IORTV

Dirección de Cine y Vídeo

Técnica y Estética

Michael Rabiger

INDICE

Prefacio 9

1. Introducción 13

PARTE I
PREPRODUCCION

2. En torno al guión 29
3. El director prepara el guión 47
4. El reparto 59
5. Ensayos y desarrollo 73
6. En torno a la interpretación 81
7. El director y el actor preparan una escena 89
8. Ensayo final y planificación 109
9. Formar un equipo de rodaje 115

Resumen de la Preproducción 130

PARTE II
PRODUCCION

10. Conceptos básicos de la puesta en escena 137
11. Preparándose para rodar 169
12. Cómo dirigir a los actores 185
13. Dirigir al equipo de rodaje 195
14. Progresando 199

Resumen de la Producción 204

PARTE III
POSTPRODUCCION

15. Preparando el montaje 211
16. El primer montaje 225
17. Del montaje previo al montaje final 237
18. Los visionados: procura ser objetivo 253
19. Del montaje final a la mezcla del sonido 261
20. Títulos y agradecimientos 275

Resumen de la Postproducción 278

PARTE IV
LA ESTETICA Y EL AUTOR

21. Hacer que lo visible sea importante 285
22. En torno al proceso de creación del guión 289
23. Autoexpresión, argumentos y adaptación 297
24. Punto de vista 319
25. Género y autoría 333
26. Interpretación y entornos estilizados 343
27. La trama y las alternativas estructurales 351
28. Forma y estilo 363

PARTE V
TRAYECTORIA PROFESIONAL

29. Entrar en la profesión 375
30. Cómo entrar en la industria 387

PARTE VI
DIRECTOR Y REPARTO. DESARROLLO DE PROYECTOS

Introducción 401
31. Ejercicios de improvisación 405
32. Ejercicios con texto 421

PARTE VII
PROYECTOS CINEMATOGRAFICOS

33. Aprender a mirar con ojos de director de cine 431
34. Proyectos de rodaje 461

Glosario 487

Bibliografía comentada 503

PREFACIO

He aquí un curso práctico y específico para directores de cine con ambición, ya sean principiantes o veteranos profesionales. Mi intención a lo largo de todo el texto ha sido disipar las barreras artificiales entre la estética y la técnica, una diferenciación que está tan extendida en la educación cinematográfica como en la propia industria. Esta separación —síntomas, supongo, de la forma en que nuestra cultura divide el arte y la tecnología— es particularmente irreal cuando hablamos de dirección cinematográfica, dado que la pantalla no es otra cosa que un medio integrador. Sin duda nadie que quiera ser director puede dar la espalda durante mucho tiempo a la tecnología que hace posible la expresión fílmica.

Soy consciente de que los futuros directores aprenderán más cuanto más tiempo dediquen a la práctica; por esta razón el libro les guiará a través de las etapas técnicas y conceptuales necesarias y les dirá cómo valorar sus resultados. Dado que el *por qué* es tan importante como el *cómo,* he intentado en este texto recomendar tácticas y procedimientos de autodesarrollo que surgen de una teoría y una perspectiva centrada en un marco de trabajo integrado. He explicado esta teoría en la Parte IV: La Estética y el Autor.

Mi método y mi forma de trabajo surgieron de modo pragmático cuando comencé a impartir clases hace dieciséis años. En un primer momento, nunca cuestioné la premisa lógica de que una educación cinematográfica se basara en el modelo profesional que yo mismo había seguido en los estudios de cine de Gran Bretaña y en la British Broadcasting Corporation (BBC). Suponía que los estudiantes, después de aprender redacción cinematográfica, técnicas básicas de producción y fundamentos de dirección, podían también poner en marcha una producción y llevar a la pantalla una película competente. ¡Qué equivocado estaba! Casi siempre el producto era tan imitativo y mecánico que el resultado en la pantalla era tristemente familiar, como las peores películas de hace cuarenta años. Comprobé que otras academias cinematográficas apenas lo hacían algo mejor.

Me di cuenta de lo tremendamente poco preparados que estaban los estudiantes cuando se les comparaba con alguien que había crecido en contacto con las prácticas y los valores de la industria fílmica. Comprobé que la educación cinematográfica para los profanos no debe sustituir una serie de experiencias intensas por las que han pasado quienes han crecido dentro del medio, porque si no el estudiante nunca conseguirá la habilidad necesaria, ni sabrá diferenciar entre competir y colaborar, ni tendrá la suficiente confianza como para persistir. Este libro representa la suma de los métodos y las explicaciones que he conseguido recopilar hasta ahora.

Ha sido difícil distinguir entre las funciones que atañen verdaderamente a un director de las que no le conciernen. He intentado concentrarme en el proceso creativo en todos sus muchos aspectos y destacar aquellas materias que el director debe comprender e incluso supervisar. He dejado a un lado los presupuestos, las formas de conseguir financiación o las cuestiones legales. Si desea más datos sobre ésta o sobre otras informaciones especializadas, consulte la bibliografía.

Aunque la distribución de los capítulos en el libro refleja el sistema tradicional de producción fílmica, esta lógica se ha mantenido, principalmente, para que el lector pueda encontrar determinada información con rapidez. En el texto recalco la circularidad y la naturaleza orgánica de la técnica cinematográfica: qué importancia tiene tratar a los actores de forma individual, estar preparado para utilizar métodos de improvisación, desarrollar un diálogo creativo o realizar una aproximación holoísta (el todo es más importante que la suma de las partes) en vez de recurrir al movimiento unidireccional de la línea de producción tradicional. He hecho una llamada especial contra la tendencia a considerar el guión como algo acabado e inmutable, cuando —como el resto de las cosas— el guión también es una entidad orgánica que debe crecer o morir.

He podido comprobar que el comienzo en la profesión tiene diferentes puntos de arranque y la gente aprende de formas distintas, por ello el libro se ha estructurado teniendo en cuenta la forma en que la gente aprende. El texto permite que accedan a él personas con niveles de habilidad diferentes y con métodos prácticos individuales. Por ejemplo, si ya tiene experiencia, puede que quiera comenzar con las consideraciones más avanzadas de la Parte IV: La Estética y el Autor. Si es un principiante que quiere aprender los conceptos básicos antes de acometer una producción, puede que sea mejor para usted combinar los capítulos sobre el proceso de producción en las Partes I a III con los ejercicios de técnicas de desarrollo iniciales y avanzadas de la Parte VII. Si, como es mi caso, es usted un pragmático impaciente que prefiere aprender trabajando, puede saltar directamente a las Partes VI y VII sobre desarrollo de las técnicas de dirección cinematográfica y de interpretación o a los proyectos de producción y los ejercicios prácticos.

Cada ejercicio o proyecto se presenta con instrucciones conceptuales abreviadas, objetivos técnicos y artísticos y criterios valorativos que le ayudarán a localizar sus debilidades y sus puntos fuertes. Cuando la producción presente una dificultad específica, puede pasar a otros capítulos para buscar ayuda a la hora de analizar y resolver su problema particular.

Por supuesto, nadie puede escribir un libro como éste completamente solo. Muchas de las ideas que aquí presento surgieron a partir de relaciones innumerables y fructíferas con estudiantes de ahora y de hace tiempo cuyos nombres ocuparían buena parte de este libro. También he contado con la ayuda de los consejos, las críticas y el apoyo de mis colegas en el Departamento de Cine/Video de la Universidad de Columbia, especialmente el Dr. Judd Chesler, Gina Chorak, Dan Dinello, Chap Freeman y Tony Loeb. Tengo una deuda especial de gratitud hacia Tony Loeb y Chap Freeman, cuya perspectiva, amistad y confianza durante el largo tiempo que dura nuestra colaboración es de un valor inestimable.

Mi gratitud especial hacia Tod Lending por enseñarme más sobre dramatización, a Ken Jacobson de Focal Press, por su consejo sobre cómo organizar el libro, a Milos Stehlik de Facets Multimedia, por su ayuda en los gráficos, a Gladys Mattei y a mi esposa Nancy Mattei, por su colaboración en el desarrollo de todas las fases del manuscrito. Gracias también a mi gato Buford Pusser por sus leales servicios como pisapapeles.

CAPITULO 1

INTRODUCCION

EDUCAR PARA UNA PROFESION

Es un buen momento para estudiar dirección cinematográfica. Están desarrollándose cambios profundos en la industria fílmica, anteriormente cerrada y heredada de padres a hijos como si fuera un gremio profesional de la Edad Media. Las escuelas están dando jóvenes realizadores con más experiencia, más versátiles y mejor educados que cualquiera de las generaciones precedentes. Los equipos asequibles de video doméstico han conseguido que la experiencia práctica sea una realidad.

Al tiempo que la producción se aleja del sistema de los estudios, la financiación y la distribución debería descentralizarse en un momento dado y convertirse en algo parecido a una editorial. De hecho, las editoriales de libros se están volcando cada vez más hacia los videocasetes; y dado que la televisión y los videos ponen al alcance de la mano la imagen en movimiento, aumenta la posibilidad de que surgan nuevos autores cinematográficos contemporáneos y originales.

Tanto la educación cinematográfica como los materiales educativos que se usan para ella deben ponerse al día. Ni son consistentes ni están al alcance de todos; y aunque mucho se ha escrito sobre la habilidad técnica para la utilización de la cámara, la iluminación y el sonido, la labor conceptual del director

sólo ha podido plasmarse en materiales inicialmente destinados al teatro, o en los textos con anécdotas escritos o basados en directores en activo. Para frustar aún más a quien aspira a convertirse en director, la mayoría de los libros escritos aparentemente con autoridad los firman en realidad académicos carentes de cualquier experiencia en la dirección cinematográfica real. Es asombrosa la profundidad de conocimientos y la variedad de técnicas que subyacen bajo una dirección fílmica mínimamente competente; y si alguien ha buscado un libro extenso y global no lo habrá encontrado. Esta obra aspira a llenar esa laguna.

El desarrollo de una profesión es un proceso largo y arduo, y por ello conviene que lea la Parte IV: Planificar el Aprendizaje de la Profesión antes de que comience a invertir dinero en ello.

¿QUIEN PUEDE DIRIGIR?

Aunque este libro está escrito esencialmente para los principiantes, mucho de lo que aparece en él atraerá a los profesionales del medio asfixiados en una tarea técnica y que quieran lanzarse a la dirección y realización cinematográfica. La especialización en la industria cinematográfica hace que muchos profesionales se estanquen, y los deja segregados y sin conocer nada de trabajos que están relacionados con el suyo; y la dirección está por encima de todos ellos. Este libro intenta desmitificar el proceso de dirección a los principiantes y a los técnicos veteranos, aunque lo podría también utilizar un director de teatro que quiera convertir una obra en una película.

Aunque he partido de la base de que el lector carece de conocimientos anteriores sobre la dirección, quienes estén empezando tendrán que adquirir un buen conocimiento sobre las técnicas de producción, para lo cual hay diversos manuales excelentes (ver bibliografía). Incluso en esto he intentado también proporcionar algunos conceptos básicos de forma que no tengan que llevar una biblioteca encima cada vez que vayan a un rodaje en exteriores. La técnica fílmica no debe convertirse en una ansiedad; quien tenga realmente algo que decir sabrá cómo decirlo.

PARA MUJERES Y MINORIAS

Durante mucho tiempo la realización de películas ha estado reservada a los hombres; sin embargo, las mujeres y las minorías étnicas ocupan cada vez más puestos de trabajo en tareas diversas, aportando su talento individual y sus diferentes puntos de vista. Este libro va dirigido especialmente a ellos. Mi esperanza es que su experiencia y su sensibilidad pueda eventualmente desplazar la preocupación por el poder y la violencia que domina actualmente la cultura de masas.

LAS TECNICAS DEL DIRECTOR

El éxito de una dirección se basa en la convergencia de técnicas muy diferentes. Por encima de todas ellas está la necesidad de hacer las cosas con sentido común. Uno debe hacer una elección acertada del tema a tratar, este material —generalmente, aunque no siempre, suele ser un guión— tiene que estudiarse a conciencia, tiene que comprenderse, y hace falta creer en él. Otra técnica —o, quizá, otro instinto— es la capacidad de captar las necesidades emocionales, intelectuales y psicológicas de la audiencia y satisfacerlas. Asimismo, debe entenderse el marco de referencia de los actores y las distintas fases de conocimiento que tiene que controlar el actor.

En una buena dirección hay que saber compaginar lo que se debe exigir a actores y técnicos, con el valor que debe dársele a cada uno, individualmente y en su labor de conjunto. Es decir, para ser un buen líder hace falta conocerse a uno mismo, tener humildad y mano dura.

Es complicado encontrar todas estas cualidades en un ser humano. Dado que los principiantes deben experimentar simultáneamente con múltiples técnicas que nunca antes han probado, deben por ello comprender que sus primeros esfuerzos llevarán el embarazoso estigma de la redacción inexperta, la actuación *amateur* y la construcción dramática ampulosa y poco consistente. Nunca se ha editado ningún libro que ayude a resolver estos problemas, y si no se está en contacto con los profesionales es difícil o casi imposible encontrar la forma de aprender. Este libro es una aproximación estructurada, integrada y global con consejos, ejemplos y explicaciones que cubren la mayor parte de las eventualidades. No puede, sin embargo, proporcionar la paciencia, la perseverancia y la fe en uno mismo que caracteriza a los profesionales y a los artistas. Esa parte tiene que ponerla usted.

TRABAJAR CON PRESUPUESTOS ESCASOS

He partido de la base de que los lectores trabajarán, en su gran mayoría, con equipos modestos y presupuestos módicos, dispuestos a hacer películas con valor artístico pero sin escenarios elaborados, ni decorados caros, vestuario, equipos o efectos especiales. Esto no es sólo posible sino que es deseable, porque todo el mundo respeta la habilidad para sacarle el mayor partido a algo pequeño. Así, muchos de los ejemplos de este libro están tomados de cine moderno de bajo presupuesto más que de los grandes éxitos de taquilla de Hollywood. La búsqueda de ejemplos útiles conduce inevitablemente hacia mentes originales e investigadoras que trabajan en la lejanía de otros países y otras culturas, lo cual es una unión que sólo puede dar un buen resultado.

¿PELICULAS CORTAS O MAS LARGAS?

Cualquiera que haya formado parte del jurado de algún festival, sabe que la mayoría de las películas descubren sus puntos fuertes y sus debilidades al

cabo de unos pocos planos, o como mucho en los dos o tres primeros minutos. La sofisticación del realizador (o la falta de ella) se hace evidente de forma inmediata, especialmente en cuanto aparece un problema básico. El jurado —atrapado— desea ardientemente que el realizador hubiera buscado una audiencia de tres minutos en vez de los cuarenta y cinco minutos capaces de entumecerte la mente. El mensaje es importante: las películas cortas también requieren que sus realizadores dominen todos los problemas diversos que plantea la producción, la creación y el diseño; pero en un espacio reducido y a un coste reducido. Se ahorra en los costes del rodaje y en el tiempo de edición, pero no en trabajo mental; igual que la poesía hace en relación con la novela, debe economizarse en la creación de personajes, tiempos, lugares y situaciones, y deben marcarse unos límites adecuados al tema. Esta es la técnica más difícil de aprender.

Dado que en la mayoría de los institutos cinematográficos se emplean películas de éxito como ejemplos, los estudiantes generalmente reciben un conocimiento inadecuado sobre cómo afrontar temas cortos. Consecuentemente, muchos estudiantes son como zepelines, con mucho tamaño pero sin sustancia ni agilidad. Hay una sección especial en el capítulo 28 sobre los cortometrajes.

CINE O VIDEO

Los métodos de dirección para una obra cinematográfica son los mismos tanto si se trata de película de cine como de video. En una producción profesional, el coste puede también ser relativamente semejante, por lo que el cine es el medio de rodaje preferido, aunque en la postproducción se utilicen cada vez más las cintas de video. Actualmente la película de cine capta una imagen mucho más sofisticada, y permite una fidelidad mayor en la pista de sonido, sin embargo esta superioridad irá siendo cada vez menor.

El montaje en cinta de video utiliza un proceso de inserción electrónica, y aunque es físicamente más sencilla para el principiante, a la larga es más difícil de controlar dada la cantidad de inserciones y borrados que hay que hacer sobre el montaje lineal, a diferencia de lo fácil que supone un corte en una película. Actualmente la película de cine es más fácil de montar porque el sonido y la imagen se montan por separado, y uno puede ver y sentir lo que está haciendo. El montaje de una película puede compararse a hacer una cadena; los eslabones siempre pueden separarse, añadirse o quitarse. El montaje en video es como un círculo con un filamento continuo cuya parte central nunca puede ser alterada retrospectivamente.

Sin embargo, la cinta de video es como una bendición para la gente que está aprendiendo las técnicas básicas. Para el principiante con o sin acceso al montaje sofisticado en cinta de video, las videocámaras domésticas actuales son una herramienta de aprendizaje incomparable. Hace diez años, poder grabar dos horas de imagen en color con sonido sincronizado en una cinta de 500 pesetas en una cámara doméstica era como una alucinación. Ahora la rea-

lidad está con nosotros, y el principiante no debe dejar escapar esa oportunidad.

Con algo de experiencia y un montón de instinto, pueden utilizarse cintas de formato pequeño para producir un trabajo lo suficientemente sofisticado como para persuadir a cualquiera de que se está preparado para utilizar formatos más caros. Dado que mi análisis técnico en ocasiones se refiere a ambos medios, y a veces sólo a uno o al otro, he marcado en negrita las secciones especializadas en *cine* o *video* para ayudar al lector a encontrar rápidamente una información determinada.

¿POR QUE EL MODELO HOLLYWOOD NO FUNCIONA CON LOS PRINCIPIANTES?

Para poder apreciar qué aproximación educativa es la más correcta, debe compararse el proceso del equipo profesional de una película con el de un grupo independiente que lucha por su producto. Las diferencias son tan tremendas que surgen incluso hasta en los horarios de producción.

PROFESIONALES

Generalmente, el ciclo de producción de una película incluye:

1. Un período largo e intenso de desarrollo del guión (desde seis meses hasta varios años).
2. Un período moderado de preproducción (puede estar entre cuatro y doce semanas).
3. Normalmente, no se dedica tiempo al ensayo.
4. Un período muy concentrado de rodaje (de seis a diez semanas), y
5. Un largo proceso de postproducción (de cuatro a seis meses).

Las prioridades de las películas se determinan con frecuencia, más por los condicionamientos económicos que por requerimientos artísticos: la redacción de guiones es relativamente barata, mientras que resulta muy caro contratar a una estrella o alquilar un equipo. Se valora mucho la experiencia y la buena adaptación. En cuanto a los actores, es fundamental la habilidad para producir algo válido, inmediato y repetible, mientras que el director está siempre bajo la presión de rodar con las cámaras el máximo tiempo posible, de forma que pueda luego ser "ordenado en el estudio de montaje".

Atrapado en un sistema de producción como éste, el director, lo único que puede hacer, es luchar duramente por lo que piensa que puede conseguir. Las películas al estilo Hollywood —que son demasiado rentables como para cambiarlas— se agrupan a menudo bajo la denominación de «novelas de supermercado», a las que realmente se parecen. Un éxito de taquilla sigue siendo

una buena forma para que los especuladores hagan millones de la noche a la mañana.

También debemos tener en cuenta cómo los profesionales adquieren su técnica. En la industria cinematográfica hay quizá un centenar de profesionales especializados que se ocupan de cada una de las tareas, y todos ellos han comenzado de aprendices en una posición baja y trabajando media vida para ganarse un nivel de responsabilidad. Muchos, como yo mismo, han nacido en familias del cine, y han tenido años para absorver el trabajo y —lo que es más importante— la forma de pensar del cine. No debe sin embargo sobrevalorarse el significado de esta herencia.

Aunque el aprendizaje es un factor vital en la continuidad de una profesión, también es un condicionante que desanima profundamente e induce al cambio.

INDEPENDIENTES Y ESTUDIANTES

Muy poco de lo dicho anteriormente explica lo suficiente como para disuadir a los que se sienten inclinados a sobrepasar el círculo del sistema profesional e intentar hacer algo válido, con frecuencia indebidamente estimulados por los propios profesionales. Una película novel típica de treinta minutos, tardaría más o menos esto en hacerse:

1. Guión (de dos a seis meses, probablemente con sólo una o dos correcciones).
2. Preproducción (de dos semanas a un mes).
3. Ensayos (quizá una semana, aunque a veces prácticamente nada).
4. Rodaje (de siete a catorce días).
5. Postproducción (de seis a catorce meses).

El período de postproducción lo revela todo. Se gastan un tiempo y un esfuerzo enormes en el estudio de montaje intentando solucionar los problemas inherentes al guión (más allá de la experiencia del escritor/director), de una actuación inadecuada (un reparto pobre o un ensayo insuficiente) y del rodaje (apresurado: mucho al principio y poco al final).

No quiero desanimar ni menospreciar. Hay un enorme número de variables que deben mantenerse bajo control, y quien llegue de nuevas no puede por menos que subestimar el proceso.

DIFERENCIAS PARA EL PRINCIPIANTE CON PRESUPUESTO BAJO

Dado que un director con un presupuesto bajo (o sin presupuesto) apenas tiene la posibilidad de escoger a un equipo o a unos actores, necesita un buen método para convertir a los no profesionales en un equipo acoplado y bien conjuntado. A los actores no profesionales les hace falta un período largo de en-

sayo en el cual desarrollar empatía con los personajes y confianza para dar a su actuación la suficiente convicción y autoridad.

Obviamente el director no puede permitirse tener una idea inmutable del potencial de un guión, porque las limitaciones que provoca el reparto hacen que ese guión deba acoplarse al actor y no viceversa. En cualquier caso un guión es siempre un punto de partida literario que por su naturaleza no puede desarrollarse si no es mediante una traslación inteligente (lo que significa flexible). Se pueden evitar algunos de estos defectos escogiendo un tema y un tratamiento que no necesiten acontecimientos o entornos demasiado elaborados. Se puede programar más tiempo para los ensayos (si se sabe cómo utilizarlos). Pero si colocamos una situación de bajo presupuesto junto a las normas de la gran industria, se hace evidente que todas las películas de bajo presupuesto deben establecer prioridades diferentes y desarrollarse de forma diferente.

RUTAS ALTERNATIVAS

No es que sea poco realista intentar obtener resultados de nivel profesional, pero uno debe viajar por una carretera que conjugue la práctica con el error como proceso de desarrollo, y que sea capaz de sacar partido de ello. Como veremos más adelante, una presencia humana convincente en la pantalla solamente se consigue (ya sea un actor profesional o aficionado) si el director pone y quita obstáculos en la propia convicción del autor y en su fluidez emocional. Si no se desordenan, esos obstáculos sabotearán toda la película, por mucho que se haya hecho un buen trabajo técnico.

El proceso evolutivo que se ofrece en este libro crea y consolida enlaces de unión entre los diferentes miembros del conjunto, y proporciona al director y al escritor (si es que son dos personas en vez de una) una fotografía en positivo de las singularidades de cada miembro del reparto. A cambio, el director debe estar listo para adaptar y transformar el guión de forma que saque partido al potencial individual de cada miembro del reparto.

En resumen, lo que hace el ejército cinematográfico de Hollywood con sus marines y sus tanques sólo puede equilibrarse si los realizadores con un presupuesto bajo entran en la refriega como una guerrilla combatiente que emplea tácticas prudentes, oblícuas y experimentales. Una vez que se acepta este principio de acomodación orgánica mutua, el resto del proceso se desarrolla de forma lógica y natural.

No hay nada en esta estrategia que sea radical o que no haya sido probado antes. En cuanto se lea un poco se verá que tácticas similares las han utilizado de forma consistente personas con un talento tan consumado y diverso como Allen, Altman, Bergman, Bresson, Cassavetes, Fassbinder, Fellini, Herzog, Resnais, Tanner y muchos otros que dan una importancia primordial a la contribución de los actores.

EL CINE Y LA HISTORIA DE LA REPRESENTACION DRAMATICA

La tarea principal —y a menudo incomprendida— de un director no es que los actores hagan cosas extraordinarias, sino más bien conseguir eliminar los innumerables obstáculos psicológicos. Una buena actuación en la pantalla no se consigue con las técnicas secretas que tenga un actor; se consigue estando relajado, mostrándose honesto en las emociones y siendo capaz de dejar a un lado los conceptos erróneos más comunes. Si un actor tiene, por ejemplo, una imagen equivocada de sí mismo, la atención del actor se situará en el lugar erróneo y le hará comportarse de forma poco natural. Incluso las defensas psicológicas más habituales constituyen un enorme obstáculo para la naturalidad, y más aún las ideas estereotipadas sobre cómo se debe actuar. Los actores con poca experiencia creen que para llamar la atención y para entretener a la audiencia deben hacer cosas llamativas. Este tipo de actores, en vez de simplemente estar ahí, intentan descargar su responsabilidad cinematográfica haciendo patente o incluso telegrafiando su pensamiento y su emoción, lo cual es una actividad tan agobiante y artificial que elimina cualquier experimentación irreal. Se convierte en un ser cohibido y disperso; una parte de él actúa y la otra cuida y planifica con ansiedad la siguiente fase de la actuación. Desgraciadamente, la cámara deja al descubierto esta forma de ser, diseminada y tan poco natural.

Cuando los actores dejan al descubierto tan claramente su actuación no es sólo un esfuerzo en vano o un fruto de la inexperiencia. La tendencia a estilizar el material dramático tiene de hecho una historia larga y respetable en la representación dramática. Hasta que en el siglo XIX no fueron posibles los métodos modernos de iluminación y puesta en escena, tampoco el escenario hacía mucho por no ser naturalista. La tragedia griega se interpretaba con máscaras que ocultaban la identidad psicológica de los actores y pretendían proyectar arquetipos de cualidades humanas como nobleza, sabiduría o codicia. El teatro Kabuki de Japón utilizaba vestuarios elaborados y rituales y un discurso verbal estilizado y extraño que —como en la ópera occidental— animaba a la audiencia a alejarse del realismo superficial para llegar al mar de fondo de las pasiones humanas que había debajo. Del mismo modo, las representaciones medievales de los misterios cristianos, el mimo, la pantomima y la *commedia del arte* italiana utilizaban personajes, ademanes y situaciones tradicionales, y todas empleaban una presentación estilizada que era deliberadamente poco realista y no individualista.

¿Por qué debe enmascararse a la persona que hay debajo del actor, y aun así que su interpretación de determinados personajes sea premiada por el público? Con anterioridad al Renacimiento la idea del valor individual se consideraba una vanidad comparable a una blasfemia contra los designios de Dios. El carácter efímero y frío de la vida, junto con los valores religiosos que racionalizaban este estado de las cosas, hacían que la gente se viera a sí misma como algo pasajero dentro de un todo diseñado por Dios. Sus vidas eran sólo cortos hilos en el gran tejido divino, cada individuo estaba destinado a cumplir un papel que le había tocado por accidente de nacimiento y que estaba decorado por constantes tales como la ambición, la compasión, el amor y los celos.

Aunque nunca era imposible del todo hacer una representación realista ante audiencias pequeñas, es fácil darse cuenta de lo irrelevantes que eran la verosimilitud y la exactitud psicológica ante las situaciones difíciles que la audiencia conocía como propias.

Con el nuevo foco situado sobre el potencial individual que comenzó durante el Renacimiento, y especialmente tras el impacto de Darwin en el siglo XIX, la audiencia estaba cada vez más preparada para aceptar el significado de la vida individual y para verlo como una lucha por la supervivencia, más que como un estado transitorio en el que hacer méritos para la otra vida. Los escritores reflejaban cada vez más ideas sobre la vida interior de los individuos y el destino forjado de forma individual, pero sin embargo el estilo de las actuaciones parecía cambiar más despacio, y éstas siguieron siendo declamatorias y estilizadas hasta los primeros días del cine. La llegada del cine sonoro puso a los espectadores codo con codo con el naturalismo fingido, y por ello tanto los actores como los dramaturgos se vieron forzados a otorgar una atención mayor a lo que sí era realista.

Justo después de la Revolución Rusa, en un tiempo de marcado replanteamiento en las artes y después de los avances en psicología, Stanislavski desarrolló en Rusia la explicación teórica moderna de la conciencia del actor que subyace bajo cualquier actuación.

Los espectadores modernos esperaban entonces ver en la pantalla personajes que debían ser cuanto menos tan naturales como los escenarios que eran tan realísticamente fotografiados. A menos que una película intente conseguir a propósito un entorno subjetivo (como ocurrió en el cine expresionista alemán de los años 20 y 30, o en el género actual del terror), ahora lo que esperamos es ver en la pantalla gente real en escenarios reales comportándose de forma realista.

Dada esa tendencia de la pantalla hacia la verosimilitud, el primer objetivo de alguien que estudie para director debe centrarse en cómo conseguir una actuación realista. En ningún caso es ésta una tarea fácil, dado que el proceso de construcción de una película requiere el dominio de múltiples habilidades. El cine, con su sistema de rodaje fragmentado, no es ni mucho menos un buen terreno de entrenamiento para los actores. Los mejores suelen ser gente con una fuerte experiencia teatral, en donde la continuidad de la representación y el círculo cerrado de comunicación con los espectadores guían e infunden confianza en el instinto de los actores. El actor de cine, por su parte, actúa en secuencias muy cortas y rápidas, es imposible que sienta la reacción de la audiencia porque durante la filmación la única audiencia que hay es el director y el equipo, que deben dejar a un lado sus sentimientos cuando la cámara está rodando. Actuar ante una cámara es como ser el objeto de las miradas de un *voyeur*. La cámara lo ve todo, espía de cerca a los personajes y está en sus momentos más privados e intensos, exige a los actores vivir las vidas de sus personajes de forma abierta y sin tiempo para experimentar los pensamientos y los sentimientos más internos de sus personajes. A esto último se le llama "salirse fuera de foco", y la audiencia actual lo reconoce de inmediato.

Forzado por el realismo de la cámara a hacer una representación realista, rara vez el actor lleva una máscara real o psicológica; debe aparecer sin ningún tipo de máscara para poder fundirse con su papel, tanto si su personaje es bueno como si es malo, feo o atractivo, inteligente o estúpido. Además, existe siempre un problema que es particularmente grave en las escenas de amor: conseguir actuar de forma espontánea toma tras toma delante de la cámara y del equipo de rodaje. Esto requiere un esfuerzo formidable de concentración del actor, de su ego y de su autoseguridad, porque no puede sólo hacerse pasar por un villano o encarnar por sí mismo un personaje débil. El actor debe rebuscar en lo profundo de sus propias emociones para descubrir dónde está lo que se le pide. Al buscar dentro de sí una emoción "no deseada", el actor puede llegar a enfrentarse a un aspecto de sí mismo que aborrezca. Otra amenaza al ego del actor la constituye el hecho de aceptar y asumir toda la carga crítica que descarga sobre él alguien que es un espectador poco objetivo: el director.

Una interpretación completa y «natural» en pantalla es el resultado de una mente extraordinariamente disciplinada capaz de rebuscar en sus propias experiencias emocionales. Si actor y director quieren conseguir tal interpretación, deben caminar juntos por un campo de minas lleno de problemas.

LAS MASCARAS Y LA FUNCION DEL DRAMA

Intentaré a lo largo de este libro demostrar de las formas más diversas un hecho curioso y poco apreciado: los espectadores no van realmente a ver la película, van a ver algo dentro de sí mismos, o para ser más precisos, van a imaginar. No se diferencia mucho de un lector de novelas que lee para participar de ese sueño tan estructurado, evocador e intensamente personal que llamamos lectura, y no para ver el lenguaje o la letra impresa. Las grandes películas, con ese atractivo hipnótico para los sentidos, también se han comparado constantemente con los sueños y con la sensación de soñar.

Ahora descubrimos otro propósito detrás de las máscaras del actor tradicional y de las interpretaciones vulgares. Al negársenos el realismo psicológico de los actores, nos animan a que seamos nosotros los que rellenemos el hueco con nuestras propias imágenes mentales, al igual que ocurre con los lectores cuando se encuentran con esa frase tan literaria: "su belleza era legendaria". La realidad teatral está enmascarada, disipada y mantenida a una cierta distancia de forma que podamos experimentar no sólo meros atractivos humanos, sino la belleza y el terror incalculablemente más ricos de nuestras propias mentes expectantes. Los dramaturgos de la antigüedad conocían muy bien algo que el cine joven está todavía aprendiendo: que para sacar el máximo partido a su potencial, una forma de arte no debe ofrecer sólo una imagen y un sonido, debe provocar que nuestra mente haga una creación imaginativa.

Aquí corremos en contra de las imitaciones cinematográficas: la cámara tiene un realismo prosaico que lo muestra todo de forma literal, hasta el último poro abierto de cualquier cosa que se ponga delante de ella. Si se usa de for-

Children of Paradise, de Carné, una historia de amor inalcanzable basada en los arquetipos de Pierrot y Columbine (cortesía de Museum of Modern Art/Film Stills Archive).

ma poco inteligente lo que hace es provocar una saturación de elementos reales y no dejar nada a la imaginación. Esto supone un tremendo obstáculo para cualquier medio artístico. ¿Cómo se puede mostrar una "belleza incomparable"? Las películas que rompen esta barrera siempre —de alguna manera— parecen conectarnos con lo mitológico, con las tradiciones humanas cimentadas con el paso del tiempo y que de forma tan infalible nos empujan hasta los niveles más profundos. El personaje de Garance en la película de Marcel Carné *The Children of Paradise* (1945) tendrá una belleza imperecedera siempre que se conserve una copia y que haya un espectador que viva para verla. No es bella sólo porque la actriz Arletty sea bella, o porque el cine en blanco y negro y la iluminación sean sobrenaturales, sino por todo lo que esconde su enigmático personaje. Es la reencarnación del personaje legendario de Columbine, el espíritu inquieto, veleidoso e inasequible que Pierrot no puede nunca hacer suyo porque él es demasiado sincero y terrenal. Ella consigue que despierte en nosotros rápidamente la intensidad de los amores perdidos.

DESARROLLAR EL ARTE CINEMATOGRAFICO

Cualquier forma vanguardista de cine debe trabajar para activar la imaginación de los espectadores, abrir espacios interiores para que sean llenados con el corazón y las mentes de quienes ven la película. Aquí estamos hablando de la riqueza y la ambigüedad de los personajes y los temas, y de un lenguaje cinemático que debe ir desarrollándose para mostrar menos e implicar más, de forma que pueda conducir a los espectadores hacia algo de mayor valor que lo superficial y lo sensacionalista. Estamos hablando de miradas, atisbos, perfiles lejanos, personajes de espaldas, silencios enigmáticos, voces sugestivas de la naturaleza o entornos primitivos no habitados o abandonados por los humanos. Estamos hablando de un cine con la fuerza suficiente como para hacer que seamos conscientes de lo que existe en los límites oscuros de nuestra percepción, o incluso más allá.

Cuanto más consiga el cine que la audiencia traslade su propia experiencia y su propia cultura enterrada a lo que está en la pantalla, mejor ofrecerá la liberación emocional de la música y el poder intelectual de la literatura. Puede que incluso llegue un día en el que el cine pueda robarle lectores a la literatura de forma justificada.

PARTE I
PREPRODUCCION

CAPITULO 2
En torno al guión 29

¿Por qué no su propio guión? 29
Cuando diriges lo que tú escribes 30
Decidir el tema 30
Por qué es difícil leer un guión 31
Los formatos del guión 32

- Formato guionizado 32
- Formato a doble columna 35
- Confusión en el formato de los guiones 36

Preparándose para interpretar un texto 36
Conceptos esenciales de un buen guión 36

- No escribir demasiado 36
- Demasiadas descripciones son peligrosas 37
- Dejar el guión abierto 37
- Comportamiento en vez de diálogo 38
- Las experiencias personales deben rehacerse 38
- Probar las cualidades cinematográficas 38

Personalidad 38

- Definición de la personalidad estática 39
- Definición de la personalidad dinámica 39

Conflicto, desarrollo y cambio 40
Planificar la acción 40
Diálogo 42
Trama 43
Metáforas y símbolos 43
Fundamentos invisibles: el esquema y el tratamiento 44

- Esquema 44
- Tratamiento 44
- Premisa o concepto 45

CAPITULO 3
El director prepara el guión 47

El guión 47

- Primeras impresiones 47
- Determinar los conceptos fijos 48
- Separar en unidades manejables 48

Contar la historia a través de la acción 48
Definir los subtextos 49

- El principio del desplazamiento 49
- Ambivalencia o contradicciones del comportamiento 49

Definir un propósito temático 50
Gráficos para ayudar a desvelar la dinámica dramática 50

- Diagrama de bloques 51

Gráfica 53
Punto de vista 55
La interpretación generalizada es el fallo más habitual 57
Desglose del guión para preparar los ensayos 57
Primera medición del tiempo 57

CAPITULO 4
El reparto 59

Los peligros del ideal 60

Aspirantes con posibilidades 60
Desarrollar descripciones de los personajes 61
Búsqueda activa de actores 61
Búsqueda pasiva de actores 63
Preparar las primeras pruebas 63
Decidir sobre las llamadas de los aspirantes 63
La convocatoria de pruebas 64
Recoger información 64
Prueba inicial 65
Monólogo 65
Lectura sin preparar 65
Decisiones después de las primeras pruebas 66
El peligro del encasillamiento 66
Elección a corto o largo plazo 67
La complejidad de los papeles que tienen un desarrollo 67
Primera convocatoria 67
Lectura de tu guión 68
Improvisación 68
Segunda convocatoria 68
Entrevista 68
Mezclar actores 69
Elección final 70
Prueba de cámara 70

CAPITULO 5
Ensayos y desarrollo 73

Concede tiempo 74
Primera lectura 75
Toma notas 76
Dirige haciendo preguntas 76
¡Todavía no hay que aprenderse el guión! 76
Planificación 77
Primer análisis: centrarse en el propósito temático 77
Los actores deben desarrollar el trasfondo de sus personajes 78
Peligros y ventajas de trabajar con los actores uno a uno 79
Ensayar escena por escena 79
Ocupáte sólo de los problemas importantes 79

CAPITULO 6
En torno a la interpretación 81

En busca de la naturalidad 81
Realismo como primer objetivo 81
Dirigir es eliminar obstáculos 82
Mantener el enfoque 82
Enfoque y relajación 82
Memoria emocional 83
La conexión entre la mente y el cuerpo 83
Historias 84
Mantén ocupado al personaje 84
Perder y recuperar el enfoque 84
Utilizar las emociones del actor como si fueran las del personaje 84
No lo demuestres 85
Nunca digas «sé tú mismo» 85
Marca objetivos específicos y positivos 85
Actúa como si no hubiera nadie delante 86
Obstáculos: hábitos de comportamiento 86
Amaneramientos 86
Limitar la esfera de atención de un actor 86
Cómo abordar problemas serios de interpretación poco natural 87

CAPITULO 7
El director y el actor preparan una escena 89

El director 90
Circunstancias dadas 90
Historia anterior 90
Naturaleza de los personajes: lo que quiere cada uno 90
Naturaleza de los actos 90
Naturaleza de cada conflicto 91
Buscar los golpes 91
Cambios en el ritmo de un personaje 92
Momento obligatorio 92
Función de cada escena 92

Propósito temático de todo el trabajo 92
Los actores 93
Historia anterior 93
Las circunstancias dadas de tu personaje 93
Biografía 93
Ser capaz de justificar todo lo que dice y hace tu personaje 93
Define cada acción con un verbo activo 93
¿Qué intenta conseguir mi personaje? 94
¿Qué intentan conseguir de mí o qué intentan hacerme los otros personajes? 94
Saber dónde están los golpes 95
¿Dónde y cómo se adapta mi personaje? 95
Mantén con vida la voz interior y la perspectiva mental de tu personaje 95
Conoce la función de cada escena 95
Conoce el propósito temático de todo el trabajo 96
Ensayos con el libro 96
¿Qué escena primero? 96
Lugar de ensayo 96
Primeros trabajos con el libro 96
Movimiento y acción 97
Ensayos sin el libro 97
Acción verbal y física 98
Las palabras quieren decir más de lo que significan 98
Convertir el pensamiento y la voluntad en acción 99
El significado del espacio 100
El movimiento interno de un personaje 100
Adaptación 102
Mantener un monólogo interior 102
Cómo utilizar las interpretaciones equivocadas 102
Cómo expresar el subtexto 103
Formas de resistencia por parte de los actores 103
Actores y tensión 103
Diálogos e inseguridad 104
Ceñirse al texto del guión 104
Temor a los cambios 105
Actuación aislada 105
Intelectualización excesiva 105
El actor anti-intelecto 105
Luchas por el control 105
Actores que reescriben el guión 106
Humor inadecuado 106
Retirada 106
Impuntualidad y compromiso 106
Ventajas de grabar los ensayos en video 106
Cuándo mostrar a los actores sus interpretaciones 108

CAPITULO 8
Ensayo final y planificación 109
El director como observador activo 109
La forma: ver las cosas de manera extraña 110
Bloques 110
Beneficios de ensayar en las localizaciones reales 111
¿Cuándo se ha ensayado lo bastante? 112
La duración en pantalla, los ensayos y el control del tiempo 113

CAPITULO 9
Formar un equipo de rodaje 115
En torno al equipo y los actores 115
Emplear a gente con experiencia 115
Formar tu propio equipo 116
El temperamento de los miembros del equipo de rodaje 117
Organizar claramente las áreas de responsabilidad 118
Papeles del equipo de rodaje y responsabilidades 119
Productor 119
Director 121
Generalidades en torno al equipo de cámara 122
Director de fotografía 123
Operador de cámara 123
Ayudantes de cámara 124
Electricista y maquinistas 124
Encargado de la grabación de sonido y operador de jirafa 125

Director de producción 127
Ayudante de dirección 127
Secretario de rodaje (script) 128
Director artístico 128
Vestuario y decorados 129
Maquillaje y peluquería 129
Montador 130

Resumen de la Preproducción 130

CAPITULO 2

EN TORNO AL GUION

Este capítulo va dirigido principalmente a todos aquellos que vayan a adentrarse en la dirección cinematográfica a partir de un guión terminado. Ofrece algunas líneas maestras prácticas sobre cómo valorar los guiones y las ideas del guión, y cómo pedir cambios y desarrollos al guionista durante las diferentes etapas del desarrollo del guión.

Sin embargo, si está pensando escribir su propio guión, deberá estudiar cuidadosamente los conceptos básicos de este capítulo antes de pasar a la Parte IV: La Estética y el Autor. Dicha parte del libro analiza conceptos más avanzados y estudia la autoría de una película desde un punto de vista más global. Allí encontrará un extenso análisis del desarrollo de la idea y de los elementos estéticos que deben controlarse en todo momento. También examina cómo encontrar temas de significado personal y cómo huir de las formas imitativas en pro de las cinemáticas. En la Parte IV también se investigan las alternativas sobre punto de vista, género, realismo y estilización, y también sobre la trama, estructura, forma y estilo.

¿POR QUE NO SU PROPIO GUION?

Esa teoría cinematográfica tan atractiva del film de *auteur,* aquel que pone un énfasis especial en que el punto de vista de una sola persona controle íntegramente la realización de la película, induce a muchos principiantes a pensar que deben dirigir solamente lo que ellos mismos escriben. Sin duda este es un buen objetivo, pero en los comienzos uno necesita esa separación del trabajo que tanta fuerza da a una película como medio de colaboración, y evitar hacer demasiadas cosas a la vez.

Si uno mismo se encarga de escribir, dirigir y montar, se queda en una posición demasiado vulnerable a determinadas trampas desagradables. Este tipo de películas están escritas en su mayoría de forma autobiográfica, y al intentar revivir situaciones y personajes a partir del recuerdo, el director se encuentra con disparidades problemáticas entre el mundo del desarrollo ficticio y la pureza y la fuerza de la experiencia original. Los actores son quienes más notan lo restrictivo de esta situación; satisfacer al completo las expectativas del director es imposible. El film resultante abarca demasiado terreno de una sola vez, y probablemente por ello no contiene ni la verdad subjetiva de una experiencia personal ni las verdades más objetivas de la perspectiva del desarrollo dramático. Como consecuencia, la tan preciada autoestima del director puede evaporarse. Otro riesgo estriba en que si alguien —especialmente un actor— pone en cuestión la credibilidad o la calidad del guión, su comentario se convierte en una crítica incómoda hacia uno mismo.

Esto es demasiado duro para encontrárselo en el primer trabajo. Uno puede evitar estos imponderables haciendo su debut con un buen guión escrito por un colaborador, o adaptando una narración ya existente (ver Capítulo 23). Si no tienes que preocuparte de que el guión sea bueno, no te quedarás inmobilizado por las dudas cuando —como ocurre de forma inevitable— los miembros del reparto planteen sus críticas.

Querer ser director-guionista prematuramente es como aprender a ser malabarista mientras se aprende a montar en bicicleta encima de un alambre de circo. Simplemente es mejor aprender esas habilidades por separado antes de combinarlas.

CUANDO DIRIGES LO QUE TU ESCRIBES

Si tienes que escribir y dirigir tu propia película, hazla corta. Aprenderás mucho, aunque debes estar preparado para aprender de las experiencias negativas. Y ten por seguro que tendrás dificultades para saber si la responsabilidad de los fallos recae en tu forma de dirigir o en tu forma de redactar.

Si la narración es tuya y crees en ella firmemente, invierte largo tiempo y esfuerzo en el proceso de redacción, y busca críticas severas. Esto es prácticamente igual que exponer tu hipotética película a los espectadores para estudiar su reacción.

DECIDIR EL TEMA

Un director debe cuidar mucho la elección o el tema del guión. A menos que sea una película realmente muy corta, tendrás que convivir durante un largo período de tiempo con tu elección y con sus consecuencias, personificadas en los actores. La elección tiene que ser inteligente, porque también afecta al tiempo de otras personas, y a una inversión considerable. Una vez que se haya tomado la decisión, debe convertirse en un objetivo al que se ha de llegar, sin importar cómo.

Si tal compromiso es demasiado arriesgado, al menos puede estudiarse con la opción de retirarse en cualquier etapa del proceso de redacción del guión. Escribir y reescribir, especialmente cuando eso implica moverse entre las tres dimensiones del guión, el esquema y el concepto (explicadas con detalle más adelante), permite al director *vivir* en un texto, algo virtualmente imposible a partir de una o dos lecturas sueltas. Como siempre ocurre cuando se traduce de un medio de representación a otro, se descubren aspectos que están escondidos para el lector ocasional, aunque sea un experto.

Tanto si tu película va a ser una comedia, un drama, de terror, fantasía o infantil, debe expresar una idea con la que te identifiques. A todo el mundo la vida le ha dejado cicatrices, y cualquiera que se conozca a sí mismo tiene cuestiones íntimas que arden de forma latente. Están conectadas generalmente a cualquier cosa que haya causado una emoción muy fuerte: un conflicto racial o de clases; haber sido torpe en la infancia; miedo a la oscuridad (¡películas de miedo!), rechazo por un miembro de la familia, obsesión de cualquier tipo, períodos de felicidad intensa, o haber tenido un *affair* con alguien físicamente muy agraciado; un estigma como la ilegitimidad, o ser extranjero o haber sido injustamente favorecido; o cualquier cosa que haya provocado sentimientos poderosos. Si empiezas a escribir una lista te sorprenderás al descubrir por cuántas cosas ya has pasado.

En mi opinión, el objetivo es producir una película que no sea ni una confesión ni una lección, sino más bien que trate de forma convenientemente original algo que realmente te preocupe y a través de lo que puedas expresar preocupación por los demás. Esta es la clave para comunicar con los espectadores. Todos hemos librado duras batallas; la habilidad para contar una historia reside más en las cicatrices que han dejado esas batallas que en las ideas amarradas a la base de la experiencia. No se debe intentar siempre encontrar o escribir guiones sobre grandes problemas y soluciones mágicas, sino sobre determinadas esquinas de la existencia que reflejan lo que se siente al estar vivo y al estar vivo ahora, lo cual es quizá lo que nos aflige o lo que nos provoca compasión por los demás. Y eso sin duda abre un gran abanico de elecciones.

Lo ideal es que se busque un tema para la película que sea llamativo porque provoque el deseo de saber más sobre él (lo cual es del todo cierto si uno se pone a hacer la película). Los escritores escriben para descubrir qué es lo que realmente piensan, sienten y saben. De la misma forma, los directores hacen películas por el placer de hacer bien algo y descubrir mejor los patrones y las corrientes de la vida. La dirección de una película, al igual que otras artes narrativas, requiere creación y contemplación, una actuación extrovertida y un desarrollo introvertido.

POR QUE ES DIFICIL LEER UN GUION

Cuando se intenta conseguir financiación para una película o cuando se explica a los actores cuáles son tus intenciones, el problema de comunicar la naturaleza de tu película puede surgir a partir de la dificultad de explicar con an-

terioridad cómo va a ser realmente esa película. Parece sencillo (le pasas el guión y ya está, ¿no?). Pero así no se consigue nada.

Los guiones requieren un gran esfuerzo de lectura. Un guión bien escrito es intencionadamente un boceto mínimo. Dado que los actores, el director, el equipo de filmación e incluso la situación meteorológica contribuyen todos de forma impredecible, un guionista que sea hábil deja mucho sin especificar. Así, el guión consiste en unos diálogos, explicaciones mínimas sobre las escenas, y comentarios igualmente breves sobre los personajes, situaciones y comportamientos. En esta etapa inicial no hay indicaciones sobre el trabajo de cámara o de montaje.

El lector debe aportar con su imaginación lo que falta en el guión, algo que hace cada técnico, cada actor y el director antes de ponerse manos a la obra. Un lector profano que busque evocaciones detalladas en una historia corta o en una novela tendrá que hacer esfuerzos mentales desmesurados para descomprimir el texto. Esta tarea —que es aún más ardua que la lectura de poesía— es la razón por la que nadie lee guiones por placer.

Dentro y fuera de la industria cinematográfica la mayoría de la gente se resiste a leer un guión, o lo lee de forma superficial. Dado que el guión es un boceto verbal diseñado para generar un proceso experimental orgánico y no literario, raramente va más allá de una vaga impresión de lo que la película será cuando esté acabada. Los guiones tampoco dejan entrever las intenciones temáticas que hay detrás del texto. Esa intención también puede ser inferida por el lector, aunque deberá aportar —de nuevo— un considerable esfuerzo por su parte. La mayoría de las compañías de producción reciben varios cientos de guiones espantosos cada semana. A los guiones que no han encargado únicamente les echan un vistazo superficial, y leen como mucho una página de cada diez. Dado que la posibilidad de encontrar algo que se pueda utilizar es muy pequeña, con frecuencia los profesionales ni siquiera se molestan en mirar un trabajo que no haya sido previamente leído por un agente de reconocido prestigio. Si quieres ser guionista, necesitas un buen agente. Si lo que buscas es un guión, tendrás que trabajar duro y leer con cuidado.

LOS FORMATOS DEL GUION

El formato habitual de presentación de guiones de la industria es simple y efectivo, y se ha convertido en el modelo definitivamente más cómodo. No inventes el tuyo.

FORMATO GUIONIZADO

El modelo de la figura 2.1 muestra las normas establecidas en cuanto a guionización.

1. Todas las escenas comienzan con un título de escena en letras mayúsculas y en el ancho completo de la página en el que se lista:

- el número de la escena (una vez que se han hecho todas las correcciones),
- interior o exterior,
- localización,
- personajes principales que aparecen, y
- hora del día o de la noche.

2. El guión de trabajo (descripción de la acción, estado de ánimo, direcciones escénicas) está separado a doble espacio del título de la escena y del diálogo, y ocupa el ancho completo de la página.
3. Todos los nombres de los personajes que están fuera del diálogo se escriben en mayúsculas.
4. Las partes del diálogo están:

   - escritas en una columna con márgenes a los lados,
   - precedidas y seguidas de un doble espaciado,
   - encabezadas por el nombre de quien habla en letras mayúsculas y escrito en el centro, y
   - acompañadas (cuando sea estrictamente necesario) de una determinada dirección escénica escrita entre paréntesis.

5. Las transiciones de planos como "cortar a", "fundir a", etc., se usan sólo cuando sea estrictamente necesario, y se describen junto a los márgenes derecho o izquierdo.

La figura 2.1 es un ejemplo de un guión puro, sin dirección de cámara ni de montaje. Las prácticas de la industria varían, y así muchos guiones comerciales se convierten en criaturas híbridas que intentan dramatizar su contenido separando cada escena en planos y haciendo que el guión parezca más una pauta de rodaje. Si se hace sin conocer las localizaciones que se han escogido, pueden ayudar a vender el guión pero tienen poco valor práctico para el director. Vamos a retrasar esa fase para después.

El amigo más traicionero del guionista principiante es el propio formato del guión, porque su apariencia y sus proporciones refuerzan la impresión de que las películas se construyen de forma teatral en torno a los diálogos. Aunque, desgraciadamente, esto sea cierto en los guiones de las telenovelas, es una tendencia muy equivocada si lo que se busca es un buen drama fílmico, que se basa fundamentalmente en el comportamiento. El formato del guión también es un peligro para los actores y los directores incautos que confieren a la palabra hablada primacía sobre el comportamiento. Al llamar la atención en este sentido no quiero en ningún caso recortar la importancia del guión en la génesis de una buena película. Nadie ha demostrado todavía que uno pueda coordinar de forma efectiva a los actores con el equipo sin una estructura central; pero esa estructura debe ser cinemática, y no literaria o teatral.

Interior. Cafetería de la biblioteca. Mediodía. Dana y Ed.

DANA pone una taza de café en su bandeja al lado del casco rojo. Desliza la bandeja en sincronía con el ritmo rápido de la multitud de estudiantes impacientes que esperan en línea. Se para en la lámpara de calor que alumbra sobre varios paquetes pequeños de patatas fritas. Coge uno y se queda mirando a las patatas, amarillas y aceitosas. Dana suspira y pone las patatas en su bandeja.

VOZ DE ED

No puedes vivir solo a base de patatas fritas.

DANA, sorprendida, se vuelve hacia Ed, que hace ruidos con la boca mientras se come un plátano enorme.

DANA

¿Te metes siempre en las cosas de los demás?

Ed se mueve al mismo tiempo que DANA según se va acercando al grill.

ED

Te has levantado pronto y has salido temprano...

DANA se pone a leer el menú del grill.

DANA

Tengo clase, ¿recuerdas?

ED

Prueba la Hamburguesa Universitaria, no está mal.

DANA

¿Quién se la va a comer, tú o yo?

Ed toca a DANA en el hombro con la mano en la que tiene el plátano.

ED

¿Cansada?

DANA contempla el menú.

DANA

(molesta)

No me toques.

Desliza la bandeja hacia adelante. ED se queda un momento sin saber qué hacer, después vuelve a acercarse a DANA y se pone a su lado.

ED

DANA... todo el mundo llora alguna vez.

Figura 2.1.

Ejemplo de formato guionizado (tomado de *A Night So Long,* de Lynise Pion).

FORMATO A DOBLE COLUMNA

Este formato (figura 2.2) se usa frecuentemente en televisión, donde el rodaje en estudio con varias cámaras permite desarrollar simultáneamente un concepto guionístico complejo. En un rodaje con una sola cámara, en el que

Secuencia del sanatorio

ACCION	SONIDO
F/I L.S. Las ruinas de un sanatorio. La cámara hace una panorámica hacia la izquierda y se para en dos figuras que se mueven lentamente.	Pájaros, un jet a lo lejos, ruidos de un partido de fútbol a lo lejos.
Corte a PP con dos pares de pies que se desplazan por un sendero de ladrillos, con matojos que entresalen.	Sonido F/I de hombres ancianos que tosen, F/O.
PM de SILVIA y AARON de perfil.	Voz de JOVEN: «¿Papá? ¿Papá?»
PG de una residencia, con muchas ventanas rotas.	AARON: Este fue su último hogar. Donde le vi... por última vez. ¿Sabes lo que más echaba él de menos?
Plano con teleobjetivo del canalón, con helechos que crecen en sentido inverso a la línea del cielo.	SILVIA: «¿A tu madre?»
PL a través de invernadero destruido, SILVIA y AARON en B/G.	AARON: «No. A su jardín. A su maldito jardín.»
PG de árboles jóvenes que crecen a través del tejado de cristal roto.	AARON: «¿Por qué has dejado que se estropee tanto este lugar. Con lo bonito que era antes.»
PP de la mano de AARON que abre la puerta, rechina.	SILVIA: «¿Cuánto hacía que no venías por aquí?»
PA sobre plantaciones de verduras, con un hombre anciano que trabaja en B/G.	AARON: «Algo más de un año. El tenía una plantación por aquí. Al final era yo el que lo hacía todo.»
SILVIA y AARON entran en el plano desde la derecha de la cámara.	SILVIA: «Por eso eres tan buen jardinero.»
2S, AARON mira a la izquierda de la cámara, SILVIA sigue su mirada.	AARON: «Solía ver eso todo el tiempo mientras cavaba...
Plano PG, edificio del generador eléctrico con chimenea alta.	... parecía que estaba esperando a que él se muriera.»
Jardín de piedra abandonado, laguna seca con hiedras que crecen entre las franjas.	AARON: «Cuando yo era pequeño y papá nos dejó, yo intentaba odiarle, pero nunca lo conseguía. Fue un error volver aquí.»
2S frontal, SILVIA pone su brazo sobre AARON, que está desconsolado.	

Figura 2.2.

Ejemplo de formato de guión a doble columna.

cada plano se crea de forma individual y el sonido "se compone" posteriormente en el estudio de montaje, esta densidad de detalles es irrelevante. El formato a doble columna, es, sin embargo, la única presentación adecuada a la hora de seccionar y analizar una película terminada (ver Capítulo 33, Proyecto 2: Análisis del montaje). A diferencia del formato guionizado, éste te permite representar claramente el contrapunto entre la imagen y los diferentes elementos del sonido. Observa que la columna de la izquierda contiene sólo lo que verás en pantalla, y la de la derecha contiene sólo lo que escucharás.

CONFUSION EN EL FORMATO DE LOS GUIONES

Los editores han contribuido a la confusión sobre la naturaleza real del guión al publicar como guión de una película conocida lo que en realidad es un "guión de continuidad" o "guión del lector", siendo ambos transcripciones del resultado final y no el texto esencial que dio origen a esa película. (El Glosario explica las diferencias.)

PREPARANDOSE PARA INTERPRETAR UN TEXTO

Después de leer un guión, examina la impresión que te ha dejado.

- ¿Qué te hizo sentir?
- ¿Por quién te preocupaste?
- ¿A quién encontraste interesante?
- ¿Qué cuestiones parece tratar el guión al margen de los acontecimientos superficiales?

Anota estas impresiones y lee el guión una o dos veces más, buscando evidencias de los puntos que has seleccionado. Después pregúntate:

- ¿Qué intenta demostrar el guión?
- ¿Cómo consigue sus intenciones?

De nuevo anota estos pensamientos. Después ojea una vez más el guión y haz una lista de escenas, dando a cada una *una descripción* breve y funcional (ejemplo: "Escena 15: Ricky ve de nuevo el coche de Angelo: se da cuenta de que está siendo observado"). Empleando este método transformas el guión en algo parecido a un organigrama, lo cual te da una idea mucho más clara de la lógica dramática que persigue la película. Una vez comprendida la idea inicial de la estructura y el desarrollo del guión, podemos fijarnos en los detalles significativos.

CONCEPTOS ESENCIALES DE UN BUEN GUION

NO ESCRIBIR DEMASIADO

Dado que el guión es sintético, y no es una narración literaria, es importante excluir la ornamentación. Un buen guión

- no incluye los pensamientos, instrucciones o comentarios del autor,
- evita comentarios y adjetivos calificativos que condicionarán de forma estricta lo que el lector imagine,
- dejará que los comportamientos los imagine el lector y describirá en cambio sus efectos (por ejemplo, "parece nervioso" en vez de "se pasa el dedo nerviosamente por dentro del cuello de su camisa y después se sacude el polvo de sus pantalones de sarga oscura"),
- nunca da instrucciones a los actores a menos que un diálogo o una acción sean de otro modo ininteligibles, y
- contiene mínimas o ninguna instrucción de montaje.

Los guionistas con experiencia son como arquitectos que proporcionan la estructura de un edificio a sabiendas de que el ocupante construirá sus propios muros e interiores, y seleccionará sus propios colores y muebles. Los guionistas con poca experiencia se sienten impulsados a especificarlo todo, desde los picaportes hasta los cuadros que hay que colgar en las paredes. Esto hace que el edificio sea inhabitable para todo el mundo menos para él.

El director-escritor es un caso diferente. Al estar en una posición en la que conoce exactamente qué es lo que se va a rodar —e incluso dónde y cómo—, parece lógico escribir de forma muy específica. Pero de esta forma se pasan por alto las concesiones a la realidad que cualquiera debe hacer durante un rodaje. Dado que el tiempo y el dinero tienen un límite, nunca hay nada que funcione tan bien como la imaginación.

DEMASIADAS DESCRIPCIONES SON PELIGROSAS

Escribir en exceso no es sólo poco práctico, es peligroso. Las descripciones muy detalladas condicionan a quien las lee (las personas que van a aportar el dinero, los actores, el equipo) a anticipar unos resultados particulares y ajustados. El director de un guión de este tipo se ve forzado a intentar satisfacer una visión que impide cualquier variación, incluso aquellas que contribuirían de forma positiva.

DEJAR EL GUION ABIERTO

Un guión abierto reta a los miembros del reparto a crear su propia aportación. Si el marco de trabajo es cerrado los actores saben que deberán de alguna forma imitar las acciones y las maneras especificadas al minuto en el texto, por muy extrañas que sean. Retar a los actores significa hacer que trabajen desde su propia identidad personal, diferente y distintiva, mejor que sacar esa identidad a partir del guión.

Un buen guión deja que sean el director y los intérpretes los que trabajen sobre cómo deben decirse y hacerse las cosas. Todo ello se verá influenciado

por las cualidades personales de los miembros del reparto y por la química entre ellos y su director.

COMPORTAMIENTO EN VEZ DE DIALOGO

Las primeras películas de vaqueros causaron un gran impacto porque el primer cine americano se dio cuenta del poder que tenía el melodrama basado en el comportamiento. Los buenos guiones todavía se basan fundamentalmente en el comportamiento, la acción y la reacción. Evitan escenas estáticas en las que la gente habla sobre lo que piensa.

LAS EXPERIENCIAS PERSONALES DEBEN REHACERSE

Un escritor tiene que dibujar una línea en su conciencia entre la intensidad de la vida tal y como se ha vivido y aquello que es conmovedor o emocionante en el cine. En una experiencia personal conmovedora, existe una influencia activa y se actúa en consecuencia, sintiendo las tensiones de forma subjetiva. El drama cinematográfico debe, sin embargo, estar estructurado de forma que los pensamientos y las emociones interiores de los personajes se transmitan a los demás a través del comportamiento exterior visible de los personajes. El drama es hacer algo. Lo que importa en la pantalla es lo que la gente hace.

PROBAR LAS CUALIDADES CINEMATOGRAFICAS

Una prueba sencilla pero definitiva sobre el potencial cinematográfico de un guión es preguntarse qué parte de él comprendería la audiencia si se quita el sonido. Si se examina cada secuencia de esta forma, se crea un mapa en relieve que muestra qué parte del guión es cinemática (basada en el movimiento) y qué parte es en realidad un drama radiofónico con imágenes. Esto no quiere decir que la gente no deba hablar ni que muchas transiciones de importancia vital tengan lugar a través de la conversación. Quiere decir que el diálogo debe utilizarse cuando sea necesario, no como sustituto de la acción.

PERSONALIDAD

Todos juzgamos la personalidad en la pantalla de alguien desconocido de igual manera que lo hacemos en la vida, mirando primero la apariencia física, el lenguaje corporal, las ropas y cómo las lleva esa persona. Miramos lo que esa persona tiene y lo que le rodea, y observamos cómo se comporta en situaciones comunes. Comenzamos a ver el fondo, las presiones y las situaciones que le han influenciado, y qué personas le rodean. Descubrimos cuál de ellas elige y cuál se ve obligada a aceptar. Cómo actúa esa persona, especialmente en situaciones desconocidas o amenazantes; eso nos dejará al descu-

bierto múltiples detalles, al igual que las reacciones de sus amigos y las personas con las que mantiene una relación íntima. Tal interacción es útil a la hora de establecer el temperamento relativo y la historia de los otros personajes.

Por encima de todo dibujamos la personalidad de alguien a partir de la cualidad moral de los actos de una persona. Las acciones inesperadas a menudo modifican o incluso destruyen lo que hasta ese punto parecía ser cierto, quizá contradiciendo completamente lo que la persona dice y hace.

La personalidad de cada uno no es sólo producto de la historia de cada uno; es también un componente activo en la creación del destino de una persona. Consciente de ello, un escritor astuto es selectivo, muestra sólo aquellos actos, situaciones y entornos que refuercen el movimiento de los protagonistas hacia adelante en la trama.

DEFINICION DE LA PERSONALIDAD ESTATICA

Cuando se está valorando el potencial de un guión, no juzgues a los personajes sólo por sus excentricidades. Los "determinantes" más útiles para un personaje son la edad, el sexo, la apariencia, la situación, etc., y todos ellos pueden dar lugar a una suma estática, algo así como una fotografía que tipifica a una persona congelándola en una sola actitud. La forma en la que estas informaciones se ofrecen y se cambian, consiste en mostrar de forma retrospectiva un serie de etapas ya concluidas. Ver una película de este tipo es como mirar los paneles de un fresco medieval en los cuales cada personaje está fijo en un papel y una actitud típica. Los anuncios de televisión sufren estas mismas constricciones. Dado su propósito propagandístico y su brevedad, definen rápidamente el carácter de un personaje mediante una característica dominante e inmutable. La gente que sale en los anuncios es siempre la misma: una típica madre, un típico mecánico de lavadoras, una típica pareja de vacaciones en una típica playa romántica. Las casas, las calles, las comidas y las familias felices son todas ridículamente típicas. En una pieza dramática concebida de esta forma, los actores tienen que hacer un gran esfuerzo para dar vida a una concepción estática, aunque todo lo que hacen sus personajes, todo lo que les ocurre, converge de nuevo en esa concepción estática y dominante. De esta forma se rechaza y se paraliza toda la fuerza de voluntad, las tensiones y los cambios presentes incluso en los seres humanos más inactivos, e impide el crecimiento y el cambio, que son la esencia del verdadero drama.

DEFINICION DE LA PERSONALIDAD DINAMICA

Lo que necesitamos es una concepción dinámica de la personalidad que tenga que ver con el flujo, el movimiento, que movilice el potencial del desarrollo. Una alternativa sencilla para aproximarse a la personalidad, igual de útil

para escritores que para actores, consiste en analizar la voluntad del personaje. Para descubrirla tenemos que hacernos estas preguntas:

- ¿Hacia dónde va el personaje?
- ¿De qué se aleja el personaje?
- ¿Qué quiere conseguir o hacer este personaje?
- ¿Qué le impide hacerlo?
- ¿Cómo se enfrenta a los obstáculos para superarlos?

Aunque estas preguntas en torno a la acción pueden aplicarse de forma general a las diversas partes del desarrollo de un personaje, su función vital es definir las fases del desarrollo en una única escena, momento a momento. Cuando se intenta valorar el potencial de un guión, hay que ser capaz de improvisar la voluntad de cada uno de los personajes principales, y conocer paso a paso lo que él o ella intenta conseguir. Esto sólo funcionará en un guión bien construido. En un ejemplo pobre, en el que el escritor no haya entendido la importancia de la voluntad, si intentamos responder a estas preguntas rápidamente quedarán al descubierto las soluciones y los defectos del guión.

CONFLICTO, DESARROLLO Y CAMBIO

En cualquier historia hay una cuestión vital, como mínimo; uno de los personajes tiene que desarrollarse y cambiar. Este desarrollo puede afectar incluso a otros personajes menores, aquellos que tienen que luchar para conseguir las cosas o los que tengan conflictos a los que enfrentarse. De hecho, cada uno de los puntos de definición de la personalidad analizados anteriormente persiguen evidencias de conflicto y de movimiento. Si se contestan de forma creativa por el director y por el reparto, cada personaje ofrece un potencial apasionante de cambio. Todavía más importante es que el personaje principal —o personaje del "punto de vista"— vaya pasando por cambios significativos que supongan un desarrollo en su propia conciencia. Este es el punto cardinal de un buen guión.

PLANIFICAR LA ACCION

En su forma más elocuente, la pantalla es un medio basado en la conducta, un medio que muestra más que cuenta. Teniendo en cuenta esto último, revisa la lista de secuencias que has diseñado y valora cada una de ellas según la facilidad con la que las entendería un sordo. Te darás cuenta que en algunas secuencias la narrativa cinematográfica se hace evidente a través de la acción. En otras, los asuntos se tratan sólo en un nivel verbal, por lo que hará falta que un guionista las traduzca en acción, si ello es posible. Por ejemplo, en una escena de un desayuno en la que un padre echa a su hijo un sermón sobre los deberes, se puede diseñar una "ocupación" para los personajes según la

cual el niño intenta colocar una y otra vez los cubiertos y las cajas de cereales, y el padre, para conseguir toda su atención está continuamente parándole. Aunque no vemos el tema exacto de la discusión, hemos encontrado una forma de convertir en acción el conflicto que hay entre los dos. Puede que esto se deje para que sean los actores los que trabajen sobre ello, o puede que figure en el guión; es cuestión de valorar si aumenta o inhibe la creatividad de tus actores. Si se les deja poco margen para la imaginación se sienten menospreciados; pero si el texto es demasiado abierto, estático y vacío, tendrán que poner por su parte un nivel de inventiva que tampoco es el adecuado.

Otra forma de resolver la escena podría ser hacer que el niño vuelva a casa y que se encuentre a su padre esperándole con los libros del colegio delante de él. Muy a su pesar, el niño se da cuenta de qué es lo que pasa, y en silencio coge los libros y se los lleva a su habitación. Después su padre mira en su cuarto y le encuentra tumbado en la cama escuchando música por los cascos. Durante el desayuno el niño evita la mirada de su padre, pero, sin que nadie se lo pida, se va a comprarle el periódico, dando a entender que se siente culpable y con remordimientos. En este caso, la necesidad de confrontación e interacción se ha transformado enteramente en una serie de situaciones y acciones, evitando completamente la escena tan teatral de una conversación.

Sea cual sea la manera en la que resuelves el problema, cada tema debe encontrar su contrapunto en una acción, cualquiera que sea. Puede ser una mínima acción facial, puede ser movimiento y actividad que deje al descubierto una cuestión metafórica o puede ser un movimiento que haga el personaje para encubrir algo, más que para revelar sus verdaderos sentimientos. La acción es la manifestación de la voluntad. Hay que darse cuenta, sin embargo, de que frecuentemente está en conflicto con lo que dice el personaje. A través de una acción o un discurso contradictorio, una persona deja al descubierto sus dimensiones interiores y exteriores, lo consciente y lo inconsciente, lo público y lo privado.

La antítesis de este principio es el guión de las telenovelas, en las que un torrente de palabrería acaba con cualquier cosa que pudiera estar viva en cada momento.

ROSA

Tío, pensé que debía venir a ver cómo te encuentras. Me da tanta pena que estés postrado en la cama. Eres el único hermano de papá y quiero cuidarte aunque sólo sea por él.

TIO

Eres una niña tan buena, siempre me siento mejor cuando vienes. Creí haber oído tus pisadas, pero no estaba seguro de que fueras tú. Debe hacer frío afuera; llevas puesto tu abrigo.

ROSA

Tienes mejor aspecto, pero veo que todavía no te terminas las comidas. Me entristece ver que te dejas una manzana tan buena como ésta cuando normalmente a ti te gustan tanto.

TIO

Ya lo sé cariño, y me hace sentirme culpable, pero ahora no soy como de costumbre.

He escrito esto para mostrar las peores aberraciones. El texto mantiene a los personajes estáticos, no hay ningún comportamiento para mostrar un sentimiento, y no hay ningún pensamiento detrás de lo que se muestra en público. Ninguno de los personajes demuestra ningún sentimiento privado ni ninguna actividad oculta que proporcione a las relaciones familiares un mar de fondo. Incluso entre la gente que se cae bien hay siempre tensión y conflicto. Y en este caso el texto atrapa a los espectadores en un vicio de literalidad, sin dejar a quien lo observa ni una sola posibilidad de que descubra, por sí mismo, algún aspecto no expresado de la relación entre el tío y la sobrina. Y lo que es peor, no nos perderíamos nada si lo escucháramos con los ojos cerrados.

Si tenemos que escribir de nuevo esta escena para incorporar comportamiento, acción e interacción, uno debería mutilar el diálogo en un 80 por 100 para conseguir algo animado por un montón de tensiones. Si, por ejemplo, una de las funciones de la escena es revelar que el viejo es hermano del padre de Rosa, esta información debe surgir de una forma mucho más natural. En este ejemplo la información sale de la boca de la niña como si fuera un teletipo. Quizá podíamos escribir una versión en la que ella se pare en seco y se le quede mirando. Cuando él pregunta qué pasa, ella puede responder: "Debe ser la luz, a veces te pareces tanto a papá." Su reacción —ya sea divertida, irritada o nostálgica— puede incluso darnos pistas de qué tipo de relación existía entre los hermanos.

DIALOGO

En el cine, el diálogo se ajusta a la forma de hablar del tipo de persona que se describe. Si es un tipo joven, una camarera inmigrante o un filósofo académico, debemos esperar que la persona hable un argot callejero, con acento extranjero o con largas retahílas de abstracciones complicadas y llenas de lenguaje profesional.

El diálogo en las películas es diferente del diálogo en la vida real. Es más sucinto aunque tan informal y tan auténticamente "incorrecto". Debe redactarse de forma que no se solape a lo que se encargan de dejar claro la cámara y el micrófono. para evitar así las afirmaciones redundantes ("llevas puesto tu abrigo", como ocurría antes).

Cada personaje debe tener sus propias características de diálogo; el vocabulario, la sintaxis y el ritmo verbal deben ser particulares y distintivos. Es muy difícil escribir buenos diálogos, y es un arte en sí mismo. Fisgonear con una grabadora da modelos soberbios para juzgar los diálogos cinematográficos. Si se transcribe todo lo que se escucha, incluyendo los "um", "eeh", risas, gruñidos y pausas, te darás cuenta de que la conversación no es en absoluto nor-

mal. La gente conversa de forma elíptica y con intenciones cruzadas, no como en los diálogos en forma de ping-pong del drama estereotipado. En la vida real los silencios son a menudo la "acción" real durante la cual fluyen corrientes extraordinarias entre los interlocutores.

Un buen diálogo es realmente una forma de acción, porque cada línea intenta conseguir algo. Siempre se añade tensión, incluso cuando lo que se persigue es rebajar una tensión que algún personaje haya experimentado. Se hace indispensable de forma activa y estructural en cada escena, pero nunca debe ser una explicación verbal y arabesca de lo que es visible. La mejor forma de valorar un diálogo es repetirlo en voz alta. Escucha cómo suena. ¿Hay mejor equilibrio entre las palabras o entre los sonidos? ¿Puede ser más breve? ¿Es interesante lo que esconde? ¿Fluye con fuerza por debajo un subtexto (es decir, una connotación subyacente más profunda)? ¿Persigue una respuesta emocional o un trabajo por parte del oyente? ¿Está en consonancia con la personalidad de quien habla? Quienes estén acostumbrados a escribir poesía estarán familiarizados con todas estas cuestiones.

TRAMA

La trama de una situación es la lógica y la energía que hace que la historia avance, aumentando el interés de la audiencia por ella. Dado que es inevitablemente compleja y que va íntimamente unida a la estructura de una película, lo analizaremos más adelante en el Capítulo 27: La Trama y las Alternativas Estructurales.

METAFORAS Y SIMBOLOS

Lo que hace que el cine tenga tanta fuerza es que los decorados, los estados de ánimo, los objetos y las acciones funcionen a menudo como metáforas de las experiencias interiores ocultas de los personajes principales, o como camino para revelar un asunto determinado. Los escenarios resecos y descoloridos de *París, Texas* (1984) reflejan de forma emblemática la aridez emocional de un hombre que compulsivamente busca a la mujer y al hijo que ha perdido. En *Hope and Glory* (1987) de John Boorman, el suburbio sitiado y el refugio exhuberante del río dramatizan las dos partes hostiles de la Inglaterra en guerra, y también sugieren la lealtad dividida del niño entre los diferentes mundos y las diferentes clases sociales de cada uno de sus padres. La película está llena de acontecimientos y momentos simbólicos; uno de los que tienen más fuerza es aquel en el que el niño desentierra una caja de juguetes de las ruinas de la casa de su familia, que ha sido bombardeada. Dentro hay soldados de plomo chamuscados y derretidos de forma tremendamente semejante a la de los muertos de Auschwitz. La imagen sólo está en la pantalla durante unos segundos, y a pesar de eso se queda en la memoria de quien la ve. Representa guerra y destrucción para el niño, que es hijo de un soldado, pero también para todas las personas muertas en la guerra, y particularmente para las víc-

timas del holocausto nazi. También sugiere la conmovedora irreversibilidad del cambio en sí.

Los símbolos y la acción simbólica deben manejarse con maestría, porque la publicidad ha llevado a los espectadores a rechazar los símbolos manipuladores o las metáforas poco sinceras antes incluso de que se presenten. Y lo que es más importante, los escenarios, las acciones y los objetos metafóricos tienen que ser orgánicos, es decir, sacados del mundo en el que viven los personajes. No deben imponerse desde fuera porque puede parecer fácilmente que se han inventado.

FUNDAMENTOS INVISIBLES: EL ESQUEMA Y EL TRATAMIENTO

Aunque un guión muestra en seguida la calidad de un diálogo, dice poco sobre el punto de vista, esto es, qué actitudes y deducciones subjetivas se dejan para que sean transmitidas a través de la interpretación de los actores, el trabajo de la cámara o el montaje. Y todavía explica menos las ideas y la posición de ventaja del autor que le llevó en principio a escribir ese texto.

Si se está empezando el trabajo de producción a partir de un guión terminado, se necesita hacer (u obtener del escritor) un resumen breve que ayude a conseguir una perspectiva global del texto.

ESQUEMA

Los métodos de redacción de un guión varían de forma considerable, aunque la mayoría de los escritores diseñan primero un esquema. En él el escritor resume de forma breve, en tercera persona y en tiempo presente sólo lo que la audiencia verá y oirá desde la pantalla, con un único párrafo numerado por cada secuencia. Debe ser como un resumen de todo lo que el texto deja al descubierto, pero sin entrar nunca en detalles sobre la producción o sobre la filosofía del autor. Si eres tú el encargado de hacer el esquema, recuerda que sólo debes reflejar lo que el espectador ve y oye, y no alejarte nunca de lo esencial. No escribas diálogos, sólo resume en pocas palabras el tema y el desarrollo de cada conversación.

Cada secuencia numerada es un paso más en el desarrollo de la historia. El esquema de desarrollo es como un regalo para el lector muy ocupado que busca un resumen compacto y narrativo antes de decidir si va más allá y se lee el guión completo; es también una forma extremadamente efectiva de mirar a vista de pájaro el equilibrio y el desarrollo del material.

TRATAMIENTO

Al esquema se le llama a menudo tratamiento, aunque este término se usa también de forma intercambiable para definir el texto que un escritor debe es-

cribir para conseguir que una compañía productora considere el guión. Si se hace de forma que exprese el potencial comercial de la película, funciona como un trailer que anuncia una próxima atracción, con lo cual a menudo el guión cambia para adaptarse a la idiosincrasia del objetivo que persigue.

PREMISA O CONCEPTO

Ni el guión, ni el tratamiento ni el esquema articulan las ideas en las que se sustentan la estructura dramática y el desarrollo de una película. Esto último se define como premisa dramática. Expresa la idea dramática que está detrás de la escena, o incluso detrás de toda la película. En *Don't Look Now* (1973) la premisa dramática podría ser: "un hombre racional que niega tanto lo paranormal como los propios casos de clarividencia que él mismo ha tenido en varias ocasiones, es después destruido por el destino que antes le había avisado". Si tú y tu escritor estáis reescribiendo la historia, os daréis cuenta de que al examinar y volver a examinar el concepto, quedará al descubierto la esencia de trabajos anteriores, lo cual te permitirá saber si tu trabajo todavía está centrado en un único tema. Como ocurre con todo en un proceso orgánico, la premisa puede cambiar según profundicen en el material el ecritor y el director.

CAPITULO 3

EL DIRECTOR PREPARA EL GUION

EL GUION

Si ya has realizado el esquema y la definición del concepto descritos en el capítulo anterior, estás a un paso de familiarizarte a fondo con su desarrollo interior y sus implicaciones prácticas. Dado que el guión es un esqueleto abierto a un amplio espectro de interpretaciones, hará falta que analices aún más el potencial del guión y que construyas la historia sobre él de forma metódica y concienzuda.

PRIMERAS IMPRESIONES

Si el guión lo lees por primera vez, hazlo rápidamente y sin interrupción, apuntando las primeras impresiones que te vaya sugiriendo. Este proceso puede ser un recurso importante más adelante, porque los conceptos esenciales se vuelven borrosos cuando te familiarizas demasiado con ellos. Las primeras impresiones son intuitivas, y dado que son nuevas se hacen cada vez más importantes a medida que se adquiere una mayor familiaridad con el texto. Haz un esquema que muestre la función de cada secuencia y defina el concepto de la película.

DETERMINAR LOS CONCEPTOS FIJOS

Vuelve a leer el guión lenta y cuidadosamente, y determina cuáles son los conceptos fijos, esto es, qué es lo que está directamente especificado en el guión. Esta va a ser tu información de base, e incluye localizaciones, momento del día, detalles del personaje, y palabras dichas por los personajes. Todos estos conceptos son fijos, y actúan como el fundamento que determina el resto de las cosas. Buena parte de ellos se dejan sin especificar de forma acertada e intencionada, como por ejemplo, los movimientos y la naturaleza física de los personajes, o el tratamiento que se le va a dar a la historia en términos de trabajo de cámara, sonido y montaje. Los conceptos fijos deben ser interpretados por el director, el reparto y el equipo, y en un momento dado, tendrá que armonizar las interrelaciones que se establecen entre cada uno de ellos para construir un producto consistente. A cada actor, por ejemplo, el guión le proporciona todo lo que se sabe sobre el pasado y el futuro de su personaje. Un personaje, después de todo, es como el famoso iceberg que siempre se pone de ejemplo: cuatro quintas partes están escondidas. La parte visible (es decir, el guión) permite al actor deducir y desarrollar lo que está "por debajo de la línea del agua" (la biografía del personaje, sus preocupaciones, voluntades, temores, ambiciones, vulnerabilidades etcétera).

SEPARAR EN UNIDADES MANEJABLES

Después, divide el guión o el tratamiento en unidades con las que se pueda trabajar separadas por localizaciones y/o escenarios. Esto te ayudará a planificar cómo debe funcionar cada unidad de la historia, e inicia el proceso de construcción del guión de rodaje. Si, por ejemplo, tienes tres escenas en el mismo centro de rodaje, las rodarás de forma consecutiva para ahorrar tiempo y energía, incluso aunque en la película esas escenas estén muy separadas. Cuando comienza la producción, todos deben ser conscientes de la discontinuidad existente entre las tres escenas, o en caso contrario los actores pueden sin darse cuenta adoptar el mismo tono para las tres, y el equipo de cámara y de iluminación rodarlas exactamente igual. A la hora de contar una historia, hay que buscar siempre formas de crear un sentido del contraste, del cambio y del desarrollo.

CONTAR LA HISTORIA A TRAVES DE LA ACCION

Tal y como mencionaba en el capítulo anterior, las películas en las que hay movimiento son mucho más fáciles de comprender y más dinámicas, incluso aunque el sonido esté apagado; por esta razón debes plantearte una presentación en pantalla que sirviera igual para una película muda. De esta forma contarás tu historia cinematográficamente más que teatralmente: a través de la acción, los escenarios y el comportamiento, y no mediante intercambios de diálogo. Puede que para ello haya que rehacer el texto más de una vez.

DEFINIR LOS SUBTEXTOS

Es muy importante saber que un buen texto es una superficie de experiencias reales que esconden capas más profundas de significado o de "subtexto". Esto nos recuerda que como dramaturgos debemos buscar siempre las corrientes sumergidas de significado intenso que fluyen por debajo de la superficie de la vida.

EL PRINCIPIO DEL DESPLAZAMIENTO

En la vida, rara vez la gente se enfrenta directamente con el verdadero origen de sus tensiones. En vez de esto, tiene lugar un desplazamiento. Dos ancianos pueden estar hablando melancólicamente sobre el tiempo, pero por lo que ha ido antes, o por alguna pista reveladora, nos damos cuenta de que uno está intentando superar la muerte de un miembro de su familia, y el otro está intentando sacar en la conversación el tema de un dinero que le debe. Aunque lo que dicen es que el calor y la humedad pueden hacer pensar que se acerca una tormenta, lo que deducimos como subtexto es que Ted está rodeado de sentimientos de culpabilidad y de pérdida, mientras Harry se está dando cuenta de que una vez más no puede reclamar el dinero que tanto le hace falta.

El subtexto de la escena puede definirse como "Harry se da cuenta de que éste no es el momento para hablarle a Ted del dinero que le debe, y que su situación es ahora desesperada". No podemos interpretar este subtexto sin el conocimiento adquirido en escenas anteriