que se vuelven a centrar periódicamente en torno a su objetivo principal (como en *Les trois couronnes du matelot*, o *El Destino de Manöel*).

I. EXPLICATIVO (DIÁLOGO)

Este defecto, al que se exponen todas las artes dramáticas de «imitación» (drama, teatro), ya había sido señalado por Aristóteles en su *Poética*: el diálogo es explicativo cuando los personajes se sirven de él ostensiblemente para comunicar informaciones al público, más que para hablar entre sí; cuando este diálogo no está «en situación», no es vivo, plausible, pero corresponde a la comodidad del dramaturgo.

Este defecto es el que marca la diferencia entre géneros narrativos, como la novela, en la que siempre se puede contar: «X, marido de Y, planeaba matar al amante de su mujer», y los géneros de «mímesis», en los que uno no se puede conformar en hacer decir a X: «Yo, esposo de Y, quiero matar a su amante», y en el que hay que dramatizar todas estas cosas.

Evidentemente, es en la exposición del film, que debe dar en poco tiempo un número de informaciones nuevas al espectador, donde la tentación del diálogo explicativo es la más fuerte.

De ese modo, citaremos diversas reflexiones típicas hechas por Mizoguchi a su guionista Yoda sobre el guión de *Ugetsu Monogatari*, en fase de escritura: «para evitar cualquier diálogo que comente la acción, creo que habría que crear una gestualidad enraizada en el carácter profundo de los personajes (...) En la escena de la "barca en el lago", el diálogo siempre es demasiado explicativo.» En otro momento: «las palabras "voy a matarle" deben ser sustituidas por un gesto amenazador». Y, también: «Error de género: "yo, que soy el rey, como ya sabes". "La batalla parece haber empezado", frase que carece de tensión. El que pronuncia esta frase sabe que la batalla ya ha empezado». Mizoguchi propone que se ponga en su lugar una escena de incendio. Y, por último: «Es necesario que las palabras y los gestos correspondan exactamente a los sentimientos de los personajes (...) Se necesita emoción, no un comentario.» (*Cahiers du cinéma*, Spécial Mizoguchi, 56-58).

8. FALSAS IMPLANTACIONES

La falsa implantación («false plant») es el «establecimiento de una cosa no utilizada». Consiste en colocar un elemento (personaje, misterio, detalle) que, después, no se utiliza y no llega al desenlace, cuando la manera con la que ha sido introducido podría dar a entender que hubiera llegado a jugar cierto papel más tarde.

El «false plant» puede ser también, en algunos casos, un «hareng-saur» que no funciona, y en el que se ve sobre todo un fallo, y no una hábil tapadera. También puede ser el resultado de un olvido o de la pereza del guionista. Por ejemplo, describe con sumo cuidado la topografía de un apartamento, dejando entender que dicha topografía va a tener determinada función en el film; luego, renunciando a la escena que utiliza de modo dramático esta topografía, conserva la descripción «preparatoria», que ya no tiene función ni ningún interés propio.

9. INVEROSIMILITUD

El debate sobre lo verdadero y lo verosímil es ya muy viejo, y Boileau lo resumía en estos términos: «Jamais au spectateur n'offrez rien d'incroyable/ Le vrai peut quelquefois n'être pas vraisemblable»¹¹ (*Art Poétique*, III, 47-48).

En efecto, Aristóteles decía en su *Poética* que «hay que preferir lo imposible que es verosímil. Pues, es verosímil que las cosas ocurran contrariamente a la verosimilitud.»

¹¹ [N. de la T.]: Nunca ofrezcas al espectador algo increíble/ Lo verdadero, algunas veces, puede no ser verosímil

Moraleja: no basta con que algo haya sucedido realmente para que se admita *ipso facto* en una historia, si parece inverosímil (en la acumulación, por ejemplo, de las coincidencias). Y los sucesos auténticos no dan necesariamente, y de por sí, buenos guiones.

Se puede hablar de inverosimilitudes de comportamiento, cuando los personajes hacen, o no hacen, determinadas cosas. A este respecto, lo que no hacen puede hacerlos tan inverosímiles como lo que hacen realmente, sobre todo cuando no comprendemos por qué no se deciden a hacer lo que les pondría fuera de peligro (ver: «¿Qué les impide...?»)»

10. JUEGO DE G...

Un «Idiot Plot» (intriga estúpida) es una historia en la que los personajes deben conducirse como imbéciles para que la intriga pueda desarrollarse. Por ejemplo, la joven protagonista es suficientemente estúpida como para aceptar una cita con un individuo sospechoso en un lugar aislado; o los gánsters suficientemente subnormales como para creer al detective cuando éste afirma que se ha pasado a su bando. Según Swain, que da estos dos ejemplos, el método para evitar el «idiot plot» consiste en hacer, en cada caso, la pregunta siguiente: ¿por qué los personajes hacen eso?

Según Vale:

A menudo, un guionista se ve obligado, por las necesidades de la historia, a repartir las acciones que componen la propia historia entre varios personajes, sin prestar atención al hecho de que, cada acción, revela una característica del personaje.

A veces, de todo esto resulta que un personaje es obligado a tener una reacción particularmente desprovista de inteligencia y sensatez.

Es el defecto corriente de numerosos films modernos que pretenden una eficacia inmediata: para establecer a primera vista quiénes son los buenos y quiénes los malos, se empieza con actos dementes y gratuitos de violencia, que demuestran tanto la estupidez de los verdugos como la de las víctimas que se dejan atrapar. Por ejemplo, en *Southern Comfort* de Walter Hill, que se desarrolla en Louisiana, para justificar la persecución de la que van a ser objeto en el transcurso del relato unos Guardias Nacionales son arrastrados por el guión a comportarse de modo no sólo gratuitamente odioso (saqueando el país, molestando a sus habitantes), sino también débilmente imprudente.

Es demasiado fácil para el guionista basarse en la estupidez que presta a sus personajes, y ser sutil a costa suya. Quizás, debería tener más amor propio para dotarlos a todos, incluso a los malos, de un mínimo de inteligencia.

