

DAVID MAMET

Dirigir cine



Lectulandia

Mamet no para. Su *output* es sorprendente. Y no lo son menos sus logros, reconocidos con premios como el Pulitzer; patentes en obras como *Glengarry Glen Ross, Perversidad sexual en Chicago, Oleanna* o *Edmond*; en espléndidos guiones cinematográficos como *Hoffa, Los intocables* o *El cartero siempre llama dos veces*; o en sus propias películas: *Juego de emociones, Las cosas cambian, Departamento de Homicidios*… Se ganó un lugar en el teatro en los setenta, uno en el cine en los ochenta; en los noventa va y viene desbordando firmeza y claridad en sus modos y convicciones; mas hoy sus últimas, últimas palabras serán una confesión: «No soy nadie más que aquel muchachito, aquel estudiante inseguro que por fin ha dado con una idea en la que puede creer y que siente que, a menos que se aferre a ella y le dedique la vida, estará perdido.»

David Mamet

Dirigir cine

ePub r1.0
Wilku 25.11.2019

Título original: *On directing film*
David Mamet, 2018
Traducción: Otto Minera

Editor digital: Wilku
ePub base r2.1

Índice de contenido

Cubierta

Dirigir cine

Introducción

Prefacio

1. Contar la historia

2. ¿Dónde colocar la cámara?

3. Arquitectura contracultural y estructura dramática

4. Las tareas del director

5. Cerdo, la película

6. Conclusión

Sobre el autor

Notas

INTRODUCCIÓN

En el prefacio a su libro *Writing in Restaurants*, Mamet apunta:

> Algún cineasta ruso —Eisenstein, Pudovkin o Evreinov— escribió que la preeminencia de los directores soviéticos al final de los años veinte se debió a que no se conseguía película cuando ellos empezaban sus carreras. La guerra mundial y la revolución detuvieron la importación de material fílmico, de modo que los jóvenes cineastas no pudieron hacer otra cosa más que sentarse a teorizar durante cinco años; y eso hicieron.

Interesante especulación, sin duda, más una que, rascándole tantito, da pie a nuevas disquisiciones: ¿por qué no en todos los países con pobre capacidad de producción fílmica surge un Eisenstein? O, ¿por qué en países con vasta producción no falta quien de todos modos se ponga a teorizar?

¿Por qué los rusos sí lo hicieron en aquel momento? ¿Por qué en México, con tan escasas oportunidades de filmar, ningún joven cineasta —o no tan joven— ha empleado su tiempo libre en llegar a su propio *El sentido del cine*? ¿Por qué Mamet teoriza sobre cine en Estados Unidos, *of all places*?

Quedémonos en esta ocasión, pues es el caso, con David Mamet. Digamos que hay quien hace las cosas y sobre ellas piensa. Lo primero que llama la atención al intentar bocetear a Mamet es que las dos tareas se cumplen en su sola persona; de ahí, quizá, los muchos rostros del multifacético Mamet: dramaturgo, ensayista, guionista de cine —y de radio—, filósofo de la vida cotidiana —Mamet reflexiona profundamente sobre, por ejemplo, los billares, el póquer o la ciudad donde nació: Chicago—, director de teatro, maestro y teórico de la actuación (anuncio reciente en la revista *American Theatre*: «Atlantic Theatre Company, 1997 Anting Programs, Acting Classes in the Technique Developed by David Mamet»), director de cine…

Mas, como en cualquier historia, ¿cuándo, dónde y cómo empezó todo? A los veinte años, Mamet llega a Nueva York a estudiar actuación en The Neighborhood Playhouse School of the Theatre. Este movimiento resultó decisivo. Todo lo que Mamet ha hecho desde entonces no ha sido otra cosa

que perseguir las metas artísticas que ahí le pusieron enfrente. Como lo hace a menudo, él recurre a una pequeña historia para ilustrar este punto:

> Un estudiante se acercó a Evgeny Vakhtangov, actor en el Teatro de Arte de Moscú, quien fundó su propio estudio para dirigir y dar clases, y le dijo: «Vakhtangov, trabajas muy duro y eres poco recompensado. Deberías tener tu propio teatro.»
> Y Vakhtangov replicó: «¿Sabes quién tenía su propio teatro? Anton Chéjov.»
> «*Sí*», dijo el estudiante, «Chéjov tenía el Teatro de Arte, el Teatro de Arte de Moscú.»
> «No», dijo Vakhtangov, «lo que digo es que Chéjov tenía *su* teatro, el teatro que llevaba en su corazón y que sólo él veía.»

Y continúa Mamet en su texto-homenaje *La tradición del teatro como una forma del arte*:

> La grandeza de Sanford Meisner [su maestro en la Neighborhood Playhouse School] es que durante cincuenta años ha entrenado y preparado gente para trabajar en un teatro que sólo él veía, que existía sólo en su corazón… Tenemos una deuda con él, y con la tradición con la que él tiene una deuda: la tradición del teatro como una forma del arte. La tradición del teatro como un lugar al que podemos ir a oír la verdad.

Esencialmente, Mamet hizo suyas dos ideas:

1. Todos los aspectos de una producción (diseño, actuación, iluminación, ensayos, dramaturgia…) deben estar subordinados a la Idea de la obra.
2. El propósito de la obra es llevar a la escena la vida del alma humana.

Aquello fue una verdadera revelación:

> En la Playhouse me inculcaron, sembraron en mí la idea de una estética unificada del teatro… los prodigiosos problemas técnicos y espirituales planteados ante la dedicación a aquellas ideas me fascinaron… pensaba en ellos todo el tiempo… Por primera vez en mi vida, me había topado con un reto que adoraba enfrentar…

Dije que Mamet había hecho suyas algunas ideas; también podría decir: ideales, tareas gigantescas, metas inalcanzables que demandan completa y total dedicación. Y a los que hay que defender, mantener vivos:

> Si nos conducimos como si las unidades aristotélicas o las filosofías de Stanislavsky, Brecht o Shaw fueran desvarios rebuscados engendrados sólo para algún teatro ideal, inexistente, y fueran imposibles de aplicar en nuestro propio trabajo, estaremos declinando la responsabilidad de crear ese teatro ideal…

¿Ideal? ¿Inexistente? En términos prácticos, sí. Fuera del *mainstream*, el teatro de arte en Estados Unidos en el siglo XX no ha contado de hecho para la mayoría de la gente, que no supo siquiera de su existencia. Y es que la idea, el

ideal de un teatro que se propone «llevar a escena la vida del alma humana», ha sido sistemáticamente arrollada por una potencia —el teatro comercial— que se propone justo lo opuesto: llevar a los asientos a las masas humanas.

Débil, incapaz —¿qué quiere decir esto?—, el teatro artístico apenas ha subsistido en minúsculos refugios para artistas y públicos minoritarios. Como en México con el teatro Ulises, el teatro de arte llegó a Estados Unidos por el empeño de un pequeño grupo: The Provincetown Players, de donde surgiría la enorme figura de Eugene O'Neill.

Mamet se identifica, junto con Chéjov, junto con Meisner, con los pocos que han «visto en su corazón» ese teatro. En una rápida lista de obras maestras menciona cuatro: *Rey Lear* (Shakespeare), *Largo viaje de un día hacia la noche* (O'Neill), *Esperando a Godot* (Beckett) y *Un tranvía llamado deseo* (Williams, para quien ha escrito un epitafio en el que llama a su escritura «la más grande poesía dramática en la lengua norteamericana»). Y, en otra parte, nombra asimismo sólo cuatro empresas teatrales afines a su sentir: el Teatro de Arte de Stanislavsky, en Moscú, en 1900; Brecht, en Berlín, en los veinte; el Group Theater, en Nueva York, en los treinta, y Second City, en Chicago, en los setenta.

En esta estirpe de esforzados se distinguen, *grosso modo*, dos estilos, mejor, dos temperamentos: unos —Chéjov, Williams, Becket…—, sean serenos, atormentados o melancólicos, dan la batalla sobre todo ante sí mismos; hoscos, tímidos, desadaptados o indiferentes, cumplen, un tanto fuera del mundo y sus peripecias, su destino: sorprenderse ante los periplos del alma de los hombres. Otros —Shaw, Brecht, el mismo Mamet…—, más compactamente enérgicos, ubicados, desenfadados, se esfuerzan por propagar su credo (Mamet se irá a meter hasta la cocina: las pantallas de cine que cubren la superficie del planeta), convencer a sus congéneres, ganar adeptos. Bien dentro del mundo, atentos a la línea de fuego de las peripecias sociales, cumplen su destino, el mismo, fatalmente, que el de sus colegas solitarios, el mismo de todo artista digno del nombre: decir la verdad.

Mamet no para. Su *output* es sorprendente. Y no lo son menos sus logros, reconocidos con premios como el Pulitzer; patentes en obras como *Glengarry Glen Ross, Perversidad sexual en Chicago, Oleanna* o *Edmond*; en espléndidos guiones cinematográficos como *Hoffa, Los intocables* o *El cartero siempre llama dos veces*; o en sus propias películas: *Juego de emociones, Las cosas cambian, Departamento de Homicidios*.

A finales de los sesenta, Mamet terminaba sus estudios de teatro y actuación:

> Era yo un feliz estudiante; sin embargo, en un sentido, mi suerte estaba hermanada a la de los cineastas soviéticos con las cámaras vacías: me preparaba para ser actor, prospecto para el cual yo carecía de disposición y (más importante) de disciplina… ¿Qué iba a hacer entonces, con mi amor por la teoría y sin una vía de desfogue? Tomé el camino previsible: me volví maestro. A la tierna edad de veintidós años, me volví un vehemente, poseído maestro de actuación… Pronto empecé a dirigir obras para mis estudiantes, y luego empecé a escribir obras para ellos, y fue así como, tras muchas vueltas, llegué a ser dramaturgo.

De ese punto, no le toma mucho tiempo pasar de ser un dramaturgo a ser un dramaturgo reconocido. Su obra *Duck Variations* se estrenó hace ya veinticinco años, en 1972. En 1976 obtiene un premio Obie con *American Buffalo* y, desde entonces, sus obras llegan regularmente a los principales teatros del país. Lo cual es a cada rato, dada su rápida pluma. Por ejemplo, el Theatre de Lys en Nueva York acoge el estreno al año siguiente, 1977, de *A Life in the Theater*. (Sin embargo, las condiciones materiales de producción en el teatro le pondrán límites que lo harán buscar una salida: «Escribí tres guiones el año pasado y puedo lograr que se filmen, y está bien. Si escribiera tres obras, como alguna vez lo hice, me pondrían como lazo de cochino, ya que nadie en el medio especializado o en la comunidad quiere ver tres obras del mismo cuate al año.»)

Sin duda, todo ello pone a Mamet en el candelero, lo pone bajo los reflectores. Para finales de los setenta es invitado a escribir un guión de cine en Hollywood.

> Soy un dramaturgo, es decir, lo que he hecho con la mayor parte de mi tiempo durante la mayor parte de mi vida adulta, ha sido sentarme sólo a hablar conmigo mismo para luego poner esa conversación por escrito… Este año me contrataron para escribir un guión y lo que había sido —para bien o para mal— la más privada de las ocupaciones, se ha vuelto una empresa colaborativa.

Ese primer guión fue *El cartero*… Estaba listo para 1980 y marcó el banderazo de salida para un cada vez mayor involucramiento con el cine. A los guiones para otros, se añadieron los guiones para las películas propias. Sin abandonar nunca sus principios originales. El libro de Gay Brewer, *David. Mamet and Film*, abre con estos renglones: «*Juego de emociones*, filme que marca el debut de David Mamet como director cinematográfico… refuerza y reelabora los temas que se hallan persistentes en su teatro…»

> Para Mamet hay, en la vida y en el teatro, principios, punto:
> El teatro tiene principios que hacen que nuestras representaciones sean honestas, morales y, coincidencialmente, conmovedoras, divertidas y dignas de la dedicación, en tiempo y dinero, del público…

> Cuando nos desviamos [de los principios], transmitimos al público una lección de cobardía. Esta lección es de una magnitud tan grande como nuestra subversión de la Constitución al involucrarnos en Vietnam, como la exoneración de Nixon que hizo Ford, como la persecución de los Rosenberg, como la reinstalación de la pena de muerte. Todas son lecciones de cobardía que engendran más cobardía…
> Si nos apegamos a los principios de acción, belleza y economía que sabemos verdaderos, si nos apegamos a ellos en todo —selección de obras, método de entrenamiento de actores, dramaturgia, difusión, promoción…— Si en verdad nos apegamos a nuestros ideales, podemos ayudar a formar una sociedad ideal —basada y apegada a principios éticos básicos—, no predicando acerca de ellos, sino creándolos cada noche frente al público, mostrando, en acción, cómo funcionan.

Pero, como en cualquier historia interesante, las cosas son más complicadas. El solo hecho de que Mamet trabaje para Hollywood ha puesto a varios a dudar de sus principios. El mismo Mamet pinta así el cuadro:

> Ahora bien, todos nosotros, norteamericanos, siempre hemos considerado a Hollywood, en el mejor de los casos, un sucio pozo de vanalidad depravada. Y, desde luego, lo es. No es ningún Monasterio Protector de la Verdad Estética. Es un lugar donde todo cuesta una cantidad increíble de dinero…

Brewer: «No es nada fácil decir qué tanto *Speed the Plow* [obra sobre un par de ejecutivos de cine] puede ser tomada como una crítica seria de Hollywood, y lo mismo vale para el lugar que Mamet ocupa en un sistema al que ha servido de manera creciente…» Y, en un artículo de *Time* («Madonna comes to Broadway»; Madonna hizo el tercer papel en la obra: Karen), el crítico se pone mordaz: «¿Es *Speed the Plow* un grito de protesta contra Hollywood o una apología cínica de un hombre que, en la vida real, termina una película en Hollywood y está listo para empezar la siguiente?»

Cualquiera que haya visto una película de Mamet decidirá consigo mismo si a este hombre de teatro… y cine, se lo ha chupado la bruja del *glamour* y el *showbiz*, o si no ceja en intentar, como él mismo dice, conseguir «que la gente compre sus palomitas *antes* de la proyección…», repitiéndose una y otra vez la misma pregunta al escribir las escenas o dirigir las tomas: «¿Puede ser mejor?»

En una última cita, en la que Mamet toma las cosas con calma, diría con la sencillez de la —una— verdad, o, como decimos en México, le baja la espuma al licuado: «Es el viejo disfrute judío del entrar en tratos… Además, la gente en Hollywood es muy divertida. Es un sitio lleno de tahúres, mercachifles y charlatanes, incluyendo a mi persona. Todos somos vendedores de alfombras.»

Se ganó un lugar en el teatro en los setenta, uno en el cine en los ochenta; en los noventa va y viene desbordando firmeza y claridad en sus modos y

convicciones; mas hoy sus últimas, últimas palabras serán una confesión: «No soy nadie más que aquel muchachito, aquel estudiante inseguro que por fin ha dado con una idea en la que puede creer y que siente que, a menos que se aforre a ella y le dedique la vida, estará perdido.»

Otto Minera

PREFACIO

Este libro se basa en las charlas que ofrecí en la escuela de cine de la Universidad de Columbia en el otoño de 1987.

La materia era Dirección de Cine. Yo acababa apenas de terminar mi segunda película, y como el piloto con no más de doscientas horas de vuelo, era la cosa más amenazante en los alrededores. Sin duda, había dejado de ser un neófito, pero mi experiencia no era bastante para darme cuenta del tamaño de mi ignorancia.

Vaya lo anterior para excusar un libro sobre la dirección de películas escrito por un tipo con magra experiencia.

Por otra parte, y en apoyo de lo aquí recogido, permítaseme lo siguiente: lo que dije en Columbia se refirió a —y se esforzó en dar una explicación de — la teoría de la dirección cinematográfica que yo había pergeñado a partir de mi mayor experiencia como guionista de cine.

Hace poco apareció una reseña de un libro acerca de la carrera de un novelista que fue a Hollywood y trató de tener éxito como guionista. Según el articulista, el hombre se llamó a engaño en el intento, pues ¡cómo pudo soñar que triunfaría siendo casi ciego!

Con tal desatino, el articulista no hizo sino exhibir su profunda ignorancia del oficio de escritor de guiones. No se necesita la vista para escribir guiones; se necesita imaginación.

Hay un libro maravilloso llamado *Profesión: director de escena*, de Georgi Tovstonogov, quien sugiere que un director puede meterse en serios aprietos si se apresura a dar de inmediato soluciones visuales, plásticas.

Este pronunciamiento me ayudó mucho e influyó en mi desempeño como director escénico, y, subsecuentemente, en mi trabajo como guionista. Si se entiende *lo que una escena significa*, y *eso* se escenifica, seguía el señor Tovstonogov, se cumplirá con el encargo tanto del autor como del público. Pero de apurarse a tener antes que nada una puesta bonita, plástica —y que sin embargo apenas si describe el asunto—, pronto se dejará sentir una

presión para integrarla forzando la progresión lógica de la obra. Más aún, bajo presión y bajo el afán de acomodar el lindo cuadro, se termina defendiendo su inclusión… en detrimento de la integridad de la obra.

La misma idea fue expresada por Hemingway de este modo: «Escribe la historia, saca todas tus grandes líneas, y si todavía funciona: ¡mejor!»

En mi experiencia como director y como dramaturgo he llegado a esto: la obra avanza en proporción directa a qué tanto puede el autor dejar fuera.

Un buen escritor se hace mejor todavía sólo si aprende a cortar, a remover lo ornamental, lo descriptivo, lo narrativo, pero sobre todo lo que a él le parece profundo y significativo. ¿Qué queda? Queda la historia. ¿Qué es la historia? Es la *progresión esencial de incidentes* que acontecen al héroe en la persecución de su sola meta.

Como nos dejó saber Aristóteles, la cuestión es qué le sucede al héroe… no al escritor.

No se necesita ver para ser capaz de escribir así; basta con ser capaz de pensar.

El guionismo es un oficio que sufre si no se apoya en la lógica. Consiste en la asidua repetición de varias preguntas muy básicas: ¿Qué quiere el héroe? ¿Qué le impide alcanzarlo? ¿Qué pasa si no lo consigue?

Si uno se atiene a las pautas que se originan al hacer esas preguntas, llegará a una estructura lógica, una traza sobre la cual se alzará la obra dramática. En una obra de teatro, esa traza es aprovechada por otra de las aristas psíquicas del dramaturgo; el yo estructurador pone la traza y el ello llega y escribe los diálogos.

Este esquema es análogo, me parece, al caso del guionista estructurador, quien entrega el mapa dramático al director.

He visto y sigo viendo al director como la extensión dionisiaca del guionista: él ha de finiquitar la autoría de modo tal (como debe siempre ser), que lo insípido y fatigoso del andamiaje técnico se esfume, desaparezca.

Me acerqué a la dirección de cine como guionista, con la idea de que el oficio de dirigir era una gozosa continuación del de escribir. En ese espíritu enseñé la materia y ahora ofrezco este libro.

D. M.
Cambridge, Massachusetts
Primavera de 1990

Quisiera dar las gracias a mi editora, Dawn Seferian, por su enorme paciencia; a Rachel Cline, Scott Zigler, Catherine Shaddix y Elaine Goodall por su ayuda en la construcción de este libro.

Son muy felices los que no tienen historia alguna que contar. Anthony Trollope, *He Knew He Was Right*.

Este libro está dedicado a Mike Hausman.

1
CONTAR LA HISTORIA

Las principales preguntas que un director debe responder son: «¿Dónde coloco la cámara?» y «¿Qué le digo a los actores?»; y una más: «¿De qué se trata la escena?» Hay dos modos de enfrentar esto. La mayoría de los directores en Estados Unidos lo hacen diciendo: «Sigamos a los actores», como si la película fuese un registro de lo que hace el protagonista.

Ahora bien, si la película es eso, más valdrá que lo que el protagonista haga sea interesante. Es decir, en este enfoque el director se verá en la necesidad de dar una manera novedosa, interesante, de filmar la película y tendrá —él o ella— que estar cavile y cavile: «¿Cuál es el lugar más interesante para colocar la cámara en esta escena de amor?, ¿cuál es la manera más interesante de filmarla y que se entienda?, ¿cuál es la manera más interesante en que puedo dejar al actor que se comporte en la escena en que, por ejemplo, ella se le declara?»

Así se hacen la mayoría de las películas en Estados Unidos, como un supuesto registro del comportamiento real de gente real. Hay otro modo de hacer una película, aquél en que Eisenstein sugirió que una película debería ser hecha. Este otro método no tiene nada que Ver con andar siguiendo al protagonista; es más bien *una sucesión de imágenes yuxtapuestas de forma tal que el contraste entre estas imágenes haga avanzar la historia en la mente del espectador*. Ésta es un formulación bastante sucinta de la teoría del montaje de Eisenstein; es también lo más importante que sé acerca de la dirección de cine, y, virtualmente, es lo único que sé.

Hay que dejar que la historia se cuente por medio de cortes. Es decir, de una yuxtaposición de imágenes en principio inintencionadas. Eisenstein afirma que las mejores imágenes son aquellas que no están cargadas de intencionalidad alguna. Una toma de una taza. Una toma de una cuchara. Una toma de un tenedor. Una toma de una puerta. Que sea el corte el que cuente la historia, porque de otro modo no hay acción dramática, hay narrativa (si no es

el corte el que cuenta la historia, si la contamos nosotros a través de tomas que quieren «decirlo todo», tomas que cargamos de una intencionalidad cualquiera, entonces lo que hay es narrativa y no acción dramática). Si resbalamos hacia la narrativa, estamos sugiriendo que se están diciendo cosas importantes y la gente tendrá que estar adivinando por qué son importantes para la historia. Y eso no es importante. Sólo importa que la historia avance y que el público se sorprenda con ella.

A final de cuentas, el cine está más cerca del simple relato que el teatro. Atiéndase a la manera en que la gente cuenta historias y se verá que lo hacen cinematográficamente. Saltan de una cosa a la siguiente y la historia se mueve por la yuxtaposición de imágenes, es decir, por el *corte*.

Dicen: «Estoy parado en una esquina. Es un día neblinoso. Un montón de gente anda correteando como loca. Podría deberse a la luna llena. De pronto, un carro se acerca y un tipo junto a mí dice…»

Si se fijan, se trata de una lista de tomas: 1) alguien parado en una esquina; 2) neblina; 3) la luna llena; 4) un hombre dice: «La gente pierde la cabeza en esta época del año»; 5) un coche se aproxima…

Esto es buen cine, imágenes yuxtapuestas. Ahora se está atrapado por la historia. ¿Qué, quisiera uno saber, va a pasar después?

La unidad más pequeña es la toma; la más grande es la película; y la unidad que más ha de ocupar la atención del director es la escena.

Primero, la toma: es la yuxtaposición de las tomas lo que hace avanzar a la película. La escena se hace con varias tomas. La escena es un ensayo formal. Es una película en pequeño. En un sentido, se la puede pensar como un documental.

En los documentales se utilizan, básicamente, tomas sin relación entre sí, que son yuxtapuestas para dar al espectador la idea que el cineasta quiere transmitir. Por ejemplo: pietaje de pájaros picoteando varitas y pietaje de un cervatillo alzando la testa. Las dos tomas no tienen nada que ver una con la otra. Fueron filmadas con diferencia de horas o años, y de kilómetros. Y el documentalista yuxtapone las imágenes para dar la idea de *estado de alerta*. Las tomas no tienen que ver entre sí, no son el registro de lo que ningún protagonista hizo, no son el registro de cómo reaccionó el ciervo ante los pájaros. Son, básicamente, imágenes inintencionadas, pero cuando se las yuxtapone hacen que el espectador perciba la idea de *estado de alerta ante el peligro*. Así se hace el buen cine.

Los directores debieran querer filmar así. Todos deberíamos desear ser documentalistas y tendríamos una ventaja: la de poder preparar y filmar

exactamente las imágenes inintencionadas que requerimos para nuestra historia, las cuales luego yuxtapondríamos. En el cuarto de edición, uno siempre piensa: «Cómo quisiera tener una toma de…» Bien, se cuenta con mucho tiempo antes de filmar la película; se puede determinar la toma que hará falta después y tomarla durante el rodaje.

Casi nadie en este país sabe cómo escribir un guión de cine. Casi todos los guiones contienen cosas que no pueden ser filmadas.

Por ejemplo: «Nick, un tipo joven, treinta y tantos, preso de un capricho por lo inusual.» No se puede filmar. ¿Cómo se filma? Uno más: «Jodie, una chica muy a la moda y muy farolera, lleva treinta horas sentada en la banca.» ¿Esto cómo se hace? No se puede. O sólo se puede acogiéndose a la narrativa (visual o verbal). Visual: Jodie mira su reloj. Disolvencia… Treinta horas después. Verbal: «Vaya, con lo farolona que soy, no es poco martirio llevar treinta horas atornillada a esta banca.» Si algo no queda claro sin recurrir a la narración, entonces es casi seguro que no es importante para la historia (lo que es decir: para el espectador). El público no pide *información*, pide *drama*. Entonces, ¿a quién le hace falta la información? Por lo visto, a la mayoría de los guiones norteamericanos empantanados en el pesado tedio narrativo.

Casi todos los guiones han sido escritos no para el público, sino para los ejecutivos de los estudios de cine, quienes son analfabetas en lo que a leer guiones se refiere. Todos. Ninguno sabe leer un guión. Un guión de cine debe contener una yuxtaposición de tomas inintencionadas que cuentan la historia. Para leer un guión y para «ver» la película, se ha de requerir de alguna educación cinematográfica o de cierta inocencia, y ninguna de las dos es cualidad que pueda encontrarse en los ejecutivos de los estudios de cine.

El trabajo del director es el de armar la lista de tomas a partir del guión. Ya en la locación o el estudio el trabajo es cosa de nada. Todo lo que hay que hacer es mantenerse despierto, seguir el plan, ayudar a los actores a no ser intensos ni enigmáticos, sino simples, inafectados, y conservar el sentido del humor. La película se dirige a la hora de hacer la lista de tomas. Más tarde, todo se reducirá a registrar lo que se decidió debía ser registrado. Es el *plan* el que hace la película.

No puedo presumir de experiencia alguna en las escuelas de cine. Mi sospecha es que son inútiles, porque he pasado por la experiencia de las escuelas de teatro y las he hallado buenas para nada.

Las escuelas de teatro —casi todas— enseñan lo que de todos modos será aprendido por cualquiera en el curso normal de los acontecimientos de la vida, y se refrenan de siquiera pensar en ofender a la dama o al caballero

estudiantes de las artes liberales, ofreciéndoles capacitación en un oficio tangible. Quiero suponer que las escuelas de cine hacen lo mismo. ¿Qué deberían enseñar las escuelas de cine? Un entendimiento de la técnica de yuxtaposición de imágenes inintencionadas, para engendrar en la mente del espectador la progresión de la historia.

La Steadicam (una cámara portátil), como muchas otras maravillas tecnológicas, trajo su cuota de perjuicios; ha perjudicado al cine norteamericano porque al volver demasiado fácil andar siguiendo al protagonista por todas partes, ya no se tiene que pensar: «¿cuál es la toma?» o «¿dónde coloco la cámara?»; ahora se piensa: «Puedo filmarlo todo en una mañana.» Entre más cautive el trabajo de esa mañana al revisar más tarde el material filmado, más será odiado después en el cuarto de edición. Porque los materiales que se revisan cada día tras la jornada de filmación no son para entretener o divertir al director; no son «peliculitas». Deberían ser tomas cortas inintencionadas que, eventualmente, puedan ser cortadas una contra otra para contar la historia.

He aquí por qué las imágenes han de ser inintencionadas: dos hombres caminan por una calle. Uno de estos hombres le dice al otro… Ahora, lector, estás escuchando, atiendes porque quieres saber *qué sigue*. La lista de tomas, y la filmación después, no deben tener más carga —emocional, significativa —, más intención que la que puede apreciarse en los cortes que hacen la pequeña historia anterior: dos hombres caminan por una calle… uno empieza a hablarle al otro…

El propósito de la técnica es liberar el inconsciente. Seguir con dedicación las reglas permite que el inconsciente pueda actuar libremente, permite la verdadera creatividad. De otro modo, ésta se ve atada por el grillete de la mente consciente, que siempre quiere que la quieran y parecer interesante, aunque acaba aferrándose a la seguridad que ofrecen las cosas que sirvieron en el pasado y sugiere así lo obvio, el cliché. Sólo la mente apartada de sí misma y puesta en una cierta tarea obtiene el beneplácito para la verdadera creatividad.

La maquinaria que impulsa a una película es justo como el mecanismo de un sueño; pues, en verdad, ¿no es acaso un sueño lo que la película terminará por ser?

Las imágenes en un sueño son ricamente variadas y espléndidamente interesantes. Y casi todas ellas son inintencionadas. Es su yuxtaposición la que da fuerza al sueño. El terror y la belleza de un sueño nacen de la conexión entre mundanos pasajes de la vida sin previa ligazón. Si a primera vista esta

yuxtaposición parece discontinua y desprovista de sentido, un análisis competente sacará a la luz la sofisticada sencillez que organiza su orden y que, entonces sí, claro está, encierra el más profundo significado. ¿Verdad?

Otro tanto debiera ser cierto de una cinta. Una gran obra fílmica puede prescindir tanto como un sueño de ser un registro de los avatares de un protagonista. Me atrevo a sugerir que los interesados podrían dedicar más tiempo a leer sobre psicoanálisis; se toparán con un gran almacén de información, ya que básicamente ambas esferas son coincidentes: los sueños y las películas son imágenes yuxtapuestas para dar con las respuestas a las preguntas.

Recomiendo, por ejemplo: *La interpretación de los sueños*, de Sigmund Freud; *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, de Bruno Bettelheim; *Recuerdos, sueños, pensamientos*, de Carl Jung.

Toda película es, a fin de cuentas, una «secuencia onírica». Es de no creerse el impresionismo presente aun en la peor, la más enfadosa, la más hollywoodense de las películas. *Pelotón* no es ni más ni menos realista que *Dumbo*; lo que sucede, sencillamente, es que ambas cuentan bien su historia, cada cual a su manera. Dicho en otras palabras, todo es un juego en el que hay que creer, y la única cuestión es qué tan bien se le jugará.

2
¿DÓNDE COLOCAR LA CÁMARA?

LA CONSTRUCCIÓN DE UNA PELÍCULA
(UNA COLABORACIÓN CON LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE CINE DE LA UNIVERSIDAD DE COLUMBIA)

MAMET: Hagamos una película a partir de la situación en que estamos ahora mismo: un grupo de gente que asiste a una clase. ¿Cuál sería una manera interesante de filmar esto?

ESTUDIANTE: Desde arriba.

MAMET: A ver, ¿por qué la consideras interesante?

ESTUDIANTE: Porque es un ángulo novedoso; nos da la entrada de todos desde una vista de pájaro, y eso como que acentúa el tumulto. Si hay una cantidad de gente llegando, tal vez pueda sugerirse que eso es significativo.

MAMET: ¿Cómo puedes afirmar que ésa es una buena manera de filmar la escena? Hay cualquier cantidad de maneras de filmarla. ¿Por qué «desde arriba» es mejor que desde cualquier otro ángulo? ¿Cómo vas a decidir cuál es la mejor manera de tomar la escena?

ESTUDIANTE: Depende de la escena. Podrías decir que la escena trata de una reunión muy tempestuosa y hacer que la gente se mueva mucho, de un lado a otro. Esto te marca una escena distinta a otra en la que la tensión esté contenida, subyacente.

MAMET: Exacto. Correcto. Tienes que preguntarte: «¿De qué se trata la escena?» Así que dejemos de lado la manera de hacer películas que hemos llamado «sigamos al héroe», y preguntémonos de qué se trata la escena. Tenemos que decir que nuestro trabajo *no* es andar siguiendo al protagonista a donde quiera que vaya. ¿Por qué? Porque hay un número infinito de maneras de filmar a un grupo de gente en un cuarto. Entonces, la escena no es nada más sobre un montón de gente en un cuarto; es sobre algo más. Sugiramos sobre qué puede ser la escena. Tan sólo sabemos que hay una primera reunión. Así que tendrán que tomar una decisión acerca

del asunto de la escena. Y esta decisión tomada no es sobre «una manera interesante» de filmar una escena (la cual es una decisión basada en lo novedoso y en un deseo de que nos quieran), sino más bien porque «quisiéramos decir algo sustentado en el significado de la escena, no en sus apariencias», que es la elección de un artista. Así que sugiramos sobre qué puede ser la escena. Les daré una pista: ¿qué quiere el protagonista? Porque la escena termina cuando el protagonista lo haya conseguido. ¿Qué quiere el protagonista? Es este viaje el que va a mover hacia adelante la historia. ¿Qué quiere el protagonista? ¿Qué hace él, o ella, para conseguirlo? Eso es lo que mantiene a los espectadores pegados a sus asientos. Si no cuentan con eso, van a tener que estar engañando a su público para que les preste atención. Volvamos a la idea de la «clase». Digamos que es la primera reunión de un grupo de gente. Alguien, esa primera vez, podría estar buscando hacerse respetar. ¿Cómo vamos, cinematográficamente, a enfrentar este asunto? En esta escena, el sujeto quiere *ganarse el respeto del instructor*. Contemos la historia en cuadros. ¿Algún problema con ello? ¿La mente se te pone en blanco? Sólo escúchate a ti mismo contando la historia a un tipo en un bar. ¿Cómo se la contarías?

ESTUDIANTE: Pues: «Un tipo entra a la clase y lo primero que hace es sentarse justo enfrente del profesor, y empieza a mirarlo con mucha atención… y a escucharlo con mucha atención, todo lo que dice… y de pronto al profesor se le cae el brazo —es postizo, una prótesis—, y él se apura a recogerlo para dárselo al profesor».

MAMET: Sí. Bien. Así trabajan hoy los escritores, y los directores. Pero nosotros queremos otra cosa, queremos dejar fuera todo lo que es «muy interesante». No *forcemos* al personaje a ser interesante; lo será o no lo será en tanto sirva, o no, a la historia. Es imposible hacer a un personaje «interesante» en abstracto. Si la historia trata de alguien que quiere ganarse el respeto de su instructor, no importa si éste tiene un brazo postizo. No es nuestra tarea hacer interesante la historia. Sólo podrá serlo si la trayectoria, el progreso del protagonista es interesante. Es *el objetivo del protagonista* el que nos mantiene atados a nuestros asientos. «Dos pequeñines entraron a un sombrío bosque…» Bueno, ¿alguien más? El objetivo es *ganar el respeto del instructor*.

ESTUDIANTE: «Un estudiante de la clase de cine llega veinte minutos antes y se sienta en un extremo del salón. Después llega el grupo, junto con el

instructor, y aquel otro carga su silla y trata de quedar situado cerca del instructor, quien se ha sentado al otro extremo».

MAMET: Bien, aquí hay algunas ideas. Trabajemos un poco con ellas. Un muchacho llega veinte minutos temprano. ¿Para qué? *Para ganarse el respeto de su instructor*. Pero se sentó en el extremo opuesto del salón. Ahora bien, ¿cómo podemos poner esto en unas tomas?

ESTUDIANTE: Toma de él que entra, toma del salón, toma de él que se sienta, toma del resto de la clase que entra.

MAMET: Bien, ¿alguien más?

ESTUDIANTE: Toma de un reloj, toma del momento en que él llega, nos quedamos con él hasta que decide dónde va a sentarse, toma de él sólo en el salón vacío, toma del reloj y toma de un montón de gente que llega.

MAMET: ¿Necesitas la toma del reloj? La unidad más pequeña con que tienes que batallar es la toma. Pero en la escena hay un concepto más amplio, que en este caso es: ganar el respeto del instructor. Esto es lo que el protagonista busca. Es el superobjetivo. Entonces, ¿cómo podemos dilucidar un primer golpe, un primer tiempo de la escena? ¿Por dónde empezamos?

ESTUDIANTE: Por establecer al personaje.

MAMET: La verdad es que nunca tienes que establecer al personaje. Para empezar, no existe tal cosa: el personaje separado de su acción inherente, como ya nos dijo el señor Aristóteles hace dos mil años. No hay tal, punto. Aquí, o en Hollywood o en China. Allá en Hollywood siempre están mentando a los personajes, cuando el hecho es que no hay tales. No existen. Un personaje es sólo su acción inherente. El «personaje» es literalmente lo que la persona hace al tratar de alcanzar el superobjetivo, o sea, el objetivo de la escena. Lo demás no importa. Un ejemplo: un hombre llega a un burdel, se acerca a la matrona y le dice: «¿Qué tienes por cinco dólares?» Ella le contesta: «Hubieras venido ayer, porque…» Bueno, ustedes, como miembros de la audiencia, quieren saber qué pasaba en ese lugar el día anterior. Les encantaría saberlo. Sin embargo, veamos cómo se oye la historia presentando al personaje con lujo de detalles. Un hombre delgado, apuesto, claramente enamorado de las buenas cosas de la vida, si bien no exento de una cierta actitud sombría que puede hacernos inferir en él una inclinación a la contemplación, acude a una casa de citas de vistoso aspecto gótico situada en una apacible zona habitacional que algún día, pero ya no más, fue elegante y chic. Mientras asciende por los escalones exteriores de piedra basáltica… Ésta es una de esas películas

que solemos hacer. El guión y el filme siempre están tratando de «establecer» algo. Así que *ustedes* no vayan por ahí «estableciendo» cosas. Hagan que el público se pregunte qué está pasando *colocándolo en la misma posición que el protagonista*. Si el protagonista quiere algo, el público también querrá algo. En tanto el protagonista esté claramente en acción intentando conseguir ese algo, el público se preguntará si lo ha de conseguir o no. En el momento en que el protagonista, o el *auteur* de la cinta, deje de tratar de *conseguir* algo y empiece a tratar de *convencer* a alguien de algo, el público empezará a roncar. El propósito de una película no es establecer un personaje o un lugar, como hacen en la televisión. Vean la historia del burdel gótico: ¿no son así la mayoría de los programas de televisión? Una toma del «cielo», la cámara baja hasta enmarcar un edificio, se acerca al edificio hasta un letrero que dice: «Hospital General de Elmville». La cuestión no es «¿dónde ocurre la historia?», sino «¿de qué se trata?» Eso es lo que hace a una película diferente de las otras. Volvamos a nuestra película. Entonces, ¿cuál es un primer concepto? ¿Cuál va a ser el bloque que nos servirá para construir lo que necesitamos: «la obtención del respeto del instructor»?

ESTUDIANTE:…¿que el muchacho llega antes de la hora?

MAMET: Eso. Exacto. El muchacho llega temprano. Ahora bien, ¿de qué modo nos damos cuenta de si un concepto es o no es esencial? Intentando contar la historia sin él. Se le deja fuera y se ve si hace falta: si no resulta esencial hay que arrojarlo a la basura. Sea una escena, sea una toma, si no son esenciales hay que deshacerse de ellas. «El hombre le dice a la matrona…» Vamos, es evidente que así no puede arrancar la escena del burdel, que hace falta algo antes. «Un hombre llega a un burdel y la matrona dice…» En este ejemplo, el primer bloque sería «un hombre llega a un burdel». Otro ejemplo: uno tiene que caminar hacia el elevador para bajar. Para bajar hay que ir al elevador y meterse en él. Eso es esencial para bajar. Y si el objetivo es *entrar al metro*, y se empieza en un piso alto de un edificio, el primer paso será: bajar. El superobjetivo es *ganar el respeto del instructor*. ¿Qué pasos son esenciales?

ESTUDIANTE: Primero, *llegar temprano*.

MAMET: Muy bien, sí. ¿Cómo vamos a crear esta idea de anticipamiento? Por ahora no nos preocupemos por el *respeto*. El respeto es el objetivo global, y en este momento basta con que nos preocupemos por el anticipamiento; primero lo primero. Así que hagamos nacer la idea de anticipamiento por medio de la yuxtaposición de imágenes inintencionadas.

ESTUDIANTE: Él empieza a sudar.

MAMET: Muy bien, ¿y cuáles son las imágenes?

ESTUDIANTE: El muchacho está sentado solo, de traje, con corbata, empezando a sudar. Y podríamos ver cómo se comporta.

MAMET: ¿Cómo nos da esto la idea de anticipamiento?

ESTUDIANTE: Me parece que sugiere que él está esperando que algo suceda.

MAMET: No, no tenemos que preocuparnos por ninguna espera. Todo lo que hace falta saber en este primer momento es que él ha llegado temprano. Además, no necesitamos observar ningún comportamiento.

ESTUDIANTE: Un salón vacío.

MAMET: Bien, puede ser, es una imagen.

ESTUDIANTE: Una toma de un hombre solo en un cuarto vacío, yuxtapuesta con una toma de un grupo de gente que llega desde fuera.

MAMET: Bueno, pero esto no da la idea de anticipamiento, ¿o sí? Piénsalo.

ESTUDIANTE: Podría ser que todos llegan tarde.

MAMET: Vamos a tratar de expresarlo en imágenes absolutamente límpidas e inintencionadas, despojadas de falsos brillos. ¿Cuáles son las dos imágenes que van a entregarnos la idea de *anticipamiento*?

ESTUDIANTE: Un tipo camina por la calle mientras el sol sale, ya los recogedores de la basura pasan por ahí, amanece y no hay mucha actividad en la calle. Luego, tal vez, un par de tomas de gente despertándose y, entonces, se ve al tipo, al primero, entrar a un cuarto donde hay más gente que está terminando algún trabajo, arreglar el techo o algo así.

MAMET: Veamos: este escenario nos da la idea de «temprano en la mañana», pero… Creo que necesitamos tomar un poco de distancia para revisar esto. Si nos alejamos demasiado del camino permitamos que al menos de vez en cuando suene la alarma que nos dice: «Sí, es *muy interesante*, pero ¿cumple con el objetivo?» Buscamos la idea de anticipamiento para poder contar con un bloque útil para construir el concepto *ganar el respeto*. No requerimos, en absoluto, la idea *temprano en la mañana*.

ESTUDIANTE: Afuera de la puerta podría haber un letrero que dijera: «Clase tal del profesor tal y tal a tal hora.» Luego vendría una toma con nuestro personaje a todas luces sentado solo y con el reloj a sus espaldas.

MAMET: Bien. ¿Alguno tiene la sensación de que no sería mala idea prescindir del reloj? ¿Por qué se presenta esa sensación?

ESTUDIANTE: Ante el cliché.

MAMET: Sí, es un poco un cliché, aunque no sea necesariamente algo malo. Como nos dijo Stanislavsky, no porque algunas cosas sean clichés, deberíamos siempre hacerles el feo. Por otra parte, quizá podemos tratar de dar con algo mejor. Tal vez el reloj no es tan mala idea, pero vamos a desecharlo por ahora porque nuestra mente, esa mañosa holgazana, fue lo primero en lo que pensó y puede ser que lo haya hecho tratando de traicionarnos.

ESTUDIANTE: Pues tenemos que él viene subiendo en el elevador, nervioso, quizá viendo su reloj.

MAMET: No, no, no, no. No nos hace falta meter eso, ¿o sí? ¿Por qué es innecesario?

ESTUDIANTE: ¿Ni un relojito?

MAMET:…ni siquiera tiene que verse nervioso. Esto nos lleva —y ya lo discutiremos más adelante— a lo que les digo también a los actores: no pueden confiarse en la actuación para contar la historia. No hace falta mostrar a nuestro hombre nervioso. El público captará la idea. Una casa tiene que verse como una casa, y otra cosa es otra cosa y no una casa. Este primer tiempo, del modo en que lo describimos, no tenía nada que ver con ningún «nerviosismo» y sí con llegar temprano y nada más. Entonces, ¿cuáles son las imágenes que hacen falta aquí?

ESTUDIANTE: Vemos al tipo llegar por un pasillo hasta la puerta, apurado trata de entrar y descubre que está cerrada. Así que voltea a todos lados buscando al conserje. La cámara se cierra en él.

MAMET: ¿Cómo sabríamos que está buscando al conserje? Lo único que puedes hacer es filmar imágenes. Puedes filmar la imagen de alguien que voltea. No puedes filmar que ha volteado para buscar a un conserje. Esto no puedes decirlo sino hasta la siguiente toma.

ESTUDIANTE: ¿Se podría cortar a un conserje?

MAMET: Ahora la pregunta es: ¿una toma de alguien que voltea y una toma de un conserje dan la idea de anticipamiento? No, no la dan. Lo importante es *aplicar siempre un criterio de selección*. Éste es el secreto del cine. Alicia le dijo al gato de Cheshire: «¿Qué camino debo tomar?» Y el gato dijo: «¿A dónde quieres ir?» Y Alicia respondió: «Me da igual.» Y el gato dijo: «Pues entonces da igual qué camino tomes.» Si por el contrario, para nosotros no es lo mismo ir para cualquier lado, entonces sí importará qué camino tomemos. En este momento sólo tienen que pensar en *anticipamiento*. Fíjense en la idea de la puerta cerrada. Puesto que es una muy buena idea, ¿cómo podemos hacer uso de ella? Ya es una idea más

atractiva que la del reloj, y no más atractiva en general, sino en relación con la idea de *anticipamiento.*

ESTUDIANTE: Él llega a la puerta y está cerrada, así que se da la vuelta, se sienta y se pone a esperar.

MAMET: Dime, ¿cuáles son las tomas? Una toma de él que viene por el pasillo y ¿cuál seguiría?

ESTUDIANTE: Una toma de la puerta, él intenta abrirla, tiene llave y no abre.

MAMET: ¿Y se sienta?

ESTUDIANTE: Sí, eso.

MAMET: ¿Nos da esto la idea de anticipamiento? ¿Sí?

ESTUDIANTE: ¿Qué pasa si combinamos todo? Empezamos con la salida del sol. La segunda toma es del conserje trapeando el piso en el pasillo, así viene avanzando y así, siguiéndolo, llegamos a ver que alguien está sentado junto a la puerta, y esta persona se pone de pie y hace un gesto hacia la puerta, y el conserje podría mirar la hora en su reloj y el otro volver a señalar la puerta, y el conserje mirar su reloj, alzar los hombros y abrirla.

MAMET: ¿Qué suena más limpio? ¿Qué nos da más claridad en este caso? Lo más difícil al escribir, dirigir y editar es abandonar lo preconcebido y aplicar sin miramientos las pruebas seleccionadas como adecuadas para el caso. Es decir, hemos de referirnos a nuestros principios primordiales. En el caso que nos ocupa, el primer principio nos dice: no es una escena sobre un grupo de gente que entra a un salón; es una escena acerca de: tratar de obtener el respeto del instructor. El segundo principio, más pequeño, aplicable a un primer golpe de la escena, a un primer pequeño tramo o tiempo, es el que hemos cifrado en la palabra *anticipamiento.* Sólo éste debe preocuparnos. Ahora bien, aquí tenemos ya dos planes. ¿Cuál es más simple? Aléjense siempre del camino *más interesante* y harán una mejor película. Ésa es mi experiencia. Hagan las cosas del modo menos interesante, el menos rutilante, porque así evitarán el riesgo de apartarse del objetivo por querer ser interesantes, lo que sin falta aburrirá a los espectadores quienes son, colectivamente, mucho más listos que ustedes y que yo, y siempre van delante y se frustran si nosotros nos perdemos y desviamos el camino. ¿Cómo podemos lograr que sigan atentos? Ciertamente no es cuestión de darles *más* información, sino de, por el contrario, *retenerla*. Retener *toda* la información, excepto aquélla sin la cual volveríamos ininteligible el avance de la historia. No olviden la regla de tres. Tres: Trata de Recordar, Estúpido: Sencillez. Así pues,

nosotros tenemos tres tomas: alguien llega caminando por un pasillo, trata de girar la perilla de la puerta —acercamiento a la perilla siendo manipulada— y, tres, el tipo se sienta.

ESTUDIANTE: Pienso que se necesita una toma más si se quiere mostrar que el tipo ha anticipado su llegada y ahora le sobra tiempo. Él abre su portafolios, saca unos cuantos lápices y empieza a sacarles punta.

MAMET: Muy bien, pero te estás adelantando. Hemos cumplido nuestra tarea, ¿no? La tarea queda terminada cuando queda establecida la idea de anticipamiento. Como nos dejó dicho Guillermo de Occam: cuando se tienen dos teorías, y las dos describen convincentemente un fenómeno, hay que escoger siempre la más simple. Que es una manera distinta de enunciar la regla de tres. Vamos, uno no se mete a la boca el pavo entero, ¿verdad? Se le arranca una pierna y se le da una mordida. Bueno, tarde o temprano acabaremos con todo el pavo, si bien es probable que se reseque antes de lograrlo, a menos que tengamos a mano un refrigerador increíblemente bueno y el pavo no sea muy grande, pero esto ya cae fuera de los límites de esta charla. Así que hemos arrancado la pierna del pavo, siendo el pavo la escena entera. Y a la pierna le hemos dado una mordida, siendo ésta la idea específica de *anticipamiento*. Así que ahora postulemos la identidad de un segundo tiempo. Recordemos que no estamos obligados a andar siguiendo al protagonista. ¿Cuál es la siguiente pregunta que debemos hacernos?

ESTUDIANTE: ¿Cuál es el siguiente «golpe»?

MAMET: Exactamente. ¿Cuál es? Veamos, ya tenemos algo contra lo que podemos comparar este siguiente golpe, este siguiente tramo, ¿verdad?

ESTUDIANTE: El anterior, el primer golpe.

MAMET: Y algo más que nos ayudará a precisar qué viene ahora, ¿qué puede ser?

ESTUDIANTE: ¿La escena?

MAMET: El objetivo de la escena, muy bien. La pregunta cuya respuesta nos guiará infaliblemente es «¿cuál es el objetivo de la escena?»

ESTUDIANTE: El respeto.

MAMET: *Ganar el respeto del instructor* es el objetivo global de la escena. Siendo éste el caso, y si sabemos que la primera cosa es *llegar temprano*, ¿cuál puede ser una segunda cosa? Un segundo golpe esencial, *inequívoco*, tras haber llegado temprano… ¿para hacer qué?

ESTUDIANTE: Para ganar el respeto del instructor.

MAMET: Sí. Así pues, ¿qué podemos hacer? O, por ponerlo de otro modo: ¿por qué él ha llegado antes? Sabemos que *ganar el respeto del instructor* es el superobjetivo.

ESTUDIANTE: Podría sacar un libro del instructor y ponerse a husmear en su metodología.

MAMET: No, eso es demasiado abstracto. Estás a un nivel muy alto de abstracción. Baja. El primer golpe es anticipamiento; a este mismo nivel de abstracción, no más, ¿cuál podría ser un segundo golpe? Se anticipó, ¿para hacer qué?

ESTUDIANTE: Para prepararse.

MAMET: Puede ser que *para prepararse*. ¿Alguien más?

ESTUDIANTE: ¿Qué pasa con la puerta cerrada con llave? Hay un obstáculo: la puerta está cerrada; él tiene que enfrentar ese impedimento.

MAMET: Olvídate del protagonista. Tú debes saber qué quiere el protagonista porque de eso se trata la película, pero no es eso lo que tienes que filmar. Hitchcock solía decir para denigrar al cine norteamericano que todo él era un retrato de gente hable y hable —como, de hecho, suele ser—. Cuenta la historia; no permitas que la cuente el protagonista. La cuentas tú, diriges tú. No tenemos que andar siguiendo al protagonista por todos lados. No tenemos que establecer a su «personaje». No necesitamos la «historia de vida» de nadie. Lo único que hemos de hacer es crear un ensayo, tal como se crea un documental; el tema de nuestro documental es *ganar el respeto del instructor*. Un primer ensayo trata sobre el anticipamiento; ¿de qué trata el segundo?

ESTUDIANTE: ¿Podría ser sobre *esperar*?

MAMET: *¿Esperar?* ¿Qué diferencia hay entre *esperar y preparar*?

ESTUDIANTE: El protagonista es más activo.

MAMET: ¿En cuál?

ESTUDIANTE: En el segundo caso.

MAMET: ¿En qué términos?

ESTUDIANTE: En sus acciones. Es más fuerte hacer que el actor haga algo.

MAMET: Te daré una prueba mejor. Lo que importa son los términos del *muy particular superobjetivo* que se esté considerando. Así, en nuestro caso, prepararse es más activo no por cualquier razón, sino en los términos de *ganar el respeto*. Esta clase se trata de una cosa: aprender a hacer la pregunta «¿de qué se trata?». Esta película no se trata de un tipo; se trata de *ganar el respeto de*… El primer golpe no se trata de un tipo que entra;

se trata de la idea de anticipamiento. Si ya hemos dado cuenta del *anticipamiento*, digamos que el siguiente golpe o tiempo trata de *prepararse*. Habla de la idea de prepararse como si estuvieras platicándola con alguien en un bar.

ESTUDIANTE: Pues hay un tipo que estaba sentado en una banca esperando, esperando, nada más esperando. Y luego sacó de su portafolios un libro escrito por su profesor.

MAMET: A ver, ¿cómo filmas eso? ¿Cómo sabes que es un libro escrito por su profesor?

ESTUDIANTE: Podríamos poner el nombre del profesor en la puerta y, en la misma toma, ver el nombre en el libro.

MAMET: Pero no sabemos que él se está preparando para la clase. No hace falta meter toda esa narración más bien literaria —¿se dan cuenta cómo la narración debilita al filme?—. Tú *tienes* que saber que esta parte es sobre *prepararse* para poder hacer una importante distinción. No es *prepararse para la clase* lo que tenemos que saber —eso se resolverá por sí solo—; es tan sólo *prepararse*. Un barco ha de parecer un barco, no una hélice. No necesitamos la idea de esperar. Esperar es tratar de reiterar lo dicho, lo que dijimos con anticipamiento. Eso ya quedó dicho. Lo que ahora tenemos es *prepararse*. Escúchense cuando describen estas tomas: al usar palabras como «casi», «especie de», «más o menos», están diluyendo la historia. Las tomas no pueden ser así de imprecisas, deben ir al grano, ser directas, tan claras como las primeras tres de nuestra película.

ESTUDIANTE: Él empieza a peinarse, a enderezarse la corbata.

MAMET: ¿Esto cae bajo el rubro de *prepararse*?

ESTUDIANTE: Es como acicalarse.

MAMET: Preparar puede implicar prepararse físicamente o prepararse para el asunto en cuestión —*ganar el respeto de…*—. ¿Cuál será más específicamente propio de la escena? ¿Cuál será más específicamente propio del superobjetivo global: *ganar el respeto del instructor*? ¿Ponerse uno más atractivo o prepararse?

ESTUDIANTE: Él saca su cuaderno de notas, lee algunas con mucha rapidez, luego piensa… No, luego regresa las hojas y se queda mirando una cierta página.

MAMET: Vaya, esto se sale de uno de los preceptos que hemos venido discutiendo, a saber: cuenta la historia en *cortes*. Vamos a tener que adoptarlo como lema. Obviamente, habrá ocasiones en que será necesario seguir al protagonista por aquí, por allá, por un rato; pero sólo cuando ésa

sea la mejor manera de contar la historia, caso que se presentará en contadas ocasiones si somos cuidadosos en cumplir con la feliz aplicación de las reglas de este juego. Tomen nota: mientras nos podamos dar el lujo de que nos sobre tiempo, aquí en la clase o en casa haciendo el *storyboard*, estamos en capacidad de contar la historia de la mejor manera. Luego podemos pasar al estudio y filmarla. Cuando ya estamos en la filmación, ya no podemos darnos ese lujo. Entonces, *tenemos* que seguir al protagonista y, ya en ésas, más nos valdrá contar con una Steadicam.[1] Así que lo que estamos tratando de hacer es encontrar dos o más tomas que yuxtapuestas nos den la idea de *prepararse*.

ESTUDIANTE: Qué tal esto: el tipo tiene una carpeta de tres arillos. Y toma una pequeña tarjeta blanca y le corta el margen donde están las perforaciones para los arillos, y corta la tirilla por la mitad, y mete los pedazos en las pequeñas cejas de plástico que sirven para dividir en secciones las hojas de la carpeta.

MAMET: Ésta es una idea interesante. Pongámosla en tomas: él toma su libreta de notas, saca un pedazo de papel, que es uno de esos señaladores. Cortamos a un inserto (una toma cerrada de sus manos). Está escribiendo algo en el señalador. Mete el papel en la cosa de plástico. Cortamos de vuelta a la toma general. Él cierra la libreta. Todas son inintencionadas, ¿no es cierto? ¿Les transmite esto la idea de *prepararse*? Otra pregunta: ¿qué es más interesante: si leemos lo que él escribe en el señalador o si no lo leemos?

ESTUDIANTE: Si no lo leemos.

MAMET: Exacto. Es mucho más interesante si no leemos lo que escribe. Porque si lo leemos, la intención subrepticia de la escena se disipa y el propósito pasa a ser *narrar*, ¿no les parece? Se convierte en decirle al público dónde estamos. Si no hay una intención subrepticia en la escena, entonces este golpe que es sobre *prepararse* sería eso, y nada más, sin ningún misterio. ¿Qué efecto buscamos con una intención así?

ESTUDIANTE: Despertar la curiosidad del público.

MAMET: Exacto, y con ello se gana también su respeto y su agradecimiento, porque los hemos tratado con respeto y no los hemos expuesto a nada que no sea esencial. Nos morimos de ganas de saber qué está él escribiendo. Es evidente que se ha *anticipado* y que se está *preparando*. Queremos saber: ¿anticiparse para qué?, ¿prepararse para qué? Ahora hemos colocado al público en la misma posición que el protagonista. Él está ansioso por hacer algo, y nosotros estamos ansiosos porque él haga algo,

¿no? Así que estamos contando muy bien la historia. Has tenido una buena idea. Yo tengo otra, pero creo que la tuya es mejor. Mi idea es que él se acomoda el puño de su camisa, lo jala y voltea a verlo, y cortamos a un inserto y vemos que la camisa todavía tiene la etiqueta. Así que él la arranca. Pero no, la tuya es mejor porque va más a la idea de *preparación*. La mía era como graciosa, pero la tuya tiene mucho más que ver con preparación. Si se tiene el tiempo, como nosotros ahora, se confrontan las ideas que se tienen con el objetivo y, como los buenos filósofos que somos, seguidores de los caminos tanto de la Pluma como de la Espada, escogemos el sendero que pasa más cerca del objetivo, desechando aquellos que son meramente graciosos o interesantes, y ciertamente descartando aquellos que tienen un «profundo significado personal» para… ¿quién? Nosotros. Cuando ya se está en la filmación, y no se tiene ningún reposo, se puede escoger algo simplemente porque sea una bonita idea. Como la mía de los puños. En la imaginación, uno siempre se lleva a casa a la muchacha más linda de la fiesta; pero, en las fiestas, eso casi nunca es verdad. Bueno, sigamos al tercer tiempo. ¿Cuál es el tercer golpe? ¿Cómo damos respuesta a esta pregunta?

ESTUDIANTE: Volver al objetivo principal: *ganar el respeto del instructor*.

MAMET: Absolutamente. Ahora, acerquémonos a esto de un modo diferente. ¿Cuál sería una *mala* idea para el tercer golpe?

ESTUDIANTE: *Esperar*.

MAMET: *Esperar* es un mala idea para el siguiente golpe.

ESTUDIANTE: *Prepararse* es una mala idea para el siguiente golpe.

MAMET: Sí, porque eso ya lo hicimos. Es como subir escaleras. No queremos volver a subir una escalera que ya subimos. Así que *volver a prepararse* es una mala idea. ¿Para qué pasar dos veces el mismo golpe? Vamos más adelante. Todo el mundo dice que la manera de mejorar cualquier filme es quemar el primer rollo, y es cierto. Todos hemos pasado por esa experiencia casi cada vez que vamos al cine. Tras veinte minutos decimos: «Cielos, debieron haber empezado la película *aquí*» Vayan adelante, santo cielo. Inicien la escena después, termínenla antes, cuenten la historia con el corte. Es importante recordar que la tarea del escritor dramático no es crear choques o caos sino, más bien, crear orden. *Primero*, un acaecer desordenador, y luego el intento por restaurar el orden. Tenemos una situación dada: tal tipo quiere tal y tal —él tiene un objetivo—. Aquí ya tienen bastante caos. Tiene un objetivo, quiere *ganar el respeto de su maestro*. Pero este tipo *carece* de algo. Tiene que tratar de

conseguirlo. La entropía es la progresión lógica hacia el estado más simple, más ordenado. Lo mismo digo del arte dramático.[2] La entropía, el arte dramático, avanzan hasta que un estado caótico es llevado a un sosiego. Las cosas han estado desordenadas, y deben volver a quedar sosegadas. En este caso, el desorden no es de mucha entidad, es asaz simple: alguien quiere el respeto de alguien más. No tenemos que preocuparnos demasiado por crear un problema. Haremos una mejor película si nos preocupamos por restaurar el orden. Porque si nos preocupamos por crear problemas, nuestro protagonista va a empezar a hacer cosas *interesantes*. Y no queremos que haga eso. Lo que queremos es que haga cosas lógicas. ¿Cuál es el siguiente paso? ¿De qué va a tratar el siguiente golpe? Estamos hablando en términos de la muy particular progresión de nuestra película. El primer golpe ha sido *anticipamiento*. El segundo *preparación*, prepararse. ¿Y el tercero? (Siempre con la mente puesta en el super-objetivo del filme, que es *ganar el respeto*. Ésta es la prueba final, la prueba de ácido: *ganar el respeto de…*)

ESTUDIANTE: ¿Presentarse?

MAMET: Pudiera ser que este golpe sea sobre *dar la bienvenida*. Sí, ¿qué clase de bienvenida será ésta?

ESTUDIANTE: ¿De reconocimiento?

ESTUDIANTE: ¿Para congraciarse?

MAMET: Congraciarse, homenajear, reconocer, felicitar, acercarse. ¿Cuál de todas estas posibilidades resulta más propia del superobjetivo *ganar el respeto de…*?

ESTUDIANTE: Creo que *homenaje*.

MAMET: Muy bien, pues. Hagamos un pequeño ensayo fotográfico con el tema *homenaje*. Entre más profundo sea su pensamiento, mejor saldrá todo. En el oficio de la escritura, profundo significa «¿cómo sería para mí?». No «¿cómo podría cualquiera homenajear?», sino «¿a mí qué me significa la idea de homenaje?» Esto es lo que hace al arte diferente de la decoración. ¿Cuál sería un verdadero homenaje?

ESTUDIANTE: El profesor llega y nuestro hombre corre a darle un apretón de manos.

MAMET: Bueno, eso es como el reloj, ¿no? Anticipamiento, *reloj*. Homenaje, *apretón de manos*. No hay nada malo en ello, pero vayamos un poco más a fondo, ¿por qué no?, ahora que podemos darnos el lujo de tener tiempo. ¿Cuál sería una manera encantadora de hacer un homenaje, una manera realmente sentida por ustedes? Porque si pretenden que le diga algo al

público, tiene que decirles algo a ustedes. Ellos son como ustedes, son seres humanos: si no les dice algo a *ustedes*, no le va a decir nada a *ellos*. El filme es un sueño. El filme debería ser *como* un sueño. Así que si empezamos a pensar en términos de sueños, en vez de en términos de televisión, ¿qué diríamos? Vamos, hagamos un pequeño ensayo fotográfico, un pequeño documental sobre *hacer un homenaje*.

ESTUDIANTE: Cuando hablas de un sueño, ¿quieres decir que no tiene que ser creíble en el sentido de que alguien lo haría de verdad en la vida real?

MAMET: No, quiero decir… No sé qué tanto podemos estirar esta teoría, pero averigüémoslo, estirémosla hasta que se rompa. Al final de *Places in the Heart*, Robert Benton pone una secuencia que es una de las cosas más fuertes vistas en una película de este país en mucho tiempo. Es aquélla en donde vemos a todos los que han muerto en la película, vivos otra vez. Con eso, él ha creado algo que es como un sueño. Ha yuxtapuesto escenas que son discontinuas, y esa yuxtaposición nos da una nueva idea. En la primera escena *todos están muertos*. En la segunda *todos están vivos*. La yuxtaposición crea la idea de *un gran deseo*, y el público dice: «Oh, Dios mío, ¿por qué no son así las cosas?» Es como un sueño. Como cuando Cocteau hace que unas manos salgan de la pared. Es mejor que andar siguiendo al protagonista por todos lados, ¿o no? En *Juego de emociones*, cuando los dos tipos pelean por una pistola en el quicio de una puerta, el corte es al ayudante, el personaje del profesor, que está viéndolos, y *entonces* oímos el disparo. Eso es muy buen cine, tal vez no grandioso, pero mucho mejor que la televisión, ¿verdad? Nos da la idea. Están peleando, y corte al tipo que los mira. La idea es *qué va a pasar*, y también que *no hay nada que podamos hacer*. Transmite la idea de *desamparo*, que es de lo que trata ese golpe. La protagonista está desamparada: lo entendemos sin necesidad de seguirla. Colocamos al *protagonista* en la misma posición que el *público* —por medio del corte —, haciendo que el espectador cree él mismo la idea en su propia mente, como nos dijo Eisenstein.

ESTUDIANTE: Qué tal si el estudiante le regala algo al profesor, algún regalo especial. ¿Y si hace una reverencia a su entrada y le ofrece una silla?

MAMET: No, estás tratando de decirlo con la *toma* y lo que queremos es decirlo con el corte. A ver esto: la primera toma es a la altura de los pies, una toma que sigue a unos pies que van caminando. Y la segunda es una toma cerrada sobre el protagonista, que está sentado y voltea de pronto su cabeza. ¿Qué nos da la yuxtaposición de las dos cosas?

ESTUDIANTE: Llegada.

MAMET: ¿Y?

ESTUDIANTE: Reconocimiento.

MAMET: Sí, no es del todo *homenaje*, es atender o *prestar atención*. Al menos, son dos tomas que crean una nueva, tercera idea. La primera toma debe contener la idea de por dónde andan esos pies. Los pies están un poquito lejos, ¿sí? Con la idea de que los pies están a una distancia y que de todos modos él los oye, ¿qué nos da la yuxtaposición de esas dos cosas?

ESTUDIANTE: Estar alerta.

MAMET: Alerta; quizá no *homenaje*, sino *alerta* o gran atención, pero que podría derivar hacia *homenaje*. ¿Qué pasa si tenemos la toma de los pies que vienen a lo lejos por el corredor y luego una toma de él puesto de pie? Hay un poco más de homenaje en que él lo espere de pie.

ESTUDIANTE: Sobre todo si está parado de un modo que indique reverencia.

MAMET: No tiene que lucir reverente. Sólo hay que mostrarlo de pie. No tiene que pararse de ningún modo especial, sólo tiene que pararse. La yuxtaposición de esto y de la toma del otro a lo lejos hace que surja la idea de homenaje.

ESTUDIANTE: ¿Qué pasa si cuando se para inclina la cabeza?

MAMET: Realmente no añade nada. Y es intencionado, lo cual es decir que es peor para los fines que nos ocupan: hacer cine. Entre más «carguemos de intención» a la toma, menos poderoso será el corte. ¿Alguien más?

ESTUDIANTE: Una toma del protagonista con la libreta de notas. Alza la cabeza de pronto, se pone de pie y corre y sale de cuadro. Toma del corredor con la puerta que tiene una ventanita de vidrio. El protagonista entra a la toma, en la ventana, y abre la puerta justo cuando un hombre pasa caminando y sigue.

MAMET: Bien. Sí. Veo que esto te gusta. Podríamos hacernos dos preguntas: una es, *¿esto comunica la idea de homenaje?*, y la otra, *¿me gusta a mi?* Si te haces la segunda pregunta, dices, bueno, caray, no sé si me gusta o no. ¿Soy un tipo con buen gusto? Sí. ¿Hay en esto tanto buen gusto como yo creo que hay en mí? Cielos, no sé, estoy perdido. La pregunta que sí hay que hacerse es: *¿comunica la idea de homenaje?* Si lo hace, damos el siguiente paso: *¿me gusta a mí?* Hay una habilidad interior a la que Stanislavsky llamó «el juez de ti mismo», y a la que podríamos caracterizar como una cierta cantidad de buen gusto artístico, y que de todos modos va a funcionar porque a fin de cuentas todos tenemos buen

gusto. Está en la naturaleza del ser humano el buscar agradar. Todos buscamos agradar a los demás. No hay quien no lo quiera. No hay quien no quiera que le vaya bien. Lo que estamos tratando de hacer es poner a nuestro subconsciente a servirnos, y para ello nosotros hacemos la faena, y saldremos bien librados de ella si la mantenemos simple y técnica, de modo que no haga falta arrojarnos al veredicto —subconsciente— de nuestro buen gusto o el del público asistente a las salas de cine. Nos ayuda tener una prueba que nos deje saber, sin necesidad de recurrir al buen gusto, si el trabajo se ha hecho y bien. Aquí, esa prueba es: *¿comunica la idea de homenaje?* Pies a lo lejos, hombre que se pone de pie. Yo creo que esto sí da la idea. Pasemos al siguiente «compás». ¿Qué sigue tras terminar con *homenaje*? ¿Cuál es la primera pregunta que conviene hacernos?

ESTUDIANTE: ¿Cuál es el superobjetivo?

MAMET: Bien. ¿Cuál es la respuesta?

ESTUDIANTE: *Ganar el respeto del profesor*.

MAMET: Entonces, después de mostrar el homenaje, ¿cuál es el siguiente golpe?

ESTUDIANTE: *Impresionar*.

MAMET: Es un tanto general. También es redundante con el superobjetivo. *Impresionar, ganar el respeto*. Son muy similares. Cada parte a su tiempo. El barco tiene que verse como un barco, la vela no. Que cada parte cumpla su parte, y el propósito primordial de la totalidad se alcanzará, como por arte de magia. Que los varios golpes, los distintos compases, sirvan a la escena, y la escena estará hecha; de la misma manera, si las escenas se constituyen en los bloques que construyen el filme, éste estará terminado al tenerlas todas. No hagan que un golpe cumpla con el trabajo del todo, no traten de poner la obra entera en cada escena. Es como decir: «¿Alguien gusta una taza de café porque Yo soy irlandés?» ¿No? Así son la mayor parte de las actuaciones que vemos hoy. «Qué gusto verte porque, como acabarás por saber, soy un asesino en serie.» ¿Alguien nos dice el siguiente golpe?

ESTUDIANTE: *¿Obtener un reconocimiento?*

MAMET: Eso también es demasiado general.

ESTUDIANTE: *Complacer*.

MAMET: No hay nada más general que eso.

ESTUDIANTE: *Mostrar afecto*.

MAMET: *¿Ganar el respeto por medio de mostrar afecto?* Puede ser; ¿algo más?

ESTUDIANTE: *¿Mostrar autoconfianza?*

MAMET: A ver, falta dinamismo. Miren, estas cosas que sugieren no van con claridad a ninguna parte, y nos enredarían en una circularidad quizá más apropiada para la épica que para el arte dramático. ¿Cuál es la *siguiente cosa esencial* después del *homenaje*?

ESTUDIANTE: *¿Vanagloriarse?*

MAMET: ¿Eso harías para ganarte el respeto de alguien?

ESTUDIANTE: No.

MAMET: Pueden plantearse la cuestión así: ¿en el mejor de los mundos posibles, qué me gustaría hacer *a mí* para ganarme el respeto de alguien? Es una cuestión de qué harían en su más desatada imaginación, y no de lo que harían constreñidos por las estrecheces de una conducta comedida. No queremos que nuestras películas se muevan dentro de tales estrecheces, queremos que sean fuertemente expresivas de nuestras fantasías. Hay otra cuestión que probablemente necesitamos plantear ahora. La pregunta sería: *¿cuándo habremos terminado?*, para así saber cuándo la película está lista. Podríamos caer en seguir tratando de *ganar el respeto* indefinidamente. Así que necesitamos un tapón. Sin un tapón para cerrar, el problema esencial de la línea argumental que es *ganar el respeto*, podría en realidad meternos en una espiral sin fin, que sólo puede detenerse con el tapón de nuestro buen gusto. Así que tal vez necesitamos una línea argumental con un extremo final más definido que la de *ganar respeto*. Por ejemplo, *obtener una recompensa*, ya que *recompensa* es una señal de respeto sencilla y físicamente identificable. A este nivel de pensamiento, la recompensa podría ser, por ejemplo… ¿cuál?

ESTUDIANTE: Pudiera ser que él quiere que el profesor le haga un favor.

MAMET: Bien. ¿Alguien más?

ESTUDIANTE: Él quiere que el profesor le consiga un trabajo.

MAMET: Sí. ¿Algo más?

ESTUDIANTE: El profesor le da una palmada en la espalda.

MAMET: Ésta no es tan específica como las dos anteriores, ¿o sí? Supongo que lo dices figuradamente, en cuyo caso *la palmada en la espalda* es similar a *ganar su respeto*, que resulta deficiente en tanto carece de un tapón o un objetivo, y uno no estaría seguro de cuándo ha llegado al final. Nuestra tarea será mucho más fácil si sabemos siempre tanto *a dónde vamos como*

cuándo acabamos. Si hay un *quehacer* en la escena que es al mismo tiempo el objetivo, entonces cuando se cumpla ese *quehacer* o cuando sea absolutamente rechazado, la escena habrá terminado. Quizá podríamos decir que la *recompensa* que el estudiante requiere es que el profesor le cambie una calificación. Entonces, cuando el profesor se la cambie, la escena habrá terminado; o, si el profesor se rehúsa categóricamente a hacerlo y no queda ninguna esperanza, entonces la escena igualmente estará terminada. Así que podemos decir que, en este caso, la línea argumental de la escena es *conseguir una revocación*. Entonces, todo en la escena tratará de eso. ¿Cuál es la primera cosa hecha para *conseguir una revocación? Anticiparse,* ¿verdad? ¿Y la segunda? *Prepararse*. El tercer golpe es *homenajear*. Va a ser más fácil encontrar cuál es el cuarto golpe para *conseguir un revocación* que para *ganar el respeto,* porque ahora tenemos una prueba más específica para *saber* cuándo se ha de terminar la película; sabemos a dónde debemos arribar, y podemos encontrar el golpe que nos lleve a ese final. ¿Alguien sabe qué es un *MacGuffin*?

ESTUDIANTE: Es una frase de Hitchcock para designar a un pequeño artificio inventado para llevar adelante la acción.

MAMET: Así es. En un melodrama —y los filmes de Hitchcock son una mezcla de suspenso y melodrama— un *MacGuffin* es *aquella cosa que el héroe persigue*. Los documentos secretos… el Gran Sello de la República de Blablablá… la transmisión de un mensaje secreto… Los espectadores nunca sabemos de qué se trata, nunca se nos dice nada más específico que «son los documentos secretos». ¿Y por qué nos han de decir más? Nosotros mismos daremos contenido, inconscientemente, a esos documentos secretos que nos son tan importantes. En *Psicoanálisis de los cuentos de hadas,* Bruno Bettelheim dice lo mismo que Hitchcock dijo acerca de los filmes de suspenso: que entre *menos* le demos una intención al héroe, lo identifiquemos, lo caractericemos, más podremos alojar en él nuestros propios significados interiores —más nos *identificaremos* con él —, lo que es decir que nos reafirmaremos más en que *nosotros* somos ese héroe. «El héroe cabalgó en un caballo blanco.» No se proclama «un héroe chaparro cabalgó en un caballo blanco», porque si quien escucha es alto no se va a identificar con ese héroe. Y lo mismo al revés: un héroe alto deja fuera a todos los que no lo son. Se dice «un héroe», y subconscientemente el público comprende que *ellos son* ese héroe. El *MacGuffin* es *aquella cosa que nos es importante*, la más esencial de

todas. El público la aportará, cada quien para sí mismo. Igualmente con el objetivo *conseguir una revocación*. A estas alturas quizá no sea necesario saber la precisa respuesta a ¿una revocación de qué? El actor no tiene que saber si es una revocación de la calificación, de una declaración, de un regaño. En ese momento tenemos un *MacGuffin*. Entre menos carguemos de intención al objetivo, mejor estaremos nosotros, los espectadores. Entre menos se describa al héroe, mejor para nosotros. ¿Alguien nos adelanta el paso número cuatro? Sabemos a dónde vamos y sabemos con quién vamos. Sabemos a quién amamos, pero sólo el diablo sabe con quién nos vamos a casar. *Conseguir una revocación*. ¡A la carga!, corazoncitos.

ESTUDIANTE: Tiene que *pedir la revocación*.

MAMET: Muy bien. Vaya, ¿no trajo esto una bocanada de aire fresco? La vigorizante infusión de frescura que este golpe directo y escueto trae a esta discusión, llevará en su momento un ventarrón refrescante a la película. Ahora tenemos: *anticipamiento, prepararse, homenajear y pedir* como los cuatro golpes de la historia: *conseguir una revocación*.

ESTUDIANTE: ¿No piensas que anticiparse y prepararse son lo mismo que homenajear?

MAMET: ¿Quieres decir que pueden quedar englobadas dentro de homenajear, el cual sería un golpe más amplio? No sé. Me asalta una pregunta acerca de *prepararse*, pero la dejaré para más adelante. Por ahora, como pueden ver, el proceso en que estamos metidos consiste en reformar fo grande para entender mejor lo pequeño, y reformar lo pequeño para entender mejor lo grande (trabajar desde el superobjetivo hacia los golpes o partes, y retrabajar desde éstos nuevamente hacia el superobjetivo, etc.), hasta obtener un diseño que parezca cumplir con todas nuestras exigencias. Entonces, pondremos en acción tal diseño y lo filmaremos.**[3]** Ahora bien, yo empecé a descubrir en mi primera película, y lo confirmé en la segunda, que se puede uno topar con que después de filmarlas tiene que refinarlas. A este fenómeno, los científicos lo llaman el factor *ay, carajo*, término técnico que quiere decir: «funciona correctamente en el papel, pero por alguna razón *no* funciona a la hora de la verdad». A veces eso nos pasa y no se puede hacer más que tratar de sacar alguna lección. Siempre hay una respuesta; a veces hace falta más sabiduría para comprenderla de la que poseemos en ese instante, pero la respuesta está siempre ahí. A veces puede ser: «No soy bastante listo para descifrarla todavía», pero no hay que olvidar lo que alguien dijo: «Nunca terminamos un poema, tan sólo lo abandonamos.» Muy bien, basta de arrumacos; ya

teníamos nuestros tres golpes dramáticos y vimos nuestra línea argumental y dijimos: «Quizá esta línea no sea muy buena.» Abandonamos la idea de *ganar el respeto* y decidimos que mejor iba a ser la de *conseguir una revocación*. Ahora podemos volver a echar una mirada a los golpes y quizá decir que *prepararse* no viene al caso. También, tal vez homenajear sea de lo que trata el golpe. No sé. Sigamos adelante un poco más, puede ser que el cuarto paso nos dé más pistas.

ESTUDIANTE: ¿Tenemos que decidir el final?

MAMET: ¿Tu pregunta significa: el héroe consigue la revocación? ¿Quién está interesado en saber si la consigue? ¿Tú?

ESTUDIANTE: Yo quisiera saberlo, porque entonces podríamos hacer algo con la reacción del profesor al homenaje. ¿El profesor sabe para qué está él ahí? ¿Sospecha de…?

MAMET: No, no, no, olvídate del profesor; quedémonos con el protagonista y eso nos revelará la historia, porque la historia es *su* historia. Siempre hay un desorden inherente a la historia, y nosotros no estamos aquí para acabar de crearlo, sino al contrario, nos toca crear orden. «El otro tiene algo que yo quiero.» ¿Qué tiene? El poder de dispensar una revocación. ¿Cuándo termina la historia? Cuando el héroe consigue lo que quiere. El desorden es propio de las historias; lo que nosotros tratamos de hacer es crear orden. Cuando el héroe consiga la revocación, o cuando halle que no la puede conseguir, el orden será restaurado. La historia estará terminada y ya no habrá razón para seguir interesado. Lo que nosotros estamos tratando de hacer es alcanzar ese punto, ese bendito estado de bienaventuranza en el que no hay historia. Pues como nos dejó dicho el señor Trollope: «Son muy felices los que no tienen historia alguna que contar.» Sigamos, no perdamos el gusto de seguir y de ser jubilosamente científicos que avanzan un paso a la vez. El siguiente paso que ha sido sugerido es pedir. ¿Qué alternativas tenemos?

ESTUDIANTE: *Exponer su caso*.

MAMET: *Exponer su caso*. Bueno, como ven, se están sugiriendo dos historias de dos diferentes duraciones. ¿Por qué? Tarde o temprano, *exponer su caso* contendrá a *pedir*, ¿no? Aquí está lo que determina la duración de una historia sana: el menor número de pasos absolutamente esenciales para asegurar el objetivo del héroe. ¿Qué golpe le gusta más a cada quien: *pedir* o *exponer su caso*? ¿Sobre qué bases podemos decidir cuál es mejor para la historia?

ESTUDIANTE: Sobre la base de por qué estaría él solicitando la revocación.

MAMET: No, no nos importa el porqué. Le hace falta un *MacGuffin*, lo necesita.

ESTUDIANTE: Pero no sabemos nada de nada.

MAMET: No necesitamos saber. ¿Alguien piensa que sí? A lo que te refieres es a lo que los ignaros llaman la «historia previa». No la necesitas. Recuerda que el modelo para una obra dramática es el chiste grosero. El principio de un chiste es así: «Un vendedor foráneo llega a la puerta de una granja»; y no así: «¿Quién pensaría que las dos ocupaciones más dispares, la de agricultor y la de comerciante, estarían un día indisolublemente unidas en nuestra literatura oral? La agricultura, esa solitaria empresa, engendradora de virtudes como la capacidad de reflexión y la independencia; y el comercio, actividad que…» Por favor, ¿acaso tiene el protagonista que dar explicaciones de por qué busca una revocación? ¿A quién se lo va a explicar? ¿Al público? ¿Eso le va a ayudar a *conseguirla*? No. Él sólo debe hacer aquellas cosas que lo ayuden a conseguir la revocación. No tiene que hacer otra cosa más que *conseguir una revocación*. El chico dice a la chica: «Qué bonito vestido»; no le dice: «No me he acostado con nadie en seis semanas.» Entonces, la pregunta sigue siendo: ¿sobre qué bases podemos decidir cuál es mejor para este golpe, *exponer su caso* o *pedir*? Mi intuición es que *exponer su caso es* mejor. ¿Por qué? Porque me la estoy pasando bien y me gustaría que la historia continuara un poco más. No pienso que tenga yo una base más sólida que ésta, pero pienso que está bien. Pero mejor aún, lo verifico, pues sé que hay en mí una capacidad de autoengaño. Así que la pregunta que me hago es: ¿en este punto, utilizar *exponer su caso* falla más en cumplir alguna de las reglas que hemos discutido que *pedir*? Repaso las reglas y mi respuesta es no, así que escojo la que me late.

ESTUDIANTE: Ya que *exponer* es más *intencionado*, ¿no habría aquí un intento de ser más *interesante*?

MAMET: No lo creo; ni creo tampoco que sea más o menos intencionado. Creo que es nada más diferente. Creo que es una elección. Se puede decidir *exponer su caso* o decidir *presentar su caso*. Por cierto, no dijimos que estos golpes tenían que ser inintencionados; lo que sí dijimos fue que las *tomas* debían serlo. Por ejemplo, *homenajear* puede o no tener ciertas cargas psicológicas inherentes. Hemos hablado de *pedir*, *exponer su caso*, *presentar su caso*; cada una evocará ciertas asociaciones en el actor. Dicho sea de paso, son estas asociaciones inmediatas, personales, las que inducen al actor lo mismo a actuar que a mantenerse en línea con las

intenciones del autor. Es *esto* lo que acerca al actor a la obra, y no esos remolinos de autoabuso emocional impuestos como *entrenamiento* por profesores ineptos.

ESTUDIANTE: ¿Qué tal *regatear* o *sobornar*?

MAMET: ¿Qué pasa con esas ideas en términos de la estructura? Hablemos de *regatear*, ya que es un poco más simple.

ESTUDIANTE: El problema es que iniciamos con una línea argumental distinta. *Regatear* no funcionaría con *ganar el respeto*, pero podría ser un camino para *conseguir una revocación*.

MAMET: Éste es un problema que van a encontrar a menudo al confrontarse con las estructuras dramáticas. Porque al crearlas, ya sea crear una película propia o al tratar de dilucidar la estructura dramática de una película cualquiera, ningún ángel va a bajar a decirles «ésta es la línea argumental». Lo que ocurrirá será exactamente este proceso de elucubrar y revisar, de trabajar cada vez para crear o discernir una línea argumental. Hemos tomado la decisión de que *conseguir una revocación* es la línea que corre a través de la escena. Estamos en el golpe dramático siguiente a *prepararse*. Tal vez este siguiente golpe sea *presentar el caso. Así* pues, que ésa sea nuestra nueva idea. Qué alivio pasar adelante a este nuevo golpe. Cuánto debemos respetarnos al asumir sobre nosotros el peso de esta labor, salvando así al público del engorro. *Presentar el caso*. Nuestra tarea ahora es hallar la serie de tomas inintencionadas que nos transmitan tal idea. El estudiante quiere presentar su caso al maestro. A ver, ¿dónde vamos a hallar una pista? Tenemos cuatro golpes o compases, estamos en el cuarto, ¿cuál va a ser la pista que nos lleve a dar con las tomas justas? ¿Alguna pista que nos auxilie a llegar a la respuesta al problema de *presentar el casó*?

ESTUDIANTE: ¿Cómo fue *prepararse*?

MAMET: Exactamente. El golpe anterior proveerá la pista. Recordemos qué fue *prepararse* y que en términos de la nueva línea argumental nos preocupó si nos resultaría un chasco; pues ahora ese golpe nos puede ofrecer un buen indicio. Así que volvamos a echar una mirada a la lista de tomas para *prepararse*. No estaría mal, en aras de la armonía, saber si hubo algo que antes desechamos. Algún paso extra, algo que menguó a *prepararse*, pero que podría robustecer a *presentar el caso*. Como los indios de antaño, queremos aprovechar todas las partes del búfalo.

ESTUDIANTE: La toma donde él abre la libreta de notas, saca el papel y le arranca una tira, escribe en ella y la mete en la ceja indicadora.

MAMET: Bien. Ahora, ¿cuáles son las tomas para *presentar el caso*?

ESTUDIANTE: De alguna manera hacer la presentación de la libreta.

MAMET: Pero ¿cuáles son las tomas? Un tipo entra al salón, otro que está en el salón se acerca al escritorio. Nuestro criterio de selección nos exige unas tomas yuxtapuestas que nos darán la idea que requerimos en este trance: *presentar el caso*. Tenemos que tener claro qué es lo que vamos a capturar en cada toma.

ESTUDIANTE: Hay que empezar con una toma del escritorio limpio, sin nada encima, y la libreta entra y queda ahí.

MAMET: ¿Cuál es la siguiente toma?

ESTUDIANTE: La reacción del profesor, que aprueba o desaprueba.

MAMET: No. Este golpe no tiene que ver más que con *presentar el caso*. Aquí no cabe la reacción del profesor.

ESTUDIANTE: Si la primera toma fuese la presentación de la libreta, y la segunda el profesor bajando la vista para verla, ¿quedaría el caso presentado yuxtaponiendo ambas?

MAMET: Quizá la primera toma sea del escritorio limpio y de la libreta que es puesta allí, y la segunda del profesor que ve la libreta y luego sube la mirada, y ahí cortamos a una toma del estudiante. Creo que nos hace falta el estudiante, pues él *presenta el caso*.

ESTUDIANTE: Pero ¿no reconoceríamos que es la libreta de la escena dos? Sabemos que es la misma que preparaba el estudiante y por eso no necesitaríamos una toma suya.

MAMET: ¿Basta con identificar la libreta?

ESTUDIANTE: Sí; sabemos que es la libreta del estudiante. La libreta vale por el estudiante.

MAMET: Muy bien, claro, tienes razón. Me dejé atrapar por la idea de andar siguiendo al protagonista por todos lados. Bien, y ahora esto nos lleva a someter los elementos plásticos de la producción al principio guía de la línea argumental. ¿Qué música está sonando? ¿Qué hora del día o de la noche es? ¿Cómo es el vestuario? ¿Y los *sets*? En algún momento hiciste mención de alguien leyendo una revista. Dijiste revista: ¿qué revista? No estoy exagerando; porque esas decisiones no se toman a tontas y a locas; alguien es responsable de ellas y ese alguien se llama director. El utilero va a decir: «¿Cómo debe ser la libreta de notas?», ¿y qué vas tú, el director, a decir? Sorprendida, ¿qué responderá la persona impreparada? «Diablos, la escena es acerca de *conseguir una revocación*, entonces, ¿qué

clase de libreta trae una persona que eso quiere?» Si esto les parece una broma, o una exageración, nada más piensen en las películas norteamericanas. Así se hacen las películas en este país. «Hola, cómo les va a ustedes, yo acabo de regresar de Vietnam.» En Hollywood, un comité de atracadores quiere asegurarse de que en las películas cada palabra, momento, toma, útil, sonido, etc., será para —y sobre todo— hacerles publicidad. Los miembros de este comité se hacen llamar «productores», y son a las artes lo que el patíbulo a la jurisprudencia.[4] Qué respondemos al utilero que nos dice: «¿Qué pinta tiene la libreta de notas?» ¿Qué van a decir?

ESTUDIANTE: ¿No depende de cuál sea o no sea el objetivo?

MAMET: No, porque no puedes hacer una «libreta revocatoria», así como no puedes «demostrar con la actuación» de qué cuarto has salido —aunque existen, para vergüenza suya, escuelas de actuación que presumen de enseñar tales cosas—. ¿Qué apariencia debería tener esta libreta, esta «libreta revocatoria»?

ESTUDIANTE: ¿Pegamos una etiqueta en la cubierta?

MAMET: El público no la leerá; es como un signo; el público no quiere leer signos, quiere ver una película; una en la que la historia avanza gracias al corte.

ESTUDIANTE: No tienen que leerla. Es una carpeta negra con una etiqueta blanca, parece una carpeta de reportes.

MAMET: ¿Por qué ha de parecer eso? Quiero decir, no es una mala idea que parezca una carpeta de reportes, pero ¿por qué es una buena idea que lo parezca? El utilero pregunta: «¿Cuál es su facha?» ¿Cuál es la respuesta correcta? ¿Qué tiene que hacer? ¿Qué hacen los *reportes*?

ESTUDIANTE: *Presentan el caso*.

MAMET: Bien. Ahora, ¿cuál es la lista de tomas para presentar el caso?

ESTUDIANTE: La libreta abierta en el escritorio.

MAMET: ¿Cuál es la siguiente toma?

ESTUDIANTE: El rostro del profesor.

MAMET: ¿Cuál no es la siguiente toma? El rostro del estudiante, ¿verdad? Entonces, por lo tanto, ¿cómo es la libreta?

ESTUDIANTE: Se ve preparada.

MAMET: No, no puedes hacer que se vea preparada. Puedes hacerla ver pulcra. Lo cual puede estar bien, pero no es lo más importante a tomar en cuenta al responder al utilero.[5] Piensen en la lista de tomas y en el objetivo:

presentar el caso. El público no va a notar si está preparada, si está pulcra, si está convincente. ¿Qué es lo que sí van a notar?

ESTUDIANTE: Que es la misma que han visto.

MAMET: Entonces, ¿cuál es tu respuesta al utilero?

ESTUDIANTE: Hazla reconocible.

MAMET: ¡Exactamente! ¡Muy bien! *Tienes que poder reconocerla*. Eso es lo más importante de esos reportes. Así es como se usa el principio guía de la línea argumental para dar respuesta a preguntas sobre el *set* o el vestuario. La libreta, en abstracto, no es importante. Lo que cuenta es lo que hace en la escena. Y lo que más notoriamente hace en la escena es *presentar el caso*. Puesto que no vamos a ver una toma del estudiante, ella tiene que presentar el caso por él. Esa toma de la libreta inintencionada tiene que *presentar el caso*. Como sabemos que ha de ser inintencionada, la respuesta no puede ser «es una libreta *preparada*», ni puede ser «es una libreta desgastada». La respuesta debe ser «es la misma libreta que vimos en la toma dos». Al escogerla, se le está contando al público *eso sin lo cual no pueden entender la película*. En este caso, es el elemento esencial de la toma. *Eso sin lo cual el golpe no sobrevive* es que se trata de la misma libreta del golpe previo. Es esencial para contar la historia. Cada vez que como directores toman una decisión, debe estar sustentada en si el asunto en cuestión es esencial para contar la historia. Si no nos hace falta la toma del estudiante, podemos estar felices, pero será mejor estar felizmente seguros de que se entienda que es la misma libreta. El público sólo verá lo más atrayente en la pantalla. Ustedes tienen que hacerse cargo y dirigir su atención. Es también el principio de la magia: ¿cuál es la sola cosa más importante? Si les hacen fácil el que la vean, estarán haciendo bien su trabajo. No tienen que hacerla una libreta que *consiga una revocación*, y sí tienen que hacer que sea la misma libreta. Entonces, nuestros golpes dramáticos son *anticiparse*, *prepararse*, *homenajear* y *presentar el caso*. ¿Cuáles fueron las tomas para *anticiparse*?

ESTUDIANTE: Él llega y trata de girar la perilla.

MAMET: No. Ojalá no pienses que estoy siendo puntilloso; lo que sucede es que es muy provechoso pensar el filme de la misma y exacta manera en que el público va a percibirlo. Lo que verán en la primera toma es *un hombre caminando por el pasillo*. ¿Cuáles son las tomas?

ESTUDIANTE: Un hombre viene por el pasillo, toma de la mano en la perilla, el mismo hombre se sienta en una banca.

MAMET: Perfecto. Ahora, quién me dice por qué rodaron al suelo todos esos patinadores olímpicos. La única respuesta que conozco es que no habían practicado bastante. Practica con tus herramientas hasta que te hartes y, entonces, practica un poco más. Tenemos una herramienta: escojan sus tomas, golpes, escenas, objetivos y, *siempre*, refiéranse a ellos por los nombres que han elegido. ¿Cuáles son las tomas para *prepararse*?

ESTUDIANTE: Él saca la libreta, arranca un papel, garabatea algo en él, lo mete en la ceja de plástico, cierra la libreta.

MAMET: Bien. ¿Y para *homenajear*?

ESTUDIANTE: Toma de él que mira, se levanta y sale de cuadro. Toma de él que corre hacia la puerta con mirilla. La abre y un hombre pasa caminando.

MAMET: Bien. ¿Y el siguiente golpe?

ESTUDIANTE: *Presentar el caso*. Un escritorio limpio. La libreta es puesta sobre el escritorio, y una toma del hombre que ocupa el escritorio y que la ve.

MAMET: Bien. Lleguemos al final. ¿Cómo concluimos?

ESTUDIANTE: El profesor podría empezar a revisar la libreta.

MAMET: ¿Cuál es el golpe dramático que quisiéramos dramatizar en este punto?

ESTUDIANTE: El *juicio*.

MAMET: Muy bien, la idea *es juzgar*. *Considerar es* una manera distinta de decirlo. Pero que el profesor considere la libreta no resulta de mayor peso para el montaje porque es declarativo. Alguien se topa con cierta evidencia, la ve y algo decide en su cabeza. Como dijo Aristóteles, así no se cuenta bien una historia. No se vale que al personaje simplemente «se le ocurra una idea».

ESTUDIANTE: ¿Por qué seguiría *juzgar*, si hasta ahora los golpes han tenido que ver con el estudiante y el profesor? ¿No habría que seguir el derrotero del estudiante más que el del profesor?

MAMET: ¿Cuál es tu idea?

ESTUDIANTE: Yo imagino este golpe como *tomar una posición*. Él ha presentado su caso, y entonces cortamos a verlo parado ahí, y a que él no va a aceptar un no por respuesta. Y corte otra vez al profesor mirando al muchacho.

MAMET: ¿Alguien tiene alguna otra idea para el siguiente golpe?

ESTUDIANTE: *Acusar recibo de la revocación*.

MAMET: Sí, he ahí una idea.

ESTUDIANTE: *Denegación*.

MAMET: Este golpe no es realmente eso; ése es el resultado, el final de algún otro golpe. El estudiante protagonista tiene que estar yendo hacia un amarre, un redondeo final.

ESTUDIANTE: A estas alturas de la historia, uno esperaría una reacción del profesor. En toda lógica, el siguiente golpe después de *presentar el caso* es juzgar, *juzgar el caso*. Al terminar este golpe, él ha conseguido, o no, la revocación. No tenemos que seguir al estudiante para completar la línea argumental, ¿o sí?

MAMET: No.

ESTUDIANTE: Pero es responsabilidad del muchacho conseguir la revocación.

MAMET: Sí, lo es; pero no tiene que haber un cuadro del chico. Queremos saber lo que pasa a continuación en términos de la línea argumental, no de lo que hace el protagonista. ¿Cuál fue nuestra última toma en nuestro último golpe?

ESTUDIANTE: El profesor miraba la libreta sobre el escritorio.

MAMET: El profesor la miraba. Corte a un montón de muchachos en la entrada del salón. Un muchacho que no hemos visto hasta ahora se suma y todos miran para un lado u otro. Cortamos al punto de vista de ellos del salón vacío con el chico sentado ahí y el profesor viéndolo. Para dar la idea de un juicio. Ahora estamos listos para una resolución. Desde la entrada, vemos al profesor abrir la libreta, voltear hacia su derecha, cortamos al cajón del escritorio y vemos que saca un sello. Lo vemos poner un sello en la libreta y cortamos a una toma del chico, quien está sonriente y ahora recoge su libreta. Corte a una toma de la mano del chico cerrando la libreta, y desde el fondo del salón lo vemos ir a tomar asiento en su lugar, y al profesor puesto de pie invitando al resto de la clase a pasar a sentarse, lo cual hacen todos. ¿Sí?

ESTUDIANTE: ¿Y qué pasaría si él *no consigue la revocación*?

MAMET: No lo sé. Es apenas nuestra primera película, hagamos que tenga un final feliz, ¡total! Y ya acabamos, y fue un excelente trabajo.

3
ARQUITECTURA CONTRACULTURAL Y ESTRUCTURA DRAMÁTICA

Yo era estudiante en una universidad no tradicional durante los turbulentos años sesenta. En aquella época y lugar —Vermont— floreció una corriente de pensamiento que dio en llamarse Arquitectura Contracultural. Alguna gente pensaba entonces que la arquitectura tradicional resultaba demasiado sofocante, así que les dio por diseñar y construir un número de edificios contraculturales, los cuales probaron ser invivibles. Su diseño no nació de una idea acerca del propósito de estos edificios; más bien provino de la idea de que había que poner atención en cómo se «sentía» el arquitecto.

A lo largo de los años, esos arquitectos han contemplado su obra y, quizá, han reflexionado en que hay razón detrás del diseño tradicional. Que las puertas se coloquen de cierta manera, que los marcos de las ventanas se hagan de cierto modo, tiene una razón.

Todas esas construcciones contraculturales pueden haber expresado las intenciones del arquitecto, pero no sirvieron a los propósitos de sus inquilinos. Todas se cayeron, o se están cayendo o deberían ser demolidas. Son un manchón en el paisaje, no envejecen con gracia y, cada año que pasa, ratifican la pueril tontería de esos arquitectos contraculturales.

Yo vivo en una casa que tiene doscientos años. Se levantó a mano, con ayuda de una hacha y sin clavos. Si no ocurre alguna catástrofe provocada por el hombre, seguirá en pie dentro de otros doscientos años, pues fue construida con respeto y entendimiento por la madera, el clima y los requerimientos domésticos humanos.

Es muy difícil apuntalar después algo que ha sido mal hecho. Es mejor planear con anterioridad, cuando se tiene el tiempo. Es como cuando se trabaja con algún pegamento; cuando se seca, se nos ha ido el tiempo; cuando casi está seco, hay que apurar las decisiones dada la presión. La mejor manera de hacer una silla es dedicar todo el tiempo a diseñarla para luego ensamblarla

con calma. De hecho, los antiguos silleros —esto es, hasta más o menos principios del siglo— acostumbraban trabajar sin ninguna clase de pegamento, porque entendían bien no sólo la naturaleza de las uniones, sino también la de las maderas. Sabían cuáles se contraerían y cuáles se hincharían con los años, de modo tal que la correcta combinación de maderas haría a la silla más y más fuerte al paso del tiempo.

Yo me di cuenta de dos cosas al terminar mi segunda cinta. Al hacer una película, después de terminar la lista de tomas, pero antes de empezar a filmar, se abre un periodo conocido como la «preproducción», durante el cual a uno se le puede ocurrir decir: «¿Saben cuál sería una buena idea? Para lograr de verdad que el público entienda que estamos en una cochera, pongamos un letrero que diga: *cochera*». Y así se organiza una reunión con la gente de arte, se habla mucho de letreros y se hace una buena cantidad de ellos. Yo hice dos películas y muchos letreros. Nadie ve nunca los letreros en las películas. Jamás. Simplemente no son vistos. Son intentos a deshoras de apuntalar lo que no fue bien diseñado. Otra herramienta «aclaratoria» a la mano, pero igual de inútil, es el proceso de posgrabación, o sea, diálogos grabados e insertados ya que la película se ha terminado de filmar, para comunicar al público información que faltó. Por ejemplo, poner palabras en «boca» de alguien cuando está de espaldas en la pantalla. Frases como: «Oh, mira, bajaremos esta escalera para llegar a ese anhelado último escalón», que tampoco sirven para nada. ¿Por qué? Porque al público sólo le importa *cuál es el motor de la escena* —¿qué quiere el héroe?—. Más precisamente: ¿cuál es el motivo esencial de la toma? No han ido al cine para ver letreros y no lo van a hacer. No se les puede forzar a hacerlo. Está en la naturaleza de la percepción humana ir hacia lo más interesante. Y, como sabemos en términos de los chistes groseros, lo más interesante es *qué va a pasar ahora*, a continuación, en la historia que prometimos contar al público. No se puede sacarlos de ella, que hagan una pausa y vean un letrero; ni les interesa complacernos escuchando nuestros diálogos posgrabados; así que más vale hacer la tarea a tiempo.

Y esa tarea se cumple comprendiendo la naturaleza de los materiales en juego, y utilizando esa comprensión en el diseño del filme. Eso es lo que en sustancia es una película: un diseño. Ya saben, todas esas muy sentidas obras personales de gente que se esfuerza por meter en las tomas un montón de basura —eso sí, también muy sentida— y que mueven la cámara por todos lados para mostrar cuán conmovidos se hallan por el tema que han escogido; ésas son justamente como la arquitectura contracultural: pueden ser un fruto,

una afirmación muy personal, pero no están al servicio de las finalidades de los inquilinos o, en este caso, de los espectadores que quisieran saber *qué es lo que ahora va a pasar*. Se agobia al público cada vez que no se avanza al siguiente paso esencial de la progresión tan rápido como sea posible. Se agobia su buen talante natural. Pueden condescender con uno por razones políticas —que de eso se trata la mayor parte del arte moderno—; razones políticas como: «Carajo, me *interesa* esta clase de pésimas películas» o «Me *importa* esta propuesta contracultural; yo pertenezco a ese grupo, y apoyo a otros como yo, y a los que aprecian la clase de cosas que este tipo está tratando de decir». El público puede apoyar las trivialidades del arte moderno, pero no le gustan. Sugiero poner atención a la diferencia en la manera en que la gente habla de, por ejemplo, cualquier artista de *performances* y cómo hablan de Cary Grant. Y a los adorables entusiastas que aseguran que el propósito del arte moderno es desagradar, les diría: «Por favor, ya crezcan.»

El trabajo del director de cine es *contar la historia a través de la yuxtaposición de imágenes inintencionadas*, esto no por un capricho, sino porque está en la naturaleza esencial del medio utilizar yuxtaposiciones, es así como mejor opera, ya que está en la naturaleza de la percepción humana advertir dos eventos, determinar una progresión y desear saber qué va a pasar a continuación.

También las obras de *performance art* aprovechan la naturaleza de la percepción humana que, al presenciar imágenes sin un orden aparente, trata de hallarlo en consonancia con un preconcepto dominante. Otro ejemplo de lo mismo es la neurosis, la cual consiste en el ordenamiento de hechos, ideas o imágenes inconexos según un preconcepto dominante.

Por ejemplo, el preconcepto dominante puede ser: «Yo soy una persona desagradable a la vista.» Entonces, dados cualesquiera de dos hechos sin conexión, yo les conferiré un orden que les otorgue precisamente ese significado. «Ah, sí, entiendo: esa mujer atravesó el salón, se apuró a meterse al elevador y a apretar el botón para que la puerta se cerrara, porque no soy una persona atractiva.» Eso es la neurosis, el intento de una mente desordenada de aplicar el principio de causa y efecto. Mismo intento que, subconscientemente, ocurre en el espectador de una obra dramática.

Si se apagan las luces y abren el telón, la idea dominante será «es una obra de teatro», «me cuentan una historia». El cerebro humano lo entenderá así, y tomará todo lo que ocurra en la obra para con ello darle forma a una historia, tal y como le da forma a la percepción neurótica. Está en la

naturaleza de la percepción humana conectar en una historia imágenes sin relación, porque necesitamos que el mundo tenga sentido.

Bajo la idea dominante: *es una obra de teatro*, daremos a las imágenes que veamos entre la subida y la bajada del telón la forma de una obra, sea que hayan sido estructuradas para serlo o no. Lo mismo pasa con una película, y por ello es que el mal cine puede tener «éxito». Está en nuestra naturaleza otorgarle sentido a lo que presenciamos, no podemos evitar hacerlo. La mente humana lo hará siempre, aun cuando se trate de yuxtaposiciones arbitrarias.

Siendo ésta la naturaleza de la percepción humana, el dramaturgo hábil la usará en su provecho y se dirá: «Bueno, si la mente humana va a estar haciendo eso de todos modos, por qué no me le adelanto y así iré con la corriente, en vez de batallar contra ella.»

Si no se cuenta una historia —esto es: se avanza de una imagen a la siguiente—, entonces las imágenes tendrán que ser más y más interesantes *per se*; pero si sí se cuenta, la mente humana trabajará en concordancia percibiendo el impulso y la dirección, tanto consciente como, más importante, subconscientemente. El público va a dejarse ir con la historia, y no hará falta inducirlo a ello con extravagancias visuales, explicaciones o recursos narrativos (no dramáticos).

Ellos quieren saber qué va a pasar a continuación. ¿Van a matar al tipo? ¿Lo va a besar la muchacha? ¿Encontrarán el dinero enterrado en la vieja mina?

Cuando un filme está bien diseñado, nuestros consciente y subconsciente van alineados y *necesitamos* oír qué va a pasar a continuación. El público va dando orden a lo que sucede, justo como el autor lo hizo, de modo que entra en contacto con la mente consciente y subconsciente de éste y, así, queda involucrado por entero con la historia.

Si no nos importa qué más va a pasar, si el filme no está bien diseñado, podemos, inconscientemente, crear nuestra propia historia, tal y como el neurótico crea su propia versión de causas y efectos en el mundo que lo rodea, pero ya no estaremos interesados en la historia que nos están contando. «Sí, vi a la mujer poner la tetera en la estufa y entonces un gato corrió por el escenario», podríamos platicar de un *performance*. «Sí, lo vi, pero no sé bien hacia dónde va todo. Atiendo, pero desde luego no voy a arriesgar mi inconsciente involucrándome.»

Es en ese instante cuando lo que vemos ha dejado de interesarnos. Y es cuando el mal autor, como el arquitecto contracultural, tiene que cubrir la

falla tratando de hacer cada momento subsecuente *más divertido* que el anterior, engatusando a la gente para que preste atención.

Al final de esa ruta se halla la obscenidad: que de verdad se les vean los genitales, que de verdad el actor peligre en acciones riesgosas, que de verdad el edificio se incendie. Así, al final de una película, el cineasta se habrá forzado a ser más y más extravagante; al final de su carrera, se habrá forzado a llegar a extremos grotescos; y, al final, incluso toda una cultura se habrá visto forzada a degenerarse hasta la depravación, que es lo que nos ha ocurrido.

Una película interesa por el deseo de averiguar qué más va a pasar. Entre menos concuerde la realidad con la visión del neurótico, más estrafalarias tendrán que llegar a ser sus explicaciones, desarrollo que al final desemboca en la psicosis —*performance art* o «teatro moderno» o «cine de vanguardia»—.

La estructura de cualquier forma dramática debiera ser un silogismo, una construcción lógica de la siguiente forma: si A, entonces B. Una obra de teatro o una película parten de un postulado: *si A* (en que una condición de inestabilidad es creada o planteada), y llegan a una conclusión: *entonces B* (momento en que la entropía volverá a meter su mano correctora, y una condición de estabilidad se habrá alcanzado de nuevo).

Por ejemplo, y como ya vimos, si un estudiante *necesita una revocación*, emprenderá una serie de acciones que lo lleven a su meta, o le impidan definitivamente alcanzarla. Entonces, él regresará a estar en calma; una condición de entropía se habrá establecido.

Esta *entropía* es uno de los aspectos más interesantes de nuestra vida. Nacemos, pasan cosas y morimos. El acto sexual es un muy buen ejemplo: se ponen en movimiento cosas que hasta ese momento no existían y que demandan alguna forma de resolución. Algo es conjurado a la existencia, algo nuevo que antes no existía, y la inestabilidad que esta nueva cosa crea tiene que ser resuelta, y cuando lo es, la vida, el acto sexual, la obra de teatro, terminan. Y uno se da cuenta de que llegó la hora de partir a casa.

Tal tipo solucionó su problema en el burdel, tal otro perdió todo su dinero en las carreras de caballos, tal pareja se reencontró, tal malvado rey murió… ¿Cómo sabemos que éste es el final de la historia? Porque *el ascenso al poder del malvado rey* fue el problema que vinimos a ver solucionarse. ¿Cómo sabemos que cuando *ellos se besan* es el final de la película? Porque es una película acerca de un chico que no logra conquistar a una chica. La solución

del problema planteado al inicio de la experiencia es el fin de la historia. También así es como sabemos que una escena se ha terminado, ¿verdad?

Ya dijimos que la escena es la correcta unidad a estudiar. Si se entiende la escena, se entiende la obra o el filme. Cuando el problema planteado por la escena desaparece, la escena ha llegado a su fin. De hecho, muchas veces en las películas se busca salir de una escena antes de que el problema se resuelva y dejarlo pendiente para la *siguiente* escena. ¿Por qué? Porque así el público querrá ir adelante, seguir la historia. No hay que olvidar que ellos quieren saber qué más va a pasar.

Iniciar la escena más adelante y salir de ella pronto es demostrar respeto por el público. Es muy fácil manipular al público —ser «mejores» que ellos —, porque uno tiene todas las cartas en la mano. «¡No te voy a decir nada; puedo cambiar la historia a la mitad! ¡Puedo hacer lo que yo quiera! ¡Vete al diablo!» Mas hay que prestar atención a la diferencia entre el modo en que la gente habla, por ejemplo, de los filmes de Werner Herzog y los de Frank Capra. Uno de ellos puede o no entender esto o aquello, pero el otro entiende lo que es contar una historia y *quiere* contar una, lo cual no es más que la esencia del arte dramático: contar historias. Es para lo único que sirve. Por siglos, se le ha tratado de usar para cambiar la vida de la gente, influir, comentar, autoexpresarse. No funciona. Tal vez sería lindo que lo pudiera hacer, pero no puede. Para lo único que sirve la forma dramática es para contar una historia.

Si se quiere contar una historia, podría ser una buena idea llegar a entender un poco la naturaleza de la percepción humana. Del mismo modo que, si se quiere saber cómo construir un techo, sería una buena idea entender un poco acerca de los efectos de la gravedad y la precipitación.

Si se va a Vermont y se construye un techo en pico, la nieve se precipitará al suelo. Constrúyase un techo plano y se vendrá abajo por el peso de la nieve —que fue lo que le pasó a buena parte de la arquitectura contracultural de los sesenta—. «Debe haber una razón por la cual la gente ha querido escuchar historias durante diez millones de años», dice el artista de *performances*, «pero a mí no me *importa* porque *yo tengo algo que expresar*»

El negocio del cine está atrapado en una espiral de degeneración porque lo manejan personas que no entienden nada. Y lo único que puede hacerse frente a esta fuerza que arrastra hacia abajo es decir la verdad. Cada vez que alguien dice la verdad se crea una contrafuerza.

No es posible ocultar las propias intenciones, nadie puede ocultarse. Casi la totalidad de los filmes contemporáneos en este país son torpes, triviales y

obscenos. Si se tiene la intención de triunfar en la «industria», el trabajo, la propia alma, estarán expuestos a esas influencias destructivas. Si se precisa desesperadamente de ser aceptado por esa industria, es muy probable que se termine convertido en uno de ellos.

El actor no puede ocultar sus intenciones, y lo mismo le pasa al dramaturgo o al director. Si la intención de una persona —y en esto no hace falta aparentar humildad, ésa llegará aunque no se la quiera— es realmente *entender la naturaleza del medio*, tal intención será recibida por el público. ¿Cómo? Mágicamente. No sé cómo, pero así será. No puede quedar oculta. Además de lo que se aprenda o no acerca del medio gracias al deseo de entenderlo, el deseo *mismo* se hará manifiesto.

A ratos, yo tallo madera. Es mágico cómo el objeto de madera se crea por sí mismo. Uno queda cautivo, fascinado por el grano de la madera, y la pieza revela cómo hay que tallarla.

A veces se pone en contra de uno. Si se es honesto al hacer películas, se hallará que también ellas luchan contra uno. Nos están diciendo cómo escribirlas, tal y como descubrimos con la película sobre «conseguir una revocación».

Es muy, muy difícil resolver estos muy, muy simples problemas. Ellos luchan contra nosotros, pero llegar a dominarlos es el principio del dominio del arte del cine.

4
LAS TAREAS DEL DIRECTOR

QUÉ DECIR A LOS ACTORES Y DÓNDE COLOCAR LA CÁMARA

He visto a directores llegar a hacer hasta sesenta repeticiones de una toma. Ahora bien, cualquier director que no se chupe el dedo, sabe que después de la tercera o cuarta vez ya no se acuerda de la primera; durante la filmación, es imposible recordar el propósito mismo de la escena a la décima repetición; y tras la doceava, uno ya no sabe ni dónde nació. ¿Por qué, entonces, hay directores que repiten la toma tantas veces? Porque no saben qué es lo que quieren registrar y están asustados. Si no se sabe lo que se quiere, ¿cómo saber cuando ya se lo tiene y, por ende, cuando ya se ha terminado? Si se sabe lo que se quiere, se filma y punto, se puede uno ir a sentar. Supongamos que se está dirigiendo la película sobre «conseguir una revocación». ¿Qué se le va a decir al actor que hace el primer golpe? ¿A qué nos podemos referir? ¿Cuál es aquí nuestra brújula? ¿Cuál sería una buena y sencilla herramienta que nos pudiera ser útil para enfrentar la cuestión?

Para orientar al actor, hay que hacer lo mismo que con el camarógrafo: referirlos al *objetivo de la escena*, que en este caso es *conseguir una revocación*, así como al significado del golpe en juego, que aquí es *anticiparse*.

Con base en esto, se le dice al actor que haga aquellas cosas —y sólo ésas — que son necesarias para filmar el golpe *anticiparse*. Se le dice que vaya a la puerta, que manipule la perilla y que se siente. Esto es, literalmente, lo que se le dice. Nada más.

Así como la toma no tiene que ser *intencionada*, tampoco la actuación tiene que serlo, ni debiera serlo. La actuación debe ser la ejecución de una simple acción física. Punto. Ve a la puerta, manipula la perilla, siéntate. No tiene que caminar por el pasillo en actitud respetuosa. Ésta es la mayor lección que puede ser enseñada respecto a la actuación: ejecutar los movimientos físicos que pide el guión de la manera más simple posible. No hace falta andar «ayudando a la obra».

No ha de sentarse con respeto, no ha de mover la perilla imbuido de respeto. El guión se encarga de la tarea. Entre más intente el actor cargar a cada acción física con el «sentido» de la escena o de la obra, más estará arruinando la película. Un clavo no tiene que verse como una casa; no es una casa, es un clavo. Si la casa se va a sostener en pie, el clavo ha de cumplir las funciones de un clavo y para poder hacerlo debe *verse* como un clavo.

Entre más cumpla el actor con las acciones físicas inintencionadas específicamente requeridas, mejor para la película. Es por esto que gustamos tanto de las viejas estrellas del cine: eran la mar de simples. Se preguntaban: «¿Qué hago en esta escena?» Caminar por el pasillo. ¿Cómo? En forma lenta, rápida, decidida. Hay que fijarse en esos adverbios tan simples —elegir acciones y adverbios constituye el oficio de la dirección de actores—.

¿En qué consiste la escena? En *conseguir una revocación*. ¿Cuál es el sentido del golpe? *Anticiparse*. ¿Cuáles son las tomas específicas? Tipo camina por el pasillo, tipo manipula perilla, tipo se sienta. La buena suerte es producto del buen diseño. Cuando el actor dice: «¿Cómo camino por el pasillo?», se le responde: «No sé… apresuradamente.» ¿Por qué esta respuesta? Porque el subconsciente del director viene trabajando en el problema, porque ha pagado su cuota de trabajo y está facultado para emitir una decisión que puede parecer arbitraria, pero que también puede ser una solución inconsciente del problema, lo que no es tan raro que suceda si se otorga un reconocimiento al inconsciente y se le transfiere el problema por suficiente tiempo para que, luego, escupa la solución.

Así como está en la naturaleza del público el deseo de ayudar a la historia a seguir adelante, que avance el trabajo bien hecho, es decir, el trabajo respetuoso de su propia naturaleza interna, asimismo es parte de la naturaleza de nuestro subconsciente colaborar en este impulso. Uno piensa que tendrá que tomar un montón de decisiones de modo arbitrario, y se sorprende cuando va llegando a ellas y zanjándolas gracias a la simple y entregada laboriosidad del subconsciente. Al mirar hacia atrás, uno se dice: «Vaya, qué suerte tuve, ¿verdad?»; y en verdad la respuesta ha de ser un merecido «sí», puesto que pagamos la cuota para contar con esa ayuda subconsciente cuando nos agobiamos dando con la estructura del filme: la lista de tomas.

Los actores hacen muchas preguntas. «¿Qué pasa por mi cabeza en este momento?» «¿Cuál es mi motivación?» «¿De dónde acabo de llegar?» La respuesta en todos estos casos es: *no importa*. Y no importa porque todas esas cosas no pueden ser actuadas. Reto a cualquiera a que actúe «de dónde acaba de llegar». Si no es posible actuarlo, ¿para qué pensar en ello? En vez de

perder el tiempo, la mejor apuesta será pedir al actor que lleve a cabo sus simples acciones físicas del modo más simple posible.

«Por favor, camina por el pasillo, prueba a abrir la puerta.» No hace falta decir: «Tratas de abrir la puerta y está con llave.» Basta con «trata de abrir la puerta y siéntate». Las películas se hacen con ideas muy simples. El buen actor ejecutará cada pequeña parte tan completa y simplemente como sea posible.

La mayoría de los actores —es una lástima— no son buenos actores. Hay muchas razones por las que esto sucede; la principal es que el teatro se ha caído a pedazos en nuestros días. Cuando yo era joven, los actores, casi todos, se habían ganado la vida diez años en el teatro para cuando cumplían los treinta.

Eso ya no pasa más, así que nunca tienen la oportunidad de aprender a actuar bien. Prácticamente la totalidad de los actores de este país están mal preparados. Han sido entrenados para cargar con la responsabilidad de la escena, para abusar de sus emociones y utilizar sus personajes para ganarse a como dé lugar su siguiente papel. Desperdician cada pequeño y precioso momento en el escenario o la pantalla buscando tanto «entregar» la obra entera como exhibir sus talentos; actúan, en efecto, como si su eterna línea fuese: «Pueden sentarse, yo soy el rey de Francia.» Y no es que sean tontos; al contrario, es mi experiencia que esta chamba atrae personas de la mayor inteligencia, muchas de las cuales son además dedicadas y muy trabajadoras; los malos y los buenos actores son, en general, gente entregada y esforzada. Sin embargo, es una pena que la mayoría no llegue lejos por estar mal preparados, con frecuencia desempleados y demasiado ansiosos por el futuro de su carrera y por «actuar muy bien».

También suele pasar que los vemos tratar de usar su intelecto para representar la idea de la película. Pues bien, ése no es su trabajo, sino el de cumplir, *tramo a tramo*, golpe a golpe, y del modo más simple posible, con la acción específica dispuesta para ellos por el guión y el director.

El propósito de los ensayos es enterar a los actores con *exactitud* de las acciones que se requieren en cada golpe.

Al llegar a la filmación, los buenos actores —quienes tomaron cuidadosas notas— llegarán y *harán* esas acciones; no se *emocionarán* en vez de hacerlas, ni *descubrirán* en ese momento, por ninguna inspiración, cuáles son, sino que harán aquello que se les paga por hacer, lo cual es ejecutar, del modo más simple posible, exactamente las cosas que ensayaron.

Si el director entiende la teoría del montaje, no tiene que esforzarse en llevar a los actores a reales o pretendidos estados de exaltación, amor, odio o cualquier otro arrebato emocional. No es tarea del actor ser emocional; sí lo es ser *directo*.

La actuación y el diálogo caen en el mismo saco. No le pidamos al diálogo lo que no le pedimos a la actuación: subsanar los defectos de la lista de tomas. Por ejemplo, no es propósito del diálogo transmitir información acerca del «personaje». La gente solamente habla para conseguir lo que quiere. En un filme, o en la calle, la gente que hace un retrato de sí misma está mintiendo. He aquí la diferencia; en una mala película el tipo dice: «Hola, Jack, te voy a visitar a tu casa esta tarde porque necesito recuperar el dinero que me pediste prestado»; en una buena dirá: «¿Dónde diablos andabas ayer?»

No hace falta que el diálogo narre más de lo que narran los cuadros o la actuación. Entre menos narración haya, más el público dirá: «Por todos los infiernos, ¿qué es lo qué está pasando?, ¿qué es lo que va a pasar?» Si las imágenes cuentan la historia, entonces el diálogo es sólo la cereza sobre el helado, es una glosa sobre lo que acontece. En fin, la película perfecta no tiene diálogos. Así que se tendría que estar intentando hacer una película muda. Si no se intenta, pasará lo mismo que le pasó a la industria norteamericana del cine. Si no se escribe la lista de tomas, se tendrá al estudiante poniéndose de pie y diciendo: «¿No es el profesor Smith ése que viene ahí? Creo que voy a conseguir de él una revocación», que fue lo que le pasó a los filmes norteamericanos cuando llegó el sonido, y, desde entonces, sólo han empeorado.

Aprender a contar una historia —desmontando una película en pos de las tomas para contar su historia según la teoría del montaje— hará que el diálogo, si es bueno, mejore en algo la película, y si es malo, la empeore un poco; pero no impedirá que la historia se cuente con *las tomas*; de modo que aun cuando tenga que perderse un diálogo brillante, como de hecho sucede cuando hay subtitulaje o doblaje, un gran filme apenas si se verá afectado.

Ahora que se sabe qué decir a los actores, hace falta una respuesta a la sola pregunta que el equipo técnico hará una y otra vez: «¿Dónde colocamos la cámara?» La respuesta a tal pregunta es: «Allá.»

Hay directores que tienen un ojo maestro y aportan a la cinematografía su brillante y agudo sentido visual. Yo no soy de ésos. Así que la respuesta que ofrezco es la única que conozco. Mas como algo sé acerca de la hechura de un guión, de eso me valgo para atreverme a hablar. La cuestión es: «¿Dónde se

coloca la cámara?» Tan simple como eso; y la respuesta es: «Allá donde puede capturar la toma inintencionada necesaria para hacer avanzar la historia.»

«Sí», dirán muchos, «ya se sabe que la toma debe ser inintencionada, pero como se trata de una escena sobre el *respeto*, ¿no debería colocarse la cámara en un ángulo respetuoso?»

No; no existe tal cosa como un «ángulo respetuoso». Y aunque la hubiera, no sería de desear colocar ahí la cámara, pues si así se hiciera se estaría impidiendo a la historia *evolucionar*. Es como si se dijera: «Un hombre desnudo avanza por la calle copulando con una mujerzuela camino del burdel.» Hay que dejarlo *llegar* al burdel. Hay que dejar que cada toma se ocupe de lo suyo. La respuesta a la pregunta: «¿Dónde colocar la cámara?» está en la cuestión siguiente: «¿De qué se trata la toma?»

Tal es mi filosofía. No tengo una mejor respuesta; si la tuviera, desde luego la diría, pero como no la tengo he de volver al paso número uno, que es: «Trata de Recordar, Estúpido: Sencillez; y, no rompas las reglas que sí conoces; y, si no sabes cuál regla aplicar, al menos no embrolles las reglas más básicas o generales.»

Se sabe que es una toma de *un tipo caminando por el pasillo*. La cámara se colocará *en algún lado*. ¿Es un sitio mejor que otro? Probablemente. ¿Sabemos cuál sitio es mejor? ¿No? Entonces, habrá que dejar que el subconsciente escoja uno y ahí se ubicará la cámara.

¿Hay una mejor respuesta? Puede haberla y puede ser ésta: en el *storyboard* de una película o de una escena puede llegar a apreciarse el desarrollo de un cierto patrón que, tal vez, sugiera algo. Con toda franqueza, la tarea específica de diseñar las tomas quizá sea, después de cierto punto, la de un «decorador».

«¿Cuáles han de ser las ‘cualidades’ de una toma?» No me parece a mí que ésta sea la cuestión más importante al hacer una película. Es importante, sí, pero no tanto. Cuando se está ante la necesidad de hacer una determinada elección, habrá que enfrentar primero aquella cuestión que se piensa es la más importante, para luego ir razonando cada vez más en detalle hasta desentrañar las cuestiones más pequeñitas lo mejor posible.

¿Dónde colocar la cámara? Hicimos nuestra primera película y tuvimos un montón de tomas con un pasillo acá, una puerta allá y una escalera más allá. «¿No sería muy bueno», podría decir alguien, «que pudiésemos tomar este pasillo que está *aquí*, desde esa puerta a la vuelta *allá*; o que esta puerta

aquí, fuese en realidad la puerta que en la escalera abre hacia aquella puerta *allá*, para así poder mover la cámara nada más de una a otra?»

No es fácil, nunca lo ha sido ni lo será, mas habrá que esforzarse por responder a dicha cuestión del modo siguiente: no, no sólo no es importante tener esas cosas literalmente contiguas, sino que lo importante es luchar incluso contra el deseo mismo de contar con eso, pues en ese afán se refuerza la comprensión de la naturaleza esencial del cine: que se hace con cortes que unen tomas dispares. Es una *puerta*, es un *pasillo*, es *tal o cual*. Hay que *poner* la cámara «allá» y fotografiar, *del modo más simple posible*, el objeto en cuestión. Si no se entiende que se puede y se *deben* unir las tomas por medio de cortes, se sucumbirá, sin siquiera darse cuenta, a la teoría equivocada de la Steadicam. Sería muy lindo que las cosas estuvieran una junto a la otra para así evitar tener que mover la cámara; pero no es del hecho de tenerlas juntas de donde puede extraerse un bien artístico, sino de *la unión de las tomas por medio de cortes*.

Esto tiene relación con lo antes dicho sobre la actuación: si por medio de cortes pueden unirse diferentes partes, escenas, líneas, no hará falta tener a alguien en todas las tomas con la misma «intención y entrega continuas», la misma «comprensión del personaje». No es necesario.

Lo que el actor tiene que hacer es ejecutar una acción física simple durante un lapso de diez segundos. No se requiere que pretenda hacerse cargo de la «ejecución del filme» en su totalidad. Los actores hablan «del arco —de principio a fin— de la película» o «del arco de la actuación». Eso no existe en el escenario, no está ahí. La representación misma se encarga de todo lo que tiene que suceder. No hay un «arco de la actuación», un acto de controlar las emociones —ir soltando aquí, conteniendo acá—. Es como un pasajero que sacara su brazo por la ventana del avión y lo agitara para propulsar o dirigir a la nave; es innecesario. Esta entrega comprometida «al arco del filme» revela ignorancia de parte del actor de la naturaleza esencial de la actuación en cine, la cual no es otra más que la representación será creada yuxtaponiendo tomas simples, mayormente inintencionadas, de acciones físicas simples, inintencionadas.

Un atropellamiento no se filma fijando a un tipo a la mitad de la calle, para luego echarle encima un carro sin apagar la cámara un instante. Se filma con una toma del peatón cruzando la calle, otra de alguien en la banqueta que gira su cabeza, otra del chofer que alza la vista, otra de su pie pisando el freno y una más de la parte inferior del carro con un par de piernas cruzadas en un ángulo extraño sobre el suelo (dando gracias a Pudovkin por lo anterior).

Dichas tomas se unen por medio de cortes y el público recibe la idea: accidente.

Si ésa es la naturaleza del cine para el director, lo es asimismo para el actor. Y así lo entienden los grandes actores.

Humphrey Bogart contaba la siguiente historia: se encontraban filmando *Casablanca*, el momento en que S. Z. (alias «El Cariñoso») Sakall o alguien más se le acerca y le dice: «Quieren tocar la *Marseillaise*, ¿qué hacemos?, los nazis andan por aquí y no debería sonar la *Marseillaise*». Bogart simplemente inclina la cabeza hacia la orquesta, y corte a los músicos que empiezan a tocar «ta ta ta *ta*».

Alguien le preguntó qué hizo para que esa hermosa escena funcionara, y él contestó: «Tuve llamado un día y Michael Curtiz, el director, dijo: "Párate en ese balcón allá, y cuando diga 'Acción' deja un tiempo e inclina la cabeza".» Y eso hizo. Y es una gran actuación. ¿Por qué? Porque qué más podía hacer. Le pidieron que inclinara la cabeza, y la inclinó. Helo ahí. Los espectadores se conmueven terriblemente con su simple contención en una situación emocional, y ésta es la esencia del buen teatro: gente haciendo cosas por demás conmovedoras de la manera más simple posible. La dramaturgia, el cine, la actuación contemporáneas tienden a ofrecer lo contrario: gente llevando a cabo acciones mundanas y predecibles de manera hiperbólica. El buen actor ejecuta sus acciones de la manera más simple y menos emocional posible. Esto le permite al público «capturar la idea», tal y como la yuxtaposición de imágenes inintencionadas puestas al servicio de una nueva idea crea la obra en la mente del espectador.

Con esto aprendido queda el camino abierto para hacer una película. Habrá alguien que sepa fotografiarla o iluminarla y, si no, *uno* aprende a hacerlo. No hay ninguna magia oculta en ello. Algunas personas serán capaces de hacer algunas tareas mejor que otras, todo depende del grado de maestría técnica y aptitud para ejecutarlas. Como tocar el piano; cualquiera puede aprender a tocarlo, para algunos será muy dificultoso, pero podrán lograrlo. Casi no hay nadie que no pueda aprender a tocar el piano. En medio hay una gran faja de gente que puede tocar el piano con distintos grados de habilidad, y una muy pequeña franja, hasta arriba, de gente que puede tocar con brillantez y erigir sobre una simple habilidad técnica la creación de un gran arte. Lo mismo vale para la cinefotografía o la grabación del audio. Son sólo habilidades técnicas. Dirigir es una habilidad técnica. Hay que hacer la lista de tomas.

5
CERDO, LA PELÍCULA

Las preguntas que alguien se hace como director son las mismas que se hace el escritor o el actor. «¿Por qué ahora?» «¿Qué pasa si no lo hago?» Una vez que se descubre lo esencial, se sabe lo que hay que dejar fuera, cortar.

¿Por qué empieza aquí la historia? ¿Por qué Edipo tiene que averiguar quiénes son sus padres? Ésta es una pregunta tramposa cuya respuesta es: no tiene que averiguar quiénes son sus padres. Tiene que salvar a Tebas de la plaga y descubre que él mismo es la causa de la calamidad. Su simple pesquisa lo lleva a una correría que termina con su hallazgo. Según Aristóteles, Edipo es el modelo de toda tragedia.

Dumbo tiene grandes orejas; ése es *su* problema. Nació con él. Luego el problema se empeora, la gente se burla más y más de él. Tiene que tratar de aprender a remediarlo. Sobre la marcha se topa con algunos pequeños amigos que llegan a ayudarlo en este mito clásico. (El estudio de los mitos es muy útil para los directores.) Dumbo aprende a volar, desarrolla un talento que no sabía que estaba en él, arriba a una comprensión de sí mismo: que él no es peor que sus compañeros. Tal vez no es mejor, pero es diferente y tiene que ser él mismo —cuando descubre esto su recorrido ha terminado—. El problema de sus orejotas no ha sido resuelto porque éstas se hayan reducido, sino por un auto-descubrimiento. Y la historia acaba.

Dumbo es ejemplo de una película perfecta. Es muy bueno ver caricaturas; para los que quieren dirigir es mejor ver caricaturas que películas.

En las viejas caricaturas se puede apreciar que sus creadores comprendían la teoría del montaje, o sea, que podían hacer lo que les diera la gana. No era más caro dibujar los cuadros desde una perspectiva inclinada u otra alejada; no tenían que retener hasta muy tarde a los actores para dibujar a una o a cien personas; ni tenían que mandar traer ese carísimo jarrón chino. Todo se basaba en la *imaginación*. La toma que vemos es la que el artista vio en su

imaginación. Así que al ver caricaturas se aprende mucho acerca de cómo escoger tomas, cómo contar la historia en cuadros y cómo cortar.

Pregunta: ¿qué hace que la historia arranque *ahora*? Porque si no se sabe lo que hace arrancar a la historia, cuál es el ímpetu que la echa a andar, entonces hay que gravitar sobre la «historia previa», la anécdota o cualquiera de esos horribles términos que esos cerdos allá en Hollywood usan para describir un proceso que no sólo no entienden, sino que ni siquiera les importa. La historia no arranca porque al héroe «de repente se le ocurre una idea»; empieza a existir por un acontecimiento concreto exterior: la plaga sobre Tebas, las orejotas, la muerte de Charles Foster Kane.

Así que la historia se empieza de un modo que arrastre consigo al público. Ellos asisten a su nacimiento. Entonces van a querer saber qué pasa a continuación. «Hubo una vez», por ejemplo, «un hombre que tenía una granja» o «Una vez hubieron tres hermanas». Justo como un chiste grosero. De esa manera se estructura la obra dramática, la cual, como el chiste grosero, es una forma especializada del cuento de hadas.

El cuento de hadas es una magnífica herramienta de aprendizaje para los directores. En esos cuentos aparecen las imágenes más simples, son relatados sin la menor elaboración, sin intentar caracterizar a los personajes; eso se deja a la audiencia.[1] En los cuentos de hadas vemos que es bastante simple saber cuándo empezar y cuándo terminar. Y si se pueden aplicar esas simples pruebas a la obra en su conjunto, también se pueden aplicar a las escenas, que son sólo pequeñas obras, y a los golpes o compases, que son sólo… etcétera.

«Había una vez un granjero que quería vender un puerco que tenía.» ¿Cómo saber cuándo hay que terminarlo? Cuando el cerdo ha sido vendido, o cuando el granjero descubre que no puede venderlo —cuando el final del silogismo se ha presentado.

Ahora bien, no sólo se sabe cuándo empezar y cuándo terminar, sino también qué incluir y qué dejar fuera. Con toda probabilidad, un interesante encuentro del granjero con una porquera, que nada tiene que ver con la venta del cerdo, no debería ser parte de la película. Al tramar un filme, también se puede hacer la pregunta: «¿Qué está faltando aquí?» ¿Se va de principio a fin en una progresión lógica? Y si no es así, ¿qué cabo faltante haría lógica la progresión?

He aquí una historia: «Había una vez un granjero que deseaba vender un puerco.» Bien, ¿cómo abre este filme? ¿Cuáles son las tomas? ¿Cómo elaborar la lista de tomas?

ESTUDIANTE: Estableces una buena granja.

MAMET: ¿Por qué tienes que hacer eso? En Hollywood todos se la pasan bufando: «Pero entonces no vamos a saber dónde *estamos*…» Pero yo les digo, damas y caballeros, ¿cuántas veces en las miles de películas que todos hemos visto alguien ha dicho: «Ey, un momento, no sé dónde estoy»? De hecho, más bien sucede lo contrario. Uno entra a ver una película a la mitad, prende la televisión y ya va a la mitad, ve una videocinta a la mitad, y de inmediato sabemos siempre exactamente qué está pasando, nos interesamos porque queremos saber qué está pasando. ¿Qué sería mejor que una toma que establezca una granja? ¿Qué daría respuesta a la pregunta «por qué esto ahora»?

ESTUDIANTE: ¿La razón para desear vender su puerco?

MAMET: Esa razón. ¿Cuál es? La respuesta nos guiará a un principio muy específico. Un principio para *este* filme, más que un principio para *un* filme. «Había una vez un granjero que deseaba vender un puerco» nos lleva a «un granjero que *tenía* que vender su puerco». Hallarán que el estudio de la semántica, que es el estudio de cómo las palabras influyen en el pensamiento y la acción, les ayudará inmensamente como directores. Noten la diferencia entre esos dos principios, llevan por trenes de pensamiento muy divergentes, harán que cambien las palabras que usen para transmitir sus ideas a los actores. Es muy, muy importante ser conciso. Muy bien: «Había una vez un granjero que tenía que vender su puerco.»

ESTUDIANTE: Una toma abierta dé cerdos en un pastizal. Y luego el granjero cruza el pastizal. La toma siguiente es un letrero que dice: «Se vende», y que él está clavando.

MAMET: ¿En su cerdo?

ESTUDIANTE: En un poste.

MAMET: Ah. En un filme, o en cualquier otro arte, la exposición viene a servir para lo mismo. Si explican el chiste, la audiencia lo entiende pero no se ríe. El verdadero y esencial arte de escoger las tomas no pone tanto el énfasis en que el público entienda, como en cuidar la claridad con que se cuenta la historia. Tú no eres más listo que *ellos*, *ellos* son más listos que *tú*. Si *tú* entiendes la historia lo mejor que puedas, entonces ellos también la entenderán. Poner un letrero es una salida fácil. Esto no *siempre* es malo, pero pienso que podemos intentar algo mejor. Por ejemplo, preguntar *qué está haciendo el personaje*, o, mejor aún, preguntar *cuál es el significado de la escena*. (Para comprender mejor esta distinción, me

permito recomendar el capítulo «Análisis» del *Manual práctico para el actor*, de Bruder, Cohn, Olnek, *et alé*) A la letra, en la página, como está escrito, el granjero tiene que vender a su puerco. ¿Qué significa esto en esta escena? La *esencia* de tener que vender a un cerdo podrían ser muchas cosas. Podría ser que un hombre pasa tiempos difíciles, o que tuvo que dejar su hogar ancestral, o dejar de ver a su mejor amigo.

ESTUDIANTE: Un hombre tuvo que hacer lo que tenía que hacer.

ESTUDIANTE: Un hombre tenía demasiados cerdos.

MAMET: Bueno, sí, pero estás en un nivel distinto de pensamiento. El punto no son los cerdos, ¿verdad?, sino *qué le significa el cerdo al hombre*. ¿El negocio de un hombre, por ejemplo? ¿Cuál puede ser el significado de esto? El negocio creció demasiado rápido para él. Lo que se busca dramatizar no es la *superficie*, «un hombre necesita vender a su cerdo», sino la *esencia*, lo que vender al cerdo significa en *esta* historia. ¿Por qué necesita vender al cerdo? Entre mayor sea la especificidad con que piensen en la naturaleza de la historia, más podrán pensar en la esencia, y no en la apariencia de la historia, y más fácil será dar con las imágenes. Es mucho más fácil hallar imágenes específicas para «un hombre constreñido por las circunstancias» que para «hubo una vez un hombre que tuvo que vender a su puerco». Jung escribió que uno no puede permanecer displicente ante las imágenes, las historias, de la persona que está siendo analizada. Uno tiene que entrar en ellas. Si entran en ellas, les significarán algo, y si no, su subconsciente nunca empezará a trabajar. Y nunca llegarán a nada que el público no pueda pensar por sí mismo, y mejor, en su propia casa sin necesidad de salir al cine. Es como el actor que en su casa se figura el supuesto significado de la representación, para luego subirse al escenario a hacer eso. Probablemente, el público entenderá a este actor y su representación, pero, al mismo tiempo, pasará sin pena ni gloria para ellos.[2] «Cerdo en venta.» ¿Por qué? El problema empieza desde este momento. La película comienza con la gestación o el descubrimiento del problema. La mayoría de las películas comienzan así: «Querido, ese maldito puerco, que apenas podemos mantener, ¿sigue tragándose las últimas provisiones que quedan en la casa?» El verdadero arte del director de cine es aprender a prescindir de la exposición, para así involucrar al espectador. A ver, quiero oír unas muy dramáticas listas de tomas que comuniquen la idea de «¿por qué esto ahora?».

ESTUDIANTE: Llega un pagaré del banco.

MAMET: No nos vayamos por ahí.

ESTUDIANTE: Empezamos con una tumba, el granjero está ahí junto, y la siguiente toma sería en la casa que está casi vacía, igual que la alacena.

MAMET: Cuando veamos la alacena vacía podríamos pensar: ¿por qué no matan al puerco? Aquí va una historia diferente: una niña pequeña con ropas rasgadas juega en el patio, luego una toma del cerdo que brinca la cerca y ataca a la niña. ¿Eh? Niña jugando en patio, ve algo, echa a correr. Segunda toma, cerdo brinca a ese lugar, gruñe, gruñe, gruñe, gruñe; y la tercera toma es del granjero yendo por el camino con el cerdo. ¿Esto les cuenta una historia? Sí. Pero ¿cómo podemos hacerlo sin mostrar al cerdo lastimando a la niña? No queremos verlo lastimándola porque eso provocaría una de dos cosas: 1) «Oh, al diablo todo, qué cosa más falsa» o 2) «Oh, Dios mío, ¡es *real*!» Cada una de estas posibilidades aleja al espectador de la historia que se está contando,[3] y ninguna es mejor que la otra. «Oh, no está realmente copulando con ella» u «Oh, Dios mío, está realmente copulando con ella». En ambas el espectador se pierde. Si *sugerimos* la idea, podemos filmarla mejor que si la *mostramos*. Qué tal si, por ejemplo, cortamos en la niña jugando en el patio a la mamá en la cocina que reacciona, corre, agarra una escoba. La tercera toma es del papá sacando al cerdo de la porqueriza. Toma el camino y lo vemos pasar la reja de entrada. Obviamente va a deshacerse del animal.

ESTUDIANTE: Pero podría simplemente matar al cerdo. ¿No debemos mostrar la alacena vacía para dejar claro por qué tiene que venderlo?

MAMET: Si tratas de narrar el hecho de que la familia está al borde de la pobreza, divides el foco de atención. Lo divides entre 1) «Necesito el dinero» y 2) «El puerco atacó a mi hija.» Entonces, el hombre tiene dos razones para venderlo, lo cual no es tan bueno como una sola razón para hacerlo. Dos razones es igual a ninguna —es como decir: «Llegué tarde porque los choferes de camiones están en huelga y mi tía se cayó por las escaleras»—. Así que ahora, ¿cuál es la idea? Hubo una vez en que *un hombre tuvo que vender un peligroso cerdo*.

ESTUDIANTE: La primera toma es de la niña jugando en el patio.

ESTUDIANTE: La segunda del puerco viendo a la niña.

ESTUDIANTE: Corte a mamá en la cocina.

MAMET: Ella oye algo, voltea, recoge una escoba y sale a la carrera de la casa. Corte a toma del granjero jalando al puerco por el camino. Bien. He aquí otra posibilidad: interior de un establo. Toma de la puerta. Se abre. Llega un granjero en ropas de trabajo. Entra y deja su azadón, recoge una linterna y la enciende. Ahora se da la vuelta y tenemos una toma que lo

sigue mientras pasa frente a varios pequeños corrales hasta uno donde hay un cerdo. Deja la linterna sobre la media barda del corral. Se agacha y recoge una pequeña coladera y la pone frente al cerdo. Entonces vacía un saco de granos en la coladera, lo voltea por completo y lo vacía. Corte de nuevo a la coladera y sólo dos o tres granos caen en ella. Entonces, día siguiente —esto es, *exterior, día*— que muestra al público que *ha pasado tiempo*. Sabemos que la secuencia del establo fue de noche —hubo una linterna en juego—. Ahora tenemos una toma del exterior y es de día. Puede ser puntilloso sugerir que un guión de cine no incluya la descripción «el día siguiente», pero como el público sólo puede determinar que es «el día siguiente» por lo que ven en la pantalla, quizá sea un hábito saludable *describir* sólo aquellas cosas que estarán en pantalla. La toma del granjero jalando al puerco por el camino, ¿cómo nos las arreglamos con esto?

ESTUDIANTE: Ya no nos estamos preocupando por la nenita.

MAMET: Es verdad, es una historia diferente. Una es la idea de un hombre *deshaciéndose de un peligro*, un hombre *erradicando el peligro*, y otra la de un hombre *puesto en circunstancias que lo oprimen*. Sí, tienes razón, prefiero al cerdo peligroso. ¿Cómo sabemos que esta historia ha llegado a su final?

ESTUDIANTE: Lo vende o no lo vende.

MAMET: Entonces, ¿qué pasa ahora? «Juan», el dueño del animal, va por el camino con el puerco cuando llega a una encrucijada y, como decimos en Chicago, ve a un hombre de apariencia próspera que justo pasa por ahí. Inician una conversación y Juan lo convence de que le compre el cerdo. Y cuando el trato está a punto de cerrarse, ¿qué pasa?

ESTUDIANTE: El cerdo muerde al hombre.

MAMET: Dijimos que la esencia de la escena era que el hombre quiere quitarse de encima al cerdo. Se le ofrece una oportunidad perfecta para venderlo. Bravo, no la esperaba, pensaba que iba a tener que recorrer todo el maldito camino hasta el pueblo y luego de vuelta en el autobús sin nada a la mano para leer. De pronto, salido de la nada, llega el tipo, el comprador, la oportunidad perfecta se presenta y ¿qué pasa? El cerdo, el peligroso cerdo, muerde al tipo. Ahora bien, ¿de qué trata este golpe?

ESTUDIANTE: *Intento fallido*.

MAMET: No, vamos a describir este golpe dramático en función de que es un paso en el camino hacia el objetivo de la escena: deshacerse de una posesión peligrosa. Podría enunciarse así: *aprovechar una oportunidad de*

oro, subrayando el lado *activo* del golpe; «intento fallido» nos dice sólo del resultado. La mejor parte de este método es ésta: ¿de qué dijimos que se trataba el filme? *Un hombre tenía que librar a su casa de un peligro. Eso* es lo que hay que filmar. *No importa* si todos sus camarógrafos, asistentes de dirección y productores les insisten en que muestren más de la granja. Ustedes les dirán: «¿Por qué? No es una película sobre una granja. ¿Quieren ver una película de una granja? Muy bien, ¿saben qué?, vayan a una conferencia ilustrada con transparencias sobre el campo, vean un libro, un mapa. Ésta es una película sobre un hombre que tiene que poner a su casa a salvo de un riesgo. Hagamos *esta* película. El público sabe cómo es una granja, o no lo sabe, pero ésa es su perspectiva, respetemos su privacía.» Entonces: *un hombre trata de aprovechar una oportunidad de oro.*

ESTUDIANTE: Bueno, podríamos empezar con él caminando con el cerdo, y, a un lado del camino, arreglando la rueda de una carreta, está otro granjero. El se acerca y toma la iniciativa de hablarle.

MAMET: Las tomas, las tomas: nuestro tipo va caminando. Se detiene porque ve algo. Y, puestos en su punto de vista: una carreta con una rueda rota, dos puercos en la carreta y un próspero granjero arreglando la rueda. Ahora, ¿qué nos gustaría añadir? Para seguir con la idea de *aprovechar*, ¿qué tal si él hace algo con el puerco?

ESTUDIANTE: Podría caminar de otro modo, diferente, sabedor de que va a vender al animal.

MAMET: La idea es *aprovechar*. El verbo no es *hacer una venta*, sino *aprovechar*.

ESTUDIANTE: Puede aliñar al puerco.

MAMET: La toma es: él saca un pañuelo y limpia la cara del puerco. Quiere venderlo.

ESTUDIANTE: Podría amarrar el pañuelo alrededor del cuello del animal.

MAMET: Me encanta el pañuelo. Pensemos en otra cosa. ¿De qué otro modo puede él aprovechar la ocasión? Él asea al cerdo, le amarra el trapo en el cuello y va hacia el otro hombre. ¿Qué pasará ahora?

ESTUDIANTE: Tal vez ayudaría al hombre a arreglar la rueda. Así se ganaría su confianza.

MAMET: Eso podría hacer. Eso le ayudaría a *aprovechar*. *Bien.*

ESTUDIANTE: Echarle la mano al tipo facilitará la venta.

MAMET: Sí. Tenemos la toma de él acicalando al cerdo, luego una toma en la que lo lleva hacia el granjero, quien está ya empujando la carreta; quizá lo ayuda a empujarla el último centímetro antes de subir al camino, y la toma de estos dos hablando un par de segundos. El nuevo granjero mira al puerco, mira a nuestro hombre, hablan, el nuevo se lleva la mano al bolsillo, le da dinero al otro. No tiene que ser más intrincado que esto. ¿Con ello se cuenta la historia? O tal vez no poner al tipo con la mano en el bolsillo; tenemos a los dos hablando, bla, bla, bla…

ESTUDIANTE:…y la toma del puerco con la misma mirada que le vimos antes de que atacara a la niñita.

MAMET: Exacto. Tenemos a los dos hablando, se dan la mano. Ahora una toma del nuevo granjero recogiendo al viejo cerdo y subiéndolo a la carreta. Es una carreta abierta, para que podamos tener una toma del cerdo arriba de ella, un gran acercamiento del cerdo. Cortamos al punto de vista del animal —a través de unos barrotes— de los dos tipos hablando. Mientras el nuevo granjero mete la mano a su bolsillo para sacar el dinero, cortamos a la toma de…

ESTUDIANTE:…el puerco escapando de un salto de la carreta, y la siguiente toma es de *nuestro* granjero por el camino jalando al puerco.

MAMET: Bravo. Ahora sí que estamos contando la historia de «hubo una vez un granjero que hizo todo lo que pudo para vender a un peligroso cerdo». Así que nuestro hombre ha vuelto a su peregrinar con el cerdo. ¿Cuál será un próximo intercambio? ¿A dónde va a ir? ¿Alguna idea? Asegurémonos de cumplir la regla contra la *circularidad*. No hagas la misma cosa dos veces. Esta circularidad o repetición del mismo incidente bajo distintas apariencias es antitética con la forma dramática. Es característica tanto de la *épica* como de la *autobiografía*, y razón de que ambas se adapten a la forma dramática con mucha dificultad y poco éxito.

ESTUDIANTE: El rastro.

MAMET: A continuación vamos al rastro. Muy bien. Pero antes de llegar ahí no estaría mal hacer avanzar la historia. ¿Por qué era una oportunidad de oro encontrar al granjero a la vera del camino?

ESTUDIANTE: Porque ya no tenía que viajar.

MAMET: Entonces, ya que desperdició esa oportunidad dorada, ¿ahora qué?

ESTUDIANTE: Tiene que recorrer todo el camino hasta la ciudad, finalmente.

MAMET: ¿Y con cuál largamente honrada convención cinematográfica dramatizamos eso?

ESTUDIANTE: Es de noche, y era de día…

MAMET: Es de noche y estamos en el rastro. La oscura, como de tinta derramada, negrura egipcia de la noche ha caído como sólo ella sabe hacerlo. Inafectada por el brillo rosáceo de las lámparas de vapor de mercurio de las calles de la ciudad, reflejada en el *smog* enjaulado por la capa de inversión térmica, causado por esos motores de combustión interna, tan favorecidos por los hombres y mujeres urbanos de hoy como medio para potenciar aquellas máquinas diseñadas para, y encargadas de, su transportación. La noche, repito, la *noche* ha caído. Mitad del eterno círculo: en suma, giró la rueda incansable del día y la noche. Noche: para algunos, tiempo del sueño; mientras que para otros, tiempo de vigilia, como es el caso de nuestro granjero. La noche ha caído. Ahora él entra caminando a la ciudad, cansado, ya es de noche, y se dirige al rastro. ¿Alguien dice algo?

ESTUDIANTE: ¿Y si está cerrado?

MAMET: El rastro está cerrado. ¿Y entonces qué? Ponlo en tomas.

ESTUDIANTE: Toma de la calle de noche con el granjero y el puerco. Otra toma del rastro. Lleva al animal para allá. Toma del granjero ante la puerta del rastro; está cerrada.

MAMET: Sí. ¿Qué idea se supone que estamos dramatizando aquí?

ESTUDIANTE: ¿Última oportunidad para vender al cerdo?

MAMET: Llamemos a este golpe *el fin de la fatigosa travesía*. No que sea su última oportunidad; es que la historia se acabó. Ahora bien, estamos teniendo buena suerte a resultas de un buen diseño, estamos obteniendo cierto kilometraje extra gracias a que fuimos asiduos seguidores de la forma. ¿Cuál es el kilometraje extra? Es de noche porque le tomó un largo tiempo llegar al rastro. Y fue así porque no consiguió un viaje en el camión. Y no lo consiguió porque el cerdo mordió al chofer. El mismo peligroso cerdo sobre el que estamos componiendo una historia —así que aun la *noche* es una variable del argumento—. El kilometraje extra es que el rastro está cerrado. Ahora tenemos una toma de la fachada del rastro, en ángulo cerrado desde la vuelta de la esquina, y vemos que hay una luz encendida, y nos asomamos a la oficina, un pequeño cuarto, y vemos que la luz se apaga. Un tipo sale por la puerta de la oficina, la cierra con llave y sale por la izquierda de la pantalla; en eso, el granjero entra por la derecha y trata de abrir la puerta. Entonces tenemos *el fin de la fatigosa travesía*.

ESTUDIANTE: ¿Cómo sabemos que es el rastro?

MAMET: ¿Cómo lo sabemos? Hay un gran corral lleno de puercos en la parte trasera. No tenemos que saber que es el rastro. Lo que hemos de saber es que es *donde él quiere ir*. Es el final de la travesía. Hay un edificio con un cercado con muchos puercos y él camina hacia allá. «El fin de la travesía» no significa, sin embargo, el fin de la historia. *Fin de la fatigosa travesía* es sólo el título de este *golpe*. Cada giro nos lleva al siguiente. Por eso es una buena historia. Edipo quiere acabar con la plaga. Él averigua que esta plaga azotó a Tebas porque alguien asesinó a su padre, y descubre que él es el hombre. Cualquier buena obra dramática profundiza y profundiza llevándonos así hasta una resolución a la vez sorpresiva e inevitable. Es como el chicloso turco: siempre sabe bien y siempre se pega a los dientes.

ESTUDIANTE: ¿Hace falta que el tipo salga del rastro?

MAMET: Pienso que sí. Pero es la misma cuestión que «¿en dónde coloco la cámara?». En determinado punto, tú, el director, vas a tomar decisiones que pueden parecer arbitrarias pero que están, de hecho, basadas en una comprensión estética de la historia que emerge sin cesar. Mi respuesta a tu pregunta es: «Pienso que sí.» *Fin de la fatigosa travesía*. ¿Cuál herramienta vamos a utilizar para ayudarnos a determinar qué pasa después?

ESTUDIANTE: La *línea argumental*.

MAMET: Y sabemos que esa línea es que él quiere *librarse de un peligroso cerdo*.

ESTUDIANTE: Así que se sienta y espera.

MAMET: Podría sentarse y esperar en el rastro.

ESTUDIANTE: Podría amarrar al cerdo en el rastro e irse por la calle a un bar. Se sienta y toma un trago, y el otro granjero, el de antes, llega y empieza un pleito. Regresamos al cerdo que está tratando de soltarse de la cuerda, se libera, corre al bar y salva a nuestro hombre.

MAMET: ¡Ahora recibimos un bono extra por nuestro dinero! Nos interesamos en nuestra historia con sus detalles y peculiaridades, y ella misma nos sugirió un final posible. Y la razón de que nos riamos de nuestro final es que contiene los dos elementos esenciales que aprendimos de Aristóteles: *sorpresa* e *inevitabilidad*. Aristóteles emplea palabras muy diferentes, pues él está hablando de la tragedia más que de lo dramático en general: los llama terror y piedad. Piedad por la suerte del pobre tipo que se ha metido en tal apuro; y terror, porque al identificarnos con el héroe vemos que también a nosotros podría ocurrimos. La razón por la cual nos identificamos es que el escritor dejó fuera lo narrativo y sólo vimos la

historia. Podemos identificarnos con la persecución de una meta. Es mucho más fácil que hacerlo con algunos «rasgos de carácter». La mayoría de las películas están escritas al estilo de: «Es un tipo chiflado, excéntrico, que…» Entonces, claro, no podemos identificarnos con esa persona: no nos vemos en ella porque no se nos muestran sus empeños, sino su idiosincrasia, que lo *separa* de nosotros. Su «dominio del karate», sus singular hábito de servirse de cantos tiroleses para llamar a sus perros, su peculiar pasión por los autos antiguos… ¡Cuán interesante! Es una bendición que la gente en Hollywood no tenga alma, así no tienen que sufrir con las vidas que llevan. ¿Alguien quiere sugerir otro final?

ESTUDIANTE: Justo estaba pensando que el cerdo, quizá, tiene que atacar a una persona más.

MAMET: Como dice Leadbelly del *blues*: en el primer verso usa un cuchillo para cortar el pan, en el segundo úsalo para una rasurada y, en el tercero, para matar a la que te engaña. Es el mismo cuchillo, pero cada vez cambia lo que está en juego, que es precisamente como se estructura una obra o un filme. No vamos a usar el cuchillo para cortar pan en el primer verso, y para cortar queso en el segundo. Ya sabemos que puede cortar pan. ¿Qué más puede hacer?

ESTUDIANTE: ¿Pero no deberíamos, a estas alturas y de algún modo, abundar sobre el peligro del animal, para hacer más vehemente el asunto?

MAMET: No necesitamos meter al granjero en líos. Tenemos que *sacarlo* del problema. Recuerden: nuestra tarea no es crear caos, sino al contrario, crear orden en una situación que se ha vuelto caótica. Tampoco tenemos que preocuparnos por hacerla interesante; la única preocupación ha de ser: deshacerse del cerdo. Vamos a completar esta historia de una manera feliz y brillante, que sea a la vez sorprendente e inevitable, o, al menos, agradable, o, ya muy *muy* de menos, que tenga consistencia interna. Estamos sentados en los escalones con el cerdo. Es de noche. El rastro está cerrado.

ESTUDIANTE: Bueno, en la siguiente toma es de día y llega un tipo que sube los escalones para abrir la puerta del rastro, y, ¿pueden adivinar qué va a pasar entonces? El puerco será vendido.

MAMET: Y se acabó la película. ¿De acuerdo?

ESTUDIANTE: Qué tal esto: es de mañana, él se despierta, piensa que algo ha desaparecido o busca su cartera y no está. Entonces cortamos al cerdo sentado ahí tan tranquilo, y, entonces, otra toma: un tipo está tirado allí, muerto con la cartera en su mano. El cerdo salvó la billetera.

MAMET: O sea que el cerdo se redime a sí mismo y él puede dejarlo en libertad. *Dejar al cerdo en libertad* cumple con el propósito original, ¿o no?, pues éste era que él se librara del peligro.

ESTUDIANTE: ¿Por qué no lo dejó en libertad antes?

MAMET: Bien, muy bien. Has dado con una importante laguna lógica que tiene nuestro filme. Él ha estado tratando, todo el tiempo, de *librarse del peligro*. Tras la primera secuencia, cuando el cerdo ataca a la niñita, necesitamos, como tú lo señalas, una *segunda* secuencia a la que podríamos llamar «una solución fácil para un problema difícil». En esta secuencia, el granjero se lleva al cerdo. Toma del animal abandonado por ahí a medio campo. Toma, desde el punto de vista del cerdo, del granjero alejándose. Toma del granjero llegando a casa. Se detiene. Toma, desde su punto de vista, del puerco de nuevo en su corral. Y ahora sí retomamos la historia, y la siguiente secuencia, después de «la solución fácil», es «aprovechar una oportunidad de oro». Bien. Creo que este descubrimiento la hace una mejor película. Por cierto, siempre he hallado que estos puntos, al parecer triviales, acaban sin falta por revelar información importante cuando se les explora. Son, pienso, como los detalles menores o medio olvidados de los sueños. Uno se siente tentado a barrerlos de lado y considerarlos sin importancia. Pero *ningún* paso en la progresión lógica puede no tener importancia. Y sé, por experiencia, que persistir en estos «pequeños» puntos nos brindará una recompensa. He aquí otro posible final: es el amanecer. La gente de sonido, damas y caballeros, los está torturando para que acepten la inclusión de cantos de pajaritos. Qué se le va a hacer. Vemos al mismo tipo de la oficina abrir el rastro y ver al cerdo. Abre y lleva al cerdo al corral. Nuestro hombre despierta, no está el animal. Entra, quiere a su puerco. El dueño dice: «¿Cómo voy a saber que este puerco es suyo, eh, granuja, granuja?» Nuestro hombre pierde la calma. El dueño del rastro inicia una pelea contra él y va a romperle la cabeza para que deje de molestarlo por el puerco. Cortamos a una toma del cerdo, nuestra proverbial toma del cerdo mirando por la reja a nuestro tipo. Sabemos que es nuestro cerdo porque trae el pañuelo que obtuvo en el golpe «la oportunidad de oro», *hein?*[4] En seguida tenemos una toma del dueño del rastro que se da la vuelta y se retira, y una toma de nuestro tipo por el camino con el cerdo. Acercamiento: nuestro hombre se detiene, voltea. Otro ángulo: el puerco está viendo hacia atrás. Nos quedamos con esto. El granjero empieza a llevar al cerdo en la dirección en que mira. Corte a nuestra proverbial toma del cerdo mirando algo. Toma del

granjero pagándole dinero al dueño del rastro. De vuelta a la toma del cerdo, otra vez el dueño del rastro tomando el dinero, el dueño del rastro pasando con todo cuidado junto al cerdo. Nuestro cerdo mirando a través de las rejas. Toma, desde su punto de vista: el dueño del rastro entra a un corral en que se halla un solo cerdo y empieza a sacarlo de ahí. Ahora, secuencia final: nuestro granjero por el camino con dos cerdos. Toma de la granja. La esposa sale a la puerta. Toma, desde su punto de vista: nuestro granjero trayendo a casa los dos cerdos. Toma de la puerta del corral. La puerta es abierta y los dos animales entran. Toma del granjero mirándolos. Toma de los dos cerdos besándose. Disolvencia a: toma de la cerda amamantando a sus muchos cochinitos. Toma de «nuestro» cerdo con el pañuelo en el cuello y con la niñita montada en su lomo. Toma de nuestro granjero mirando la escena. Qué cerdo. Ésa es, quizá, la película. Él solucionó su problema. No se deshizo del cerdo, se deshizo del peligro. Ahora pueden volver a revisar la lista de tomas y preguntar: «¿He dejado algo fuera?» Como se han dedicado concienzuda, honesta y gentilmente a la historia, han creado un certificado de depósito, si se puede decir así, en su subconsciente, al que pueden acudir en busca de respuestas simples a la pregunta: «¿Dónde colocaré la cámara?»; cuestiones así también podrán resolverlas con la ayuda de su lista de objetivos: un hombre trata de librarse de un peligro, un hombre toma una solución fácil para un problema difícil, un hombre trata de aprovechar una oportunidad de oro, un hombre llega al final de una larga travesía, un hombre trata de recobrar una posesión, un hombre recompensa una buena acción. Ésa es la historia que el director debe contar —la historia interior de la perseverancia de un héroe en un mundo difícil—. Cualquiera que tenga una Brownie puede tomar una foto de un «cerdo».

6
CONCLUSIÓN

El director tiene siempre que decidir si contará la historia por medio de una yuxtaposición de tomas, o no. El director *no* siempre decide si el proceso será o no interesante. Cualquier técnica real estará basada en cosas que están bajo control, si no, no es una verdadera técnica. Nos gustaría aprender una técnica de dirección y de análisis tan concreta como la de un zapatero. Si la trabilla se rompe, el zapatero no dirá: «Caray, usted sabe, la hice de la manera más interesante que yo sabía.» Una vez, en el río Volga, Stanislavsky cenaba con el capitán de un barco de vapor y le dijo: «¿Cómo es que entre todos los derroteros del río, mayores y menores, tantos y tan peligrosos, usted se las arregla para maniobrar el barco con seguridad?» Y el capitán contestó: «Me apego al canal, está señalado.» Y lo mismo es verdad aquí.

¿Cómo es que, dadas las muchas, muchas maneras en que una película puede ser dirigida, uno puede siempre ser capaz, con cierta economía y tal vez cierta cuota de gracia, de contar la historia? La respuesta es: «Apégate al canal, está señalado.» El canal es el superobjetivo del héroe, y las boyas señaladoras son los pequeños objetivos de cada escena y los aún más pequeños objetivos de cada golpe o compás dramático, y la más reducida de todas las unidades: la toma.

Sólo se cuenta con las tomas. No hay más. Sólo se cuenta con la elección que se haga de las tomas. De eso estará hecha la película. *Una vez en el cuarto de edición no será posible hacerla más interesante*. Y tampoco se puede confiar en que los actores salvarán las fallas. No se puede confiar en ellos para «hacerla más interesante». Ni es su trabajo. Se espera que ellos sean tan simples como el director en su elección de las tomas.

Si se toma la decisión correcta en las cosas pequeñas, de las cuales la más pequeña es en este caso la elección de cada particular toma inintencionada, entonces se estará en la vía correcta para alcanzar las cosas grandes. Y entonces el filme será tan correcto, ordenado y bien intencionado como *uno*

mismo fue. Nunca podrá serlo más, pero podría serlo menos si se impone el deseo de manipular el material, o si se espera la intervención de Dios para salvarlo todo, que a esas cosas se refiere la gente cuando habla de «talento».

Se puede antojar que los duendes del zapatero lleguen a salvarnos, mas cuán maravilloso es no *necesitar* a los duendes. Sobre todo bajo condiciones de gran tensión, se debe conocer el oficio. Y *hay* un oficio de guionista y un oficio de director de películas. Ambos son, en mucho, el mismo oficio y, si se paga el precio, puede ser aprendido. Con perseverancia, este método analítico de pensamiento se volverá fácil de manejar. Los problemas de cada filme en particular no serán nunca más fáciles —sólo se vuelven fáciles para los mercenarios—. La tarea es siempre la misma y hay que apegarse a ella hasta resolverla. El trabajo no es hacerla parecer primorosa. Lo será o no según Dios quiera; el trabajo es hacerla correctamente de acuerdo con los principios primordiales.

Como los protagonistas de las películas, los directores tienen una tarea. Para culminarla habrá que ir de una cosa a la siguiente tan lógicamente como sea posible. Es como escalar montañas. A veces es terrorífico, a veces es arduo, pero no es obligatorio subir toda la montaña de un solo golpe. Todo lo que hace falta es afirmar un pie aquí —aclarar cuál es el golpe o cuál la toma o cuál la escena— y, cuando se está ya completamente seguro, *avanzar* hasta que se afirma el siguiente paso. El análisis dramático es como trazar un curso por un territorio salvaje usando una brújula. Cuando nos perdemos, nos confundimos, nos aterrorizamos o nos cansamos —todo lo cual le sucederá a quien se le presente la oportunidad de dirigir una película—, basta con referirse al mapa y a la brújula. El análisis no es la película, como el mapa no es el terreno, pero la brújula o el análisis debidos permitirán la navegación en ambos casos.

Entre más tiempo se invierta y más de uno mismo se entregue a planear la aventura, más seguridad habrá al enfrentar el terror, la soledad o los comentarios insensibles o ignorantes de aquéllos a quienes hay que solicitar dinero o indulgencia.

Alguien preguntó en alguna ocasión a Daniel Boone si había estado perdido alguna vez, y él contestó: «Jamás me perdí, pero una vez anduve un poquitín trastocado durante tres días.»

Ya nos decían los estoicos: es bueno tener útiles que sean simples de entender y en un número limitado, para así dar con ellos y poder emplearlos en cuanto se necesiten. Creo que los útiles esenciales en cualquier empresa que valga la pena son increíblemente simples. Y muy difíciles de dominar. No

es la tarea de cualquier artista aprender muchas, muchas técnicas, sino aprender con perfección la técnica más simple. Al hacer eso, nos dijo Stanislavsky, lo difícil se volverá fácil y lo fácil habitual, y, tal vez, lo habitual llegue a ser hermoso.

Lo que importa es perseguir un *ideal*. Esto es lo que lleva a una mayor posibilidad de que el inconsciente se manifieste, es decir, a una mayor posibilidad de belleza en el trabajo. Se me ha dicho que los navajos acostumbraban cometer «errores» y dejar hoyos en sus cobijas para permitir que los diablos salieran.

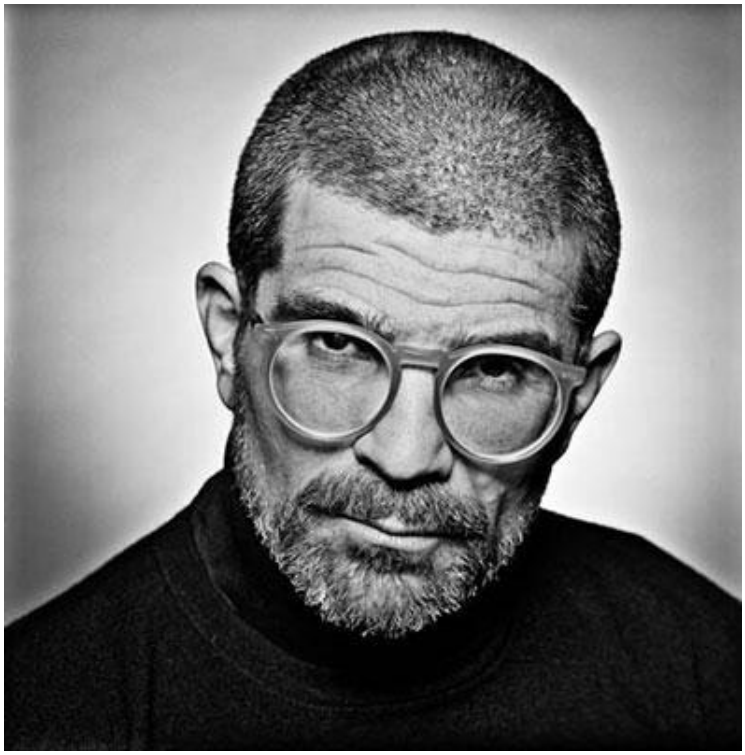
Cierto artista contemporáneo dijo: «Bueno, nosotros no tenemos que hacer eso. Podemos intentar tejer con perfección. Dios notará que hay, de todos modos, suficientes fallas; no es otra la naturaleza humana.»

En mi experiencia, la aplicación de estos principios ayudará a tejer con tanta perfección como sea humanamente posible, lo que es decir: no con tanta perfección, después de todo.

Hay que entregarse simplemente a la tarea. Esta dedicación será causa de gran satisfacción. El hecho mismo de abjurar del Culto a Uno Mismo por un pequeño rato —el culto de cuán interesantes son uno y su conciencia— será percibido y apreciado en grado extremo por el público, que otorgará al director todo el beneficio de sus dudas.

¿Es posible «hacer todo bien» y de todos modos terminar con una mala película? «Hacer todo bien» significa avanzar paso a paso según principios filosóficamente correctos, de modo tal que la propia evaluación del propio esfuerzo sea honesta y se sea feliz por cumplir la tarea específica a la mano. ¿Es posible hacer eso y terminar con una mala película? ¿Cuál es la respuesta a esto? Bueno, depende de la definición que se tenga de bueno o de malo. Una vez más, una herramienta que los estoicos aconsejarían utilizar es: si antes de ir a la guerra pediste una señal de los dioses y te dijeron que estás a punto de una derrota, ¿no estarías en todo caso obligado a luchar?

No toca al director decir si la película será «buena» o «mala»; le toca sólo hacer su trabajo tan bien como pueda, e ir a casa al terminarlo. Éste es exactamente el mismo principio de la *línea argumental*. Entender la tarea específica, trabajar hasta cumplirla y detenerse.



DAVID MAMET (Chicago, Illinois, 30 de noviembre de 1947) es un novelista, ensayista, dramaturgo, guionista y director de cine estadounidense.

Estudió en el Goddard College de Vermont y en el Neighborhood Playhouse School of Theatre de Nueva York. Ha dado clases en el Goddard, en la Yale Drama School y en la Universidad de Nueva York.

Sus primeras obras las estrenó en la compañía St. Nicholas Theatre, de Chicago, de la que fue miembro fundador y director artístico.

En el campo teatral, ha obtenido el Premio Pulitzer; en el cinematográfico, ha sido dos veces candidato al Oscar. Como escritor cinematográfico, es autor de los guiones de algunas de las películas más conocidas de las décadas de los 80 y 90.

Su última película es *Redbelt*, inspirada en el mundo MMA, Mixed Martial Arts (artes marciales mixtas), uno de los fenómenos actuales en Estados Unidos. Ha colaborado con numerosos cinturones negros, como Randy Couture y John Machado, que han sido sus consejeros para las escenas de combate.

También probó suerte en el mundo de las series televisivas, pues aceptó un proyecto de la CBS, The Unit, donde narraba la historia de un grupo de élite secreto del ejército estadounidense y tuvo bastante éxito entre 2006 y 2009.

Notas

[1] La Steadicam no es más capaz de ayudarnos a crear una buena película que la computadora a escribir una buena novela; ambas son artefactos que ahorran trabajo, que lo simplifican y así hacen más atractivos los aspectos no intelectuales de una aventura creativa. <<

[2] Sé que el diccionario define entropía como la progresión hacia el estado más desordenado; pero en este punto difiero de ese muy excelente libro. <<

[3] El proceso que estamos llevando a cabo en este salón consiste en la exploración de la relación dinámica entre el *momento* y el *objetivo*. En esta discusión, en el cine, en el teatro, es esta relación la que otorga fuerza tanto al momento como a la entidad entera. Cuando hay belleza en el arte dramático, cada momento está sirviendo a los propósitos del superobjetivo y cada momento es bello por sí mismo. Si el momento únicamente cumple con servir al superobjetivo, el resultado incurrirá en lo narrativo y será en consecuencia un torpe producto pseudodramático, bueno sólo para obras didácticas o con «mensaje». Por otro lado, si el momento vale nada más por su —pretendida— belleza, se tendrá un arte autoindulgente o de «exhibición» *(performance art)*. El esfuerzo que el artista dramático invierte en analizar, permite que tanto él como su público disfruten luego libremente de la obra. Si dicha inversión no se realiza, el teatro se vuelve el más terrible de los lechos matrimoniales, donde una parte emite lamentosamente un «ámame», y la otra frunce la boca para decir «convénceme». <<

[4] La espontaneidad, la creatividad y la autoconfianza son maravillosas en un artista. Mas no es permitiendo su libre expresión que se impide se tornen en arrogancia, sino por medio del proceso educativo. Aun el artista menos serio recibe lecciones de humildad del clamor demandante del oficio.

Quienes estilan llamarse «productores» no han recibido el beneficio de una educación así y su arrogancia no conoce límites. Son como los esclavistas de tiempos idos, sentados en sus porches con sus bebidas refrescantes y su cháchara acerca de la pereza característica de la raza negra. El «productor», inocente de todo combate con las exigencias del oficio, encuentra todas las ideas básicamente iguales, aunque pone a las suyas por delante sin más razón que la de haberlas pensado él. No es difícil imaginar estos casos, basta recordar la propia primera adolescencia y, quizá, la crítica de algún profesor que minimizó nuestros esfuerzos con un «No entiendo» o «No está claro», puya que nos hizo a nosotros pensar: «Viejo tonto… yo sé lo que quise decir.»

Yo soy muy orgulloso y, supongo, una buena parte de mi orgullo es arrogante. Yo, que generalmente pierdo en mis rivalidades con estos autodesignados «productores», me consuelo muchas veces pensando que después de la caída en pedazos de la sociedad, seré capaz de procurarme cobijo y comida poniendo obras que hagan reír a la gente, pero esos «productores» deberán esperar a que yo, y los demás que como yo hayan trabajado, terminemos para poder ellos comer.

Sí, así es como veo a los «productores»; son como el del cuento que le dijo al niño: «Deja que lleve a esta vaca al mercado por ti, hijito.» <<

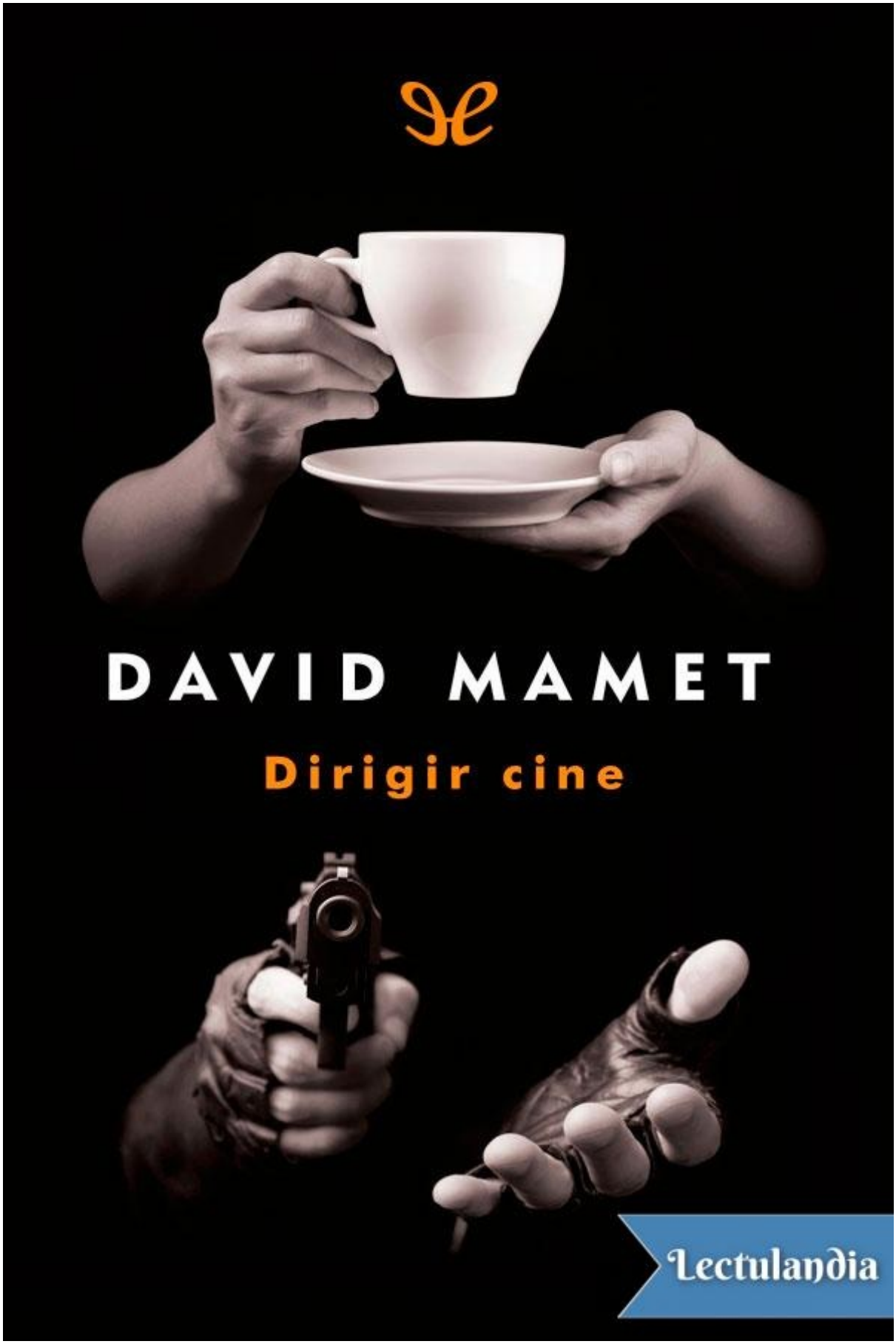
[5] El público aceptará cualquier cosa siempre y cuando no se les haya dado razón para descreer de ella. Así que los reportes deben verse, al menos, pulcros, pues si no lo hicieran el público podría cuestionar la sinceridad del deseo del héroe. La pulcritud de los reportes es, sin embargo, una consideración más *antiséptica* que *creativa*. <<

[1] Bettelheim, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. <<

[2] Stanislavsky dijo que hay tres tipos de actores. El primero presenta una versión ritualizada y superficial de la conducta humana, y esto le viene de su observación de otros malos actores. Este actor le entregará al público interpretaciones adocenadas de emociones como «amor», «ira» o cualquier otra que el texto parezca requerir. El segundo actor se sienta con su libreto y encuentra su *propia* versión, única e interesante, de la conducta que parece reclamar la escena, y sube al escenario a presentar eso. El tercero, llamado actor «orgánico» por Stanislavsky, comprende que el texto *no* pide ninguna conducta o emoción —no pide más que *acción*— y llega al estudio o el escenario armado únicamente con su análisis de la escena y preparado para actuar momento a momento, basado en lo que ocurra durante la representación. Nada negará y *nada inventará*. Este último, el actor orgánico, es el artista con quien los directores quieren trabajar y, también, el que más admiramos en el teatro o el cine. *Curiosamente*, no es él el artista al que con mayor frecuencia se le denomine: *gran actor*. Al paso de los años, he observado que hay dos subdivisiones en el arte de Tespis: una es llamada Actuación y la otra Gran Actuación, y que, universalmente, aquellos conocidos como los Grandes Actores, los Primeros Actores de su tiempo, caen dentro de la segunda de las categorías de Stanislavsky. Ellos inundan el escenario o la pantalla con una pomposidad intelectual. El público los llama los Grandes, pienso yo, porque quiere identificarse con ellos —esto es, con los actores, no con los personajes que los *actores* representan—; quiere identificarse con estos actores porque, en el ambiente protegido en que aparecen, lucen dotados del poder de comportarse con arrogancia. Por otra parte, véase a los viejos comediantes y actores de carácter: Harry Carey, H. B. Warner, Edward Arnold, William Demarest; véanse a Thelma Ritter, Mary Astor, Celia Johnson. *Esa gente sabía actuar*. <<

[3] Éste es el significado del concepto «violar la distancia estética». <<

[4] [En francés en el original.] <<


DAVID MAMET
Dirigir cine
Lectulandia