11. POBREZA DE LA HISTORIA

Según Tom Stempel, la pobreza de la historia, en films como *El final de la cuenta atrás* de Don Taylor, o *Julia* de Fred Zinnemann, conlleva mucha «paja» con escenas no esenciales para la acción; en *Julia*, por ejemplo, tiene como consecuencia la dilación de las escenas «psicológicas» entre Hammett (interpretado por Jason Robards) y Jane Fonda (interpretando a Lilian Hellmann), escenas que no aportan nada a la acción propiamente dicha.

Del mismo modo, en *Tir groupé* de Jean-Claude Missiaen, la historia demasiado inconsistente, obliga al autor a meter mucho relleno con escenas amorosas en *flash-back*, entre Gérard Lanvin y Véronique Jeannot. Esas escenas repetitivas y estáticas están destinadas, además, a dar consistencia a la estrella femenina, asesinada al principio del film.

Curiosamente, la pobreza de la trama es también un defecto propio de muchos cortos, como si los autores-realizadores subestimasen la cantidad de acción, de información, de materia guionística susceptible de caber en 10 minutos: y, quizás, también porque olvidan que un corto puede, y a veces *debe* ser más rápido que un largometraje, en la manera de llevar una escena.

12. FLOJEDAD, ESTANCAMIENTO

Hay impresión de flojedad, de estancamiento si todo es demasiado estático; si no hay progresión; si las oposiciones entre los personajes son demasiado difusas; si determinadas situaciones son tratadas o evocadas de manera casi idéntica en una o varias escenas, sin una aportación apreciable, de una escena a otra, de emoción, información, sorpresa o tensión. O, por último, si la sucesión de las escenas no está ordenada en el sentido de una tensión, de una dinámica, de una progresión.

Como dice Mizoguchi a su guionista Yoda, sobre el guión de *Ugetsu Monogatari* (Cahiers du cinéma, 56): «La secuencia 1: un campo de batalla; la secuencia 2: campesinos trabajando (...) Entre estas dos secuencias, no hay relación dramática. Ambas son como el aceite y el agua. Falta tensión.»

Con una realización y una interpretación más flojas, *Tener y no tener* podría ser floja. La progresión del relato no es clara, las oposiciones son difusas, las escenas se repiten a menudo.

En dos ocasiones del film, nos encontramos con un patriota herido, su mujer cuidando de él y desconfiando de Harry (primero Beauclerc y su mujer; luego, de Bursac y Héléne). La escena del dúo entre Harry y Marie da la impresión de un vaivén continuo (ella va a su habitación, él va a la de ella, ella vuleve a la de él). Eddy se encuentra, en dos ocasiones, bajo las garras de Renard. Marie sorprende, tres veces, a Harry con Héléne, y, cada vez, sin ninguna verdadera razón para ponerse celosa. Gérard, llamado «Frenchy» viene continuamente a traer noticias y propuestas a Harry. Harry rechaza, por dos veces, en los mismos términos su propuesta, etc.

En otro contexto, y si quizás aportasen una verdadera progresión, estos efectos de eco y de repetición podrían ser felices y aumentar la tensión. Aquí, dan más bien impresión de dejadez. Y creemos incluso que los autores, Furthman, Faulkner y Hawks, eran muy conscientes de ese aspecto «relajado», y que encauzaron el film, voluntariamente, en ese sentido —del mismo modo que desarrollan los números musicales de Hoagy Carmichaël, que no hacen progresar para nada la acción, y serían más bien peligrosos, en un film policíaco. La sensación de flojedad puede venir de un guión que *deja pasar*, sin utilizarlas, las posibilidades de suspense y de relanzamiento de la acción que esconde. Un ejemplo dado por Marc Chevrie, a propósito de *Les Spécialistes* de Patrice Leconte:

Cuando han robado un coche y deben llenar el depósito sin tener las llaves, y que uno de ellos dice al hombre de la gasolinera que está abierto, al tiempo que teme lo contrario (que los traicione), el hombre abre (...) inmediatamente el depósito sin que el relato prepare ningún suspense (*L'Enjeu Scénario*, 10).

13. PERSONAJES (DEFECTOS EN LA UTILIZACIÓN DE LOS)

Citemos algunos defectos posibles en la definición o en la utilización de los personajes:

a) *Personajes-marionetas*, o portavoces, que transmiten un mensaje o palabras del autor, sin que apenas estén dotados de vida propia.

b) *Reacciones inadecuadas*. No reaccionan bastante, con respecto a la manera en la que han sido definidos. «Overreaction»: reaccionan con exageración. Se aconseja, sobre todo, evitar que el personaje sea demasiado pasivo, demasiado por encima de los acontecimientos, salvo si está definido de esa manera.

c) *Simplismo*, cuando el personaje es esquemático.

d) *Personajes no conformes* con la manera en que han sido definidos (mentalidad, tipo de edad, etc.). Aristóteles daba el ejemplo de un joven que no habla como un joven, del anciano que no habla como un anciano.

e) *Conversión repentina*: el personaje cambia de actitud, de creencia, de comportamiento, sin que ello haya sido preparado. Tenemos la impresión de que esto es algo que procede más bien del guionista que del personaje, cuya conversión le saca de apuros.

f) *Personaje imprevisible*: no se comprende su línea de conducta, consciente o inconsciente.

g) «Idiot Plot»: el personaje actúa con debilidad para facilitar la tarea del guionista (ver: Juego de g...)

h) *Ausencia de diferenciación* entre los personajes: se parecen demasiado, los caracteres no «reaccionan» bastante unos en relación con otros, no se definen lo suficiente mutuamente, parecen intercambiables. Estos defectos rara vez son el resultado de una intención directa, de un trabajo específico sobre el personaje. A menudo, son el resultado de un trabajo minucioso sobre las peripecias, los diálogos, la construcción, que olvida plantearse la pregunta: ¿cómo se integra ese elemento nuevo (de acción, peripecia, diálogo) en la definición del personaje?, y ¿cómo viene, eventualmente, a reforzarlo, o al contrario, interferir, enriquecerlo o, por el contrario, empobrecerlo?

14. ¿QUÉ LES IMPIDE...?

Es lo que uno se pregunta, cuando ve al protagonista debatirse en una dificultad o un disgusto del que nos parece que le sería fácil, si así lo quisiera, liberarse; inversamente, cuando le vemos retrasar, sin ninguna razón aparente, la realización de su deseo (reunirse con el ser amado, por ejemplo).

A menudo, también tenemos la impresión de que el malentendido entre los protagonistas, que proporciona a la intriga su resorte principal, podría ser fácilmente desenredado con la ayuda de un pequeño esfuerzo de sinceridad.

Vale expresa este problema de la manera siguiente (142): «un error frecuente es aquel que se comete cuando la fuerza que mantiene unidas las partes que se repelen, es más débil que la fuerza de repulsión». En otras palabras, ¿por qué los que se detestan no se hacen, sencillamente, una reverencia? Y, ¿por qué los que se aman se empeñan en alimentar estúpidos malentendidos?

O, también, esta pregunta en los films de suspense: ¿por qué los protagonistas no van sencillamente a ver a la policía, cuando son perseguidos por los malos, o son víctimas de un malentendido? Hitchcock respondía a esta crítica con mucho ingenio («porque así consigues escenas aburridas»). Pero, al mismo tiempo, se preocupaba por

establecer cuidadosamente, con vistas al espectador, la imposibilidad de avisar o convencer a la policía.

El Intendente Sansho, no comete ningún fallo, a este respecto. De inmediato, se establece, para el espectador, la dificultad que tienen los niños vendidos como esclavos, de poder escaparse (escena en la que son marcados al hierro) y reunirse con su madre (la réplica de Taro sobre el viaje demasiado largo para llegar a la isla de Sado).

En consecuencia, se puede tener interés en establecer, y a veces, *recordar* al espectador, con precisión, la imposición que mantiene reunidos los elementos en lucha, o, por lo contrario, el obstáculo que separa a los que intentan reunirse.

15. PREVISIÓN (EFECTO DE)

Se habla de efecto de «previsión» —en inglés, literalmente «telegraphy»— para caracterizar un efecto de sorpresa, de miedo, o un gag, desactivado porque se ve venir de antemano. En boxeo, se dice que se mandan por «teléfono», o por «telégrafo» los golpes, si se deja prever por dónde se va a atacar. El adversario puede entonces preparar su defensa. Hermán habla de efectos «por teléfono» como de una «falta mayor que estropea muchas historias de suspense». Aconseja (40): «Plant without telegraphing», es decir establecer los elementos de la historia sin dejar prever el uso que de ellos se harán.

El arte del guionista, lo hemos dicho en otro lugar, consiste en jugar con la anticipación del público y, al mismo tiempo, hacerla fracasar.

En consecuencia, el «telegraphing» es, en principio, un defecto en el manejo, voluntario o no, de la anticipación. Pero también se puede sacar de ello todo un estilo, sobre todo en los films cómicos. El tándem Laurel y Hardy ha creado un nuevo y supremo estilo burlesco, haciendo «prever» extensamente los efectos de gag.

Para hacer prever sus efectos, ciertos films de angustia o terror en los que el espectador está continuamente colocado en posición de poder anticipar, se ven arrastrados a crear diversiones y falsas pistas, es decir efectos *falsos de previsión*, que despistan la espera del espectador, al tiempo que lo preparan. Se las arreglan, por ejemplo, para que el espectador se prepare para una revelación impresionante (zoom sobre una puerta cerrada, música, etc.), y luego se muestra que no era nada, un gato que se paseaba. Risas de alivio del espectador, que incluso se ríe de la facilidad de dichos procedimientos y, entonces, es cuando, en el momento más desprevenido, el film aprovecha para atacarlo más duramente con una descarga, un choque.

Este procedimiento en dos tiempos, muy frecuente, implica que el guión nos deja creer primero en un efecto de previsión, para después hacer caer mejor en la trampa.

16. AGUJEROS

Hay agujeros y agujeros. Efectivamente, hay que distinguir los agujeros en la historia, y los de la tensión dramática.

Los agujeros de la historia son errores, lagunas, o inconsecuencias inexplicadas en la continuidad y la lógica de la acción.

Por ejemplo, en la versión B del *Testamento del Doctor Mabuse*, el inspector Lohmann grita, al ver aparecer al héroe completamente mojado: «¡Pero si es Kent!». Pero, nada, en esta versión, ha establecido anteriormente que lo conozca. En la versión A, más completa, una réplica de Lily colma ese agujero, estableciendo las relaciones entre Kent y Lohmann.

Según Herman (87), los «story holes» (agujeros de la historia) son el resultado de una «pereza por parte del guionista», que crea encadenamientos ilógicos y lagunares. Cita la típica pregunta que uno se puede hacer a la salida de ciertos films: «¿Qué le ha podido ocurrir a ese divertido hombrecito que le ha vendido el conejo a Joe?», o, «Pero, yo creía que X era...». También se puede citar en *The big sleep*, de Hawks y Faulkner, sobre una novela de Chandler, esta pregunta: «¿Pero, al final, quién ha matado al chófer?» El guionista confía, dice él, que nadie se acordará al final del film, de que Johnny ha perdido su revólver en la primera parte, «entonces, ¿por qué preocuparse si se sirve de él al final?»

El agujero de guión (o agujero de la historia) puede no ser localizado como tal por el espectador, al tiempo que le deja una insatisfacción difusa. Además, es un procedimiento que se considera muy poco elegante por parte del guionista.

Según Herman, para evitar agujeros de la historia, sería necesario:

- relacionar los hilos dispersos de la intriga;
- explicar las ausencias de personajes (como en el caso de *Pauline*, en la que las ausencias temporales de Marion, de Sylvain, de Henri, necesarias para la intriga, se explican por adelantado o a posteriori);
- justificar las entradas y salidas de los personajes (en vez del «pasaba por aquí»)
- motivar las coincidencias;
- evitar las contradicciones entre los acontecimientos.

En *Pour cent briques t'as plus rien*, de Edouard Molinaro, hay una gran incoherencia debida a la pereza del guionista. Dos compinches, interpretados por Daniel Auteuil y Gérard Jugnot, con aspecto de simples clientes, van a «ojear» la sucursal de un banco, que proyectan robar. El director de la sucursal los ve juntos, en esa ocasión. Cuando, más adelante, atracan el banco, Auteuil se hace pasar por un simple cliente, mientras que Jugnot sostiene la ametralladora, el director los ve otra vez a cara descubierta, y no se le ocurre, ni un momento, relacionarlos; sigue tomando a Auteuil por un cliente

normal. Podríamos decir que aquí se trata de un típico «idiot plot», pero, más que eso, hay una total incoherencia.

Hay que confesar que pocos guiones son irreprochables bajo este aspecto. *Mabuse* acumula audazmente muchos agujeros de la historia, y de ellos saca incluso mucho de su fuerza, pero no todo el mundo sabe imitar ese ejemplo. Hitchcock recuerda, de modo muy pertinente, a través de sus films y en sus declaraciones, que llenar los agujeros de la historia equivale a crear otros *en la continuidad dramática*, es decir tiempos muertos de exposición. Da el ejemplo del personaje de la anciana ornitóloga con la que los protagonistas de *Los pájaros* se encuentran, en un bar, en el preciso momento en que los pájaros atacan la ciudad. Dice que si hubieran querido explicar la presencia de la ornitóloga, tendrían que haber producido un agujero en la tensión dramática, mediante aburridas escenas explicativas.

Aquí es dónde interviene el arte del guionista, arte de la elipsis y del impás, tanto como de la invención y de la construcción. Por lo demás, no es totalmente imposible evitar a la vez agujeros de historia y agujeros dramáticos.

TERCERA PARTE

CAPÍTULO X

Las formas de presentación del guión

Idea, historia.— Sinopsis.— «Outline».— Tratamiento.— Continuidad dialogada. Decoupage técnico.— «Story-board» («scénarimage »)

Avisamos al lector de una frecuente confusión: la forma de presentación del guión nada tiene que ver con su contenido ni con su estructura dramática. No es más que una etapa de descripción y de redacción del guión, más o menos detallado, y que ya presenta, o no, ciertos tipos de precisiones, según la función que deba cumplir: bien sea someter ese guión a una comisión, a un productor, a un realizador, o a actores de los que se desea una aprobación; bien sea para que un equipo técnico realice el guión; bien sea para permitir al propio realizador, si es el autor o el co-autor, que prepare el rodaje, o que pueda concebir su film.

En Francia, es costumbre presentar el guión bajo la forma de una continuidad dialogada, acompañada de una sinopsis esquemática de algunas páginas en que se resume la historia, los personajes, el género, las intenciones.

En Estados Unidos, se practican otros modos de presentación. La mayoría de los manuales americanos sobre guiones dan consejos muy concretos sobre el modo de presentar el guión, y el tipo de indicaciones que deben figurar en él. Sin llegar a aconsejar, como algunos de ellos lo hacen, un número preciso de páginas, una medida concreta de margen (en Francia, no hay normas establecidas); recordemos que un guión sólo podrá ser bien leído si las condiciones son buenas, está redactado con sumo cuidado y presentado con un interlineado amplio.

En Estados Unidos las formas de presentación del guión parecen más diversificadas. Los nombres que llevan («outline», «step outline», «treatment»), no siempre tienen una traducción exacta o equivalente concreto en nuestro idioma. Enumeramos a continuación las diferentes fases de presentación del guión, desde la más elemental hasta la más desarrollada.

1. IDEA, HISTORIA

Recordemos que estas dos palabras, idea e historia, tienen una existencia legal. En un film, se puede «depositar», reivindicar y firmar la idea de la que surge, o la historia (en sus grandes rasgos) que cuenta. La historia es independiente del guión propiamente dicho. A menudo, se llama *adaptación*, el trabajo que consiste en desarrollar una «historia» bajo forma de guión de cine construido y dramatizado.

2. SINOPSIS

La palabra «sinopsis» viene del griego y puede traducirse, etimológicamente, por: «que se puede recorrer de un vistazo». En Francia, se utiliza para designar un breve resumen del guión, de la acción y de los personajes, de las intenciones, en dos o tres páginas mecanografiadas. Resumen redactado, naturalmente, en estilo indirecto y sin diálogos.

Los anglosajones utilizan la palabra «sinopsis» para designar un resumen mucho más corto, de unas pocas líneas o, dicho de otro modo, un «brief outline», un «outline» reducido.

3. «OUTLINE»

Término sin equivalente en nuestro idioma, al igual que lo que designa; el «outline» (esbozo, resumen, argumento) es un resumen del guión, en unas pocas páginas, que describe la historia completa, «sin vacíos», *escena por escena*. Swain da al «outline» una longitud de 7 a 12 páginas, Vale aconseja 6.

El «step outline» (argumento contado paso a paso) es más concretamente un «listing», una *sucesión numerada de todas las escenas*, por orden, con una frase resumiendo la acción desarrollada para cada escena. Ciertos autores aconsejan redactar el «step outline» sobre pequeñas fichas independientes, una ficha por escena, para resumir brevemente la acción y los datos (personajes, lugar, momento, etc.) Este *método de fichas*, a menudo aconsejado por los manuales, permite, en principio, invertir fácilmente, si es necesario, el orden de las escenas, así como intercalar nuevas escenas o quitar otras, a medida que se elabora el guión; permite también controlar el perfecto encadenamiento lógico y dramático de la acción; vigilar la frecuencia de las apariciones de los personajes y sus diferentes combinaciones, etc.

Swain aconseja utilizar el «step outline» con fichas como medio de verificar el funcionamiento del guión, gracias a un «checklist» de preguntas-tipo: ¿cuales son mis escenas principales? ¿Están correctamente colocadas y espaciadas? ¿Cuando intervienen mis personajes, y lo hacen en el momento adecuado? ¿Cada «outline unit» (unidad de «outline», o escena) describe correctamente lo que se ve? ¿Queda claro?

Se pueden colocar las fichas sobre paneles, para poder tener una visión global; darles colores diferentes según el tipo de escena, para verificar, por ejemplo, la frecuencia y el ritmo de las escenas de acción, con respecto a las escenas psicológicas.

Pero muchas veces, la mentalidad francesa siente repugnancia, en cuanto al arte dramático se refiere, por tal sistematización.

El «outline» redactado de cabo a rabo, en varias páginas, da, como es natural, una imagen muy seca y lacónica del guión. Su función es esencialmente práctica.

4. TRATAMIENTO

Del mismo modo que «outline», que no tiene equivalente exacto en nuestro idioma, el «treatment» es una fase más desarrollada de elaboración y de redacción del guión. Se puede definir como *una descripción detallada de la acción del film, en continuidad, con, probablemente, una línea ocasional de diálogo, pero, en la mayoría de los casos, en estilo indirecto.* Los «treatments» aparecieron en el periodo de transición entre el cine mudo y sonoro, para ayudar a los guionistas que no estaban acostumbrados al diálogo sonoro, a hacerse una imagen clara de la acción de cada escena.

Según Swain, el tratamiento es un resumen detallado de la intriga («detailed summary of the plot»), con una extensión de 15 a 45 páginas, escrito en presente, y en tercera persona. El tratamiento debe incluir una descripción de cada personaje importante, desde la primera aparición de cada uno de ellos.

Por su parte, Vale define el tratamiento como una descripción narrativa del guión rodado, que puede contener más o menos diálogos, y que desarrolla el «outline» (extensión aconsejada: unas 30 páginas).

«Una atrocidad», dice Stempel a propósito de la práctica del «tratamiento», que define como una descripción de la acción, en prosa, en presente, sin diálogos y sin descripción técnica de la futura realización. Según él, da una imagen seca y falsa del guión.

5. CONTINUIDAD DIALOGADA

La continuidad dialogada, en Francia, es el guión en sí, acabado como tal, es decir sin incluir todavía, *salvo excepción*, las indicaciones de *decoupage* técnico. Excepto eso, todo está incluido: acción, descripción de los personajes y de los lugares, diálogos en estilo directo.

La continuidad dialogada está dividida en escenas, y cada una de ellas precedida de indicaciones como: Exterior o Interior, Día o Noche, Lugar de la acción, y, otras indicaciones suplementarias, si se quiere.

A veces, en la continuidad dialogada, la presentación del guión se hace en forma de dos columnas, una a la izquierda para todo lo «visual» (acciones, objetos y seres visibles), la otra a la derecha para todo lo «sonoro» (diálogos y efectos sonoros particulares —naturalmente, no se indicarán ruidos que se deriven de la propia acción, con excepción de aquellos que tengan un papel dramático digno de ser subrayado: un color o un timbre específicos, etc). Pero esta disposición en dos columnas es una convención de la que se puede prescindir.

La continuidad dialogada francesa corresponde *grosso modo* a lo que en inglés se llama «master scene script». Stempel define este «master scene script» como la descripción de todas las escenas sin indicación de planos o ángulos de toma de vista; Herman, como la escritura del script con descripciones, acciones, diálogos, sin indicación del tamaño del plano ni de los ángulos de toma de vista, precisando para cada escena: Interior o Exterior, Día o Noche, Lugar de la acción. Sin embargo, en una continuidad dialogada, el modo de describir la acción ya puede sugerir implícitamente un *decoupage* cinematográfico. Si se dice: *X se estremece*, se sobreentiende un primer plano de su rostro. También se puede precisar: *Z, visto por Y* (en inglés, Y's P-O-V: «Y's point of view»). Herman añade que el «master scene script» tiende, a partir de 1952 en la profesión cinematográfica, a suplantar el uso del «shooting script», es decir del *decoupage* técnico.

Añadamos que la continuidad dialogada puede ser completada libremente, según el caso particular de cada film:

- por una biografía de cada personaje;
- por un desarrollo sobre el contexto (social, geográfico, histórico), conocimiento necesario para la comprensión del guión;
- por un papel de intenciones sobre el tema, el contenido, la inspiración;
- por mapas, gráficos, dibujos, etc.

6. DECOUPAGE TÉCNICO

El *decoupage* técnico («shooting script») no es más que la continuidad dialogada, enriquecida con toda clase de indicaciones para el rodaje y la puesta en escena: lista del tamaño de los planos (primer plano, plano corto, medio, largo, de conjunto, etc.), ángulos de toma (de frente, de lado, en picado, en contra picado, etc.), movimientos de cámara eventuales (panorámicas, *travellings* hacia adelante, hacia atrás, elevación, etc.), movimientos ópticos (*zooms* hacia adelante, hacia atrás), relaciones visuales (sucesión «cut» o mediante fundido, fundidos en negro, aperturas, fundidos encadenados, etc.), tipos de objetivos utilizados (focales, filtros especiales), etc. Los planos están descritos, en principio, en orden y numerados. Es evidente que según el método adoptado para la realización, según las condiciones de rodaje y el destinatario

del «shooting script» (director de fotografía, script, etc.), un *decoupage* técnico es más o menos necesario y más o menos concreto.

Según Swain, la redacción del «shooting script» era todavía, en los años 20 y 30, el trabajo del guionista, ya que el trabajo del realizador se limitaba a dirigir a los actores durante el rodaje. De ese modo, el guionista resultaba ser el autor parcial de la realización. Paralelamente, con la llegada del rodaje en escenarios naturales, con material más ligero, el «shooting script» pre-escrito ha sido suplantado progresivamente por el «master scene script». Hoy en día, pese a cierto retorno al rodaje en estudio y a los *decoupages* predibujados (*story-board*), numerosos films, incluidos los de gran presupuesto, se ruedan sin *decoupage* preestablecido.

7. «STORY-BOARD» («SCÉNARIMAGE»)

El «scénarimage», término recientemente propuesto por una Comisión en pro del afrancesamiento de los términos utilizados en materia audio-visual, sigue utilizándose en Francia bajo su forma inglesa «story-board». El «story-board» (es todavía más elegante decir «board» simplemente), es el *decoupage* técnico del film, no sólo descrito con palabras, sino también representado visualmente mediante dibujos más o menos esquemáticos de cada plano, como en los cómics. El «story-board» supone, naturalmente, la utilización de determinadas convenciones para indicar los movimientos (movimientos de personajes, movimientos de óptica y de cámara), los cambios de ángulo de toma de vista, etc. Estas convenciones son verbales (términos abreviados, siglas) o bien visuales (flechas, puntos, etc.)

Los «story-boards» se utilizan, generalmente, para los films con efectos especiales (fantástico, ciencia-ficción) en los que la imagen final será el resultado de cierto número de tomas y de trucos efectuados separadamente por diferentes técnicos: en ese momento, es necesario visualizar de antemano el plano final, que combinará, por ejemplo, maquetas, muñecos articulados, actores reales, etc., antes de realizarlo etapa por etapa. Se utiliza también el «story-board» para films de cualquier tipo rodados en estudio, en los que se exige un *decoupage* de mucha precisión: *spots* publicitarios, films policíacos rodados en estudio (*Garde à vue*, de Claude Miller, tenía un «story-board» a cargo del realizador Lam-Lê). Si se quiere ver qué aspecto tiene un «story-board», es fácil encontrar un muestreo en revistas de cine, obras sobre los efectos especiales y sobre la técnica del cine, etc.

Bibliografía

a) Principales obras citadas

1. Eugene VALE, *The technique of screenplaywriting, An analysis of dramatic structure of motion pictures* (La técnica de la escritura del guión, un análisis de la estructura dramática del film), primera edición en 1944, edición revisada en 1972 y reeditada en 1980, Grosset y Dunlap, Souvenir Press Ltd., Londres, Nueva York, 1980, 420 páginas.

SUMARIO. Introducción: El nuevo médium excitante. Primera parte: LA FORMA (Lenguaje del film, fuentes de información, ampliación y composición; la escena; selección de la información y reparto del saber; la nueva forma). Segunda parte: LA CONSTRUCCIÓN DRAMÁTICA (Caracterización, transición de las acciones, perturbación y reajuste; intenciones principales e intenciones secundarias; impacto en el público). Tercera parte: LA HISTORIA (De la idea inicial a la forma final; cómo encontrar el material para una historia; inteligibilidad, verosimilitud, identificación; el contenido de la historia; la escritura del «script» —este último capítulo presenta un «check list» de 130 faltas posibles que no se deben cometer—; los jóvenes realizadores; la concepción temeraria).

De entre todos los manuales censados aquí es, con mucho, el más importante, el más lógico y el más riguroso, en su intento de formalizar los elementos y procedimientos del guión clásico, en un nivel que pretende ser universal. Este libro, bastante austero, evita las anécdotas, los trucos y consejos prácticos, para intentar analizar el guión del film en sus resortes fundamentales. Los ejemplos concretos sacados de films son raros, como lo demuestra el índice final.

Esta voluntad de abstracción y de formalización conduce, sin duda, al autor a simplificaciones a veces exageradas, y uno se puede preguntar también si un libro tan general y abstracto es directamente «utilizable» para escribir guiones, ¿pero es acaso su intención? Esta obra tiene el mérito inapreciable del rigor, de la seriedad, no se permite ninguna redundancia, y respeta totalmente a su lector. Es de notar el escepticismo del autor hacia los modelos ya hechos en tres actos y otros «paradigmas». Aquí, no hay ninguna receta, o casi ninguna. La obra de Vale debe situarse, sin duda alguna, a la cabeza de la abundante literatura sobre este tema.

2. Lewis HERMAN, *A practical manual of screenwriting for theatre and television films* (Manual práctico de escritura de guión para el teatro y la televisión), Nueva York, A Meridian Book, New American Library, 194 páginas, con ilustraciones.

SUMARIO. Primera parte: LA DRAMATURGIA, contiene 31 artículos clasificados, no por orden alfabético, sino racionalmente, sobre los elementos de la dramaturgia, así como sobre las formas de presentación del guión. Segunda parte: LOS ELEMENTOS DEL FILM, 22 artículos sobre terminología técnica del recorte cinematográfico, y sobre la manera de marcar los tiempos (time-lapses) entre las escenas. Tercera parte: CÓMO ESCRIBIR EL GUIÓN, 43 artículos sobre temas diversos: técnicas de exposición, ritmo, procedimientos de diálogo, expresión de los pensamientos, descripción de los personajes, cómo escribir en función del presupuesto, utilización de accesorios, composición del relato, utilización del sonido, de la música, etc.

Este libro es una especie de diccionario ordenado y razonado, de fácil consulta gracias a un índice muy detallado. Mezcla las indicaciones más prácticas con reflexiones de fondo. Las pocas ilustraciones del libro, tomadas del Servicio Cinematográfico americano de los Ejércitos, están destinadas a concretar la definición de los diferentes tipos de planos. El libro es interesante en el detalle, pues plantea, precisamente, un gran número de problemas concretos. No olvidemos, sin embargo, situarlo en relación con el contexto en el que fue escrito. Por una parte, fue redactado en una época en que el «shooting script» se practicaba mucho todavía, lo que explica el lugar importante que se da a los problemas de recorte y de realización. Por otra, se observarán ejemplos sacados de films que remiten, en la mayoría de los casos, al cine británico.

3. Dwight V. SWAIN, *Film script writing, A practical manual* (Manual práctico de escritura del guión cinematográfico), Nueva York, Hasting House Publishers, 1976, 374 páginas.

SUMARIO. 1) El film y tú (las cualidades que debe poseer el guionista). Primera parte, EL DOCUMENTAL: 2) La sinopsis (proposal outline); 3) El tratamiento (treatment); 4) La continuidad dialogada (the sequence outline); 5) El recorte técnico (the shooting script); 6) La escritura del comentario (writing narration). Segunda parte, EL FILM DE FICCIÓN: 7) La historia, 8) El personaje; 9) El tratamiento de la historia; 10) El arte del enfrentamiento; 11) El tratamiento no dialogado (step outline); 12) Los diálogos; 13) La continuidad dialogada (master scene script). Tercera parte, LOS TRUCOS DE LA PROFESIÓN: 14) Los problemas de la adaptación; 15) ¿Cómo arreglárselas con las conferencias de guión?; 16) El guionista como hombre de negocios; 17) Lo que debe saber sobre... (nociones de técnica cinematográfica necesarias para el guionista); 18) Lecciones dadas por profesionales (muéstros comentados de guiones y documentos de trabajo firmados por Robert Bloch, Howard Browne, Jack Tylrey, etc.); 19) Conclusión. Apéndice A: el storyboard; Apéndice B: Cómo apreciar el minutaje de un guión en la pantalla; Apéndice C: Bibliografía; Apéndice D: Glosario.

Esta copiosa obra pretende ser sólida, precisa, profesional, y de fácil consulta. Su «aparato crítico» es claramente más rico que el de sus competidores. Contiene un gran número de fragmentos de guiones originales, films de ficción, pero también de

documentales, ya que uno de los aspectos más originales es el que se refiere tanto a las técnicas del documental, o del audiovisual de empresa, como a las de ficción.

El autor no procede mediante diagramas y modelos, sino que va definiendo progresivamente, un gran número de términos. Sus ideas más personales se expresan, sobre todo, en el capítulo titulado «The art of confrontation». En él, el autor plantea que el guión es comparable a un vehículo de dos ruedas: el enfrentamiento (que es una «unidad de conflicto») y la transición (que es la mutación de un estado de cosas a otro, y, en el caso del guión, el «puente» que conduce de un enfrentamiento a otro). Los elementos dinámicos del enfrentamiento son la meta («goal») del personaje, el conflicto y el revés de fortuna («disaster») que es el efecto teatral capaz de agravar la situación del personaje, mientras que los elementos dinámicos de la transición son la reacción del personaje frente al revés de fortuna, el dilema (corneliano) en el que está atrapado, y la decisión, que zanja el dilema.

La tercera parte del libro mezcla, como es habitual, consejos psicológicos, sugerencias diplomáticas e informaciones prácticas. El muestreo de guiones presentado tiene la ventaja de reflejar una gran variedad de fases de presentación, desde la continuidad dialogada hasta el tratamiento, como también de ser comentado y analizado por el autor del libro, que va subrayando poco a poco la utilización de ciertos procedimientos

4. Constance NASH y Virginia OAKLEY, *The screnwriter's handbook, Writing for the movies* (Manual del guionista, escribir para el cine) Nueva York, Barnes and Noble Books, 1978, 150 páginas.

SUMARIO. 1) Los elementos básicos (cómo planificar el guión, la caracterización, el diálogo, el estilo). 2) Cómo escribir el guión (organización, forma en tres actos, los estilos de guión, terminología técnica, correcciones, etc.). 3) Cómo presentar el guión (tratamiento, «outline», etc.). 4) Entrevistas de profesionales (sobre todo de Ernest Lehman y de Gene Wilder). 5) Consejos prácticos para negociaciones comerciales. 6) Fragmentos de guiones y de «treatments» (Chinatown, escrito por Robert Towne; The sound of music, escrito por Ernest Lehman; El hermano más listo de Sherlock Homes, escrito por Gene Wilder).

Como puede verse, este libro es un verdadero «cajón de sastre», donde se han mezclado nociones básicas, consejos prácticos, explicaciones técnicas, buenas direcciones, muestras de guiones, entrevistas. Las autoras aconsejan al aprendiz-guionista, que trabaje sobre estructuras dramáticas en tres actos, según un diagrama muy parecido al de Sidney Field. Pero, su aportación redaccional propia no ocupa más de 50 páginas del libro, y el resto se nutre en parte de entrevistas con cierto interés, y fragmentos de guiones, etc. El libro también aporta algunos datos sobre el aspecto práctico y económico del trabajo de guionista en Estados Unidos El capítulo 5 reproduce in extenso diversos documentos (contratos) relativos al funcionamiento de la Writer's Guild of America, el sindicato de guionistas al que es bueno inscribirse en Estados Unidos

5. Sidney FIELD, *Screenplay, The foundations of screenwriting, A step-by-step guide* (El guión, las bases de la escritura del guión de cine, guía paso a paso), Nueva York, Delta Book, Dell Publishing Co., 1979, 142 páginas.

SUMARIO. Introducción. 1) ¿Qué es un guión?; 2) El tema; 3) El personaje; 4) Construir un personaje; 5) Crear un personaje; 6) Los finales, los desenlaces y los principios; 7) La secuencia; 8) El efecto teatral (plot point); 9) La escena; 10) La forma del guión; 11) Construir un guión; 12) Escribir un guión; 13) Después de la escritura; 14) Observaciones personales.

El libro de Field pretende ser sencillo, lapidario y práctico. Por este motivo, no teme repetir incansablemente ciertos principios elementales. Propone, sobre todo, sin ninguna precaución ni excesivos matices, una especie de clave universal, un modelo-tipo de estructura de guión en tres actos, al que debería, según sus consejos, ajustarse cualquier guión, (y al que todos los guiones con éxito se ajustan, como lo asegura). Este modelo, que él denomina el paradigma, es bastante parecido a la estructura-tipo propuesta por Constance Nash y Virginia Oakey.

El famoso paradigma es una estructura en 3 actos: un acto de exposición de 30 páginas, un acto de enfrentamiento de 60 páginas, y un acto de resolución de 30 páginas —entendiendo que a una página de guión le corresponde, en la pantalla, una duración fija (un minuto aproximadamente). Hacia el final de cada uno de los dos primeros actos debe situarse un «plot point» (un cambio de situación, un efecto teatral). Por último, cada acto puede dividirse a su vez en tres partes. La obra explica otros diagramas de este tipo (sobre todo para concebir la definición de los personajes), tan imperativos y tan sencillos.

El autor cita como modelos de los que reproduce algunos fragmentos: las escenas de apertura de Chinatown (realización de Román Polanski, guión de Robert Towne); la gran secuencia central de Network (realización Sidney Lumet, guión de Paddy Chayevsky), y la escena de amor en el tren en Trans America Express (en inglés; Silver Streak; realización, Arthur Hiller). Observemos que en esa misma escena, dada como feliz ejemplo de un diálogo que funciona en doble sentido (los personajes flirtean y hacen el amor hablando de horticultura) también es reproducida por Nash y Oakey.

El final del libro está dedicado esencialmente a informaciones técnicas (glosario de la terminología del recorte cinematográfico), consejos de métodos de trabajo, e incluso consejos psicológicos (cómo luchar contra las inhibiciones).

Con su paradigma reafirmado continuamente, el libro de Field tiene la ventaja de ser claro. Observemos que los ejemplos de films solicitados como modelos pertenecen casi todos a la producción americana de los años 70, lo que confirma que el autor pretende dirigirse no sólo a cinefilos, sino también a jóvenes guionistas ávidos de éxito, presumiblemente faltos de cultura cinematográfica.

6. Tom STEMPEL, *Screenwriting* (Escribir el guión), San Diego, Londres, AS Barnes and Co., The Tantivy Press, 1982, 160 páginas, con ilustraciones.

SUMARIO: 1) Breve descripción de la teoría y de la historia del guión; 2) Idea de base y estructura del guión; 3) Búsqueda de elementos, procedimientos que ayuden a desarrollar una historia y un personaje; 4) Escribir para la pantalla: en qué distingue, el guionista del film, otros modos de escritura; 5) El bloqueo del guionista (análisis de la dificultad psicológica de escritura); 6) Tipos de presentación del guión; 7) Cómo escribir el guión y redactar los diálogos; 8) Errores habituales que cometen los principiantes, e incluso los no principiantes; 9) Cómo venderlos (contactos con los agentes); 10) Lista de los films-modelos (como ejemplos logrados, o al contrario de errores).

Con un orden muy suyo, un estilo despierto e incluso cáustico (el autor no reprime sus ataques contra los films «intocables», como «Lo que el viento se llevó», en los que él ve graves defectos de estructura), Stempel plantea una serie de ideas, temas y consejos. Contrariamente a otras obras similares, los ejemplos de guiones dados por el autor no salen únicamente del cine americano reciente, sino de toda la historia del cine mundial. El autor tampoco esconde su escepticismo sobre la idea, proclamada por todos los demás, según la cual el guión mejor hecho sería, al mismo tiempo, y siempre, el más susceptible de ser vendido y realizado. La obra, que se distingue consecuentemente por su anticonformismo, es también interesante por la reproducción de una serie de testimonios de guionistas, de primera o de segunda mano. Visiblemente opuesto a los modelos ya hechos, como el caso del paradigma en tres actos de Field, el autor pretende sobre todo hacer un llamamiento a la inteligencia crítica. Una obra estimulante.

b) Otros manuales de guión

Tudor ELIAD, *Comment écrire et vendre son scénario*, Henri Veyrier, 1980 (esta obra se inspira muy claramente, pero sin nombrarlos, en diferentes manuales americanos, sobre todo del de Field).

J. Michael STRACZYNSKI, *The Complete Book of Scriptwriting*, Cincinnati, Writer's Digest Books, 1982.

Añadámosles el estudio de Richard CORLISS sobre los guionistas americanos entre 1927 y 1973, *Talking Pictures*, The Overbook Press, Nueva York, 1974.

c) Números especiales de revistas

Cinematographe núm 53, enero 1980, «Les Scénaristes».

Problemes audiovisuels núm 13, mayo-junio 1983, «Le Paradoxe du scénariste» (Publication INA /La Documentation française: dossier réuni par Bénédicte Puppinck).

Cameral stylo, septiembre, 1983, «Scénario».

Cahiers du cinéma, núms. 371-372, mayo 1985, *L'Enjeu Scénario*, Cinema français.

d) *Libros de entrevistas con guionistas*

William FROUG, *The Screenwriter Looks at the Screenwriter*, Nueva York, MacMfflan, 1972.

Christian SALE, *Les Scénaristes au travail*, Hatier-Cinq Continents, Bibliothèque du Cinéma, 1981.

e) *Sobre problemas de adaptación*

Georges BLUESTONE, *Novels into Film*, Baltimore, The John Hopkins Press, 1957.

Francis VANOYE, *Récit écrit, récit filmique*, París, ed. CEDIC, 1975.

Tudor ELIAD, *Les Secrets de l'adaptation*, Dujarric, 1981.

f) *Sobre los problemas del relato*

Communications, núm. 8, *L'Analyse structurale du récit*, París, (Collectif), Seuil, 1966 (reeditado en la colección Points, Seuil).

Gérard GENETTE, *Figures II*, París, Seuil, 1969.

Jean-Michel ADAM, *Le Récit*, París, P.U.F. colección «Que sais-je ?», núm. 2149, 1984.

Wladimir PROPP, *Morphologie du conte*, París, Seuil, colección Points, 1970. Edición española, *Morfología del cuento*, traducción de José Arancibia, Madrid, Fundamentos, 1981

Raymond BELLOUR, *L'Analyse du film*, L'Albatros, 1980

Jacques AUMONT, Alain BERGALA, Michel MARIE, Marc VERNET, *Esthétique du film*, Nathan, 1983.

Communications núm. 83, «Enonciation et Narration» (Collectif), Seuil, 1983.

g) *Guiones publicados*

Hay que distinguir entre la publicación del *guión* propiamente dicho, es decir del texto que ha servido para rodar el film, y la del «*découpage*» *después de visionar*, que es una descripción del film ya acabado, con una transcripción de las acciones y de los diálogos, hecha por una tercera persona, a partir de un estudio del film en la mesa de montaje; por último la «*novelisation*» (novelización), que es la edición, paralela a la salida del film. Esta última práctica es más o menos sistemática para la mayoría de los films de acción americanos. En Francia, las ediciones «*J'ai lu*» se han especializado en ediciones del tipo de «*novelisations*».

Numerosos guiones, antes de ser rodados por grandes realizadores, han sido publicados en francés (Fellini en las ediciones Albatros, Bergman en Gallimard, etc.). Se pueden ver, de manera muy frecuente, escenas que no aparecen en el film acabado, o diálogos más o menos diferentes.

Única en el mundo, al parecer, la revista mensual *L'Avant-Scène Cinéma* se ha dedicado a la edición de *recortes de films después de ser visionados*, completados con fotos, documentos, estudios y, con frecuencia, el texto del guión original, dado paralelamente —lo que convierte los números de esta revista en valiosos instrumentos de trabajo (*El Intendente Sansho* y *Pauline en la playa* han sido publicados en *L'Avant-Scène*). Señalemos también la excelente *Wisconsin/Warner Bros Screenplay Series*, que nos ha permitido estudiar *Tener y no tener*, y que se dedica, por principio, a films del repertorio de la Warner/Bros. En cuanto al *Testamento del Doctor Mabuse*, no hemos encontrado texto publicado del guión, y hemos analizado el film únicamente a partir de una de las versiones existentes, visionada sistemáticamente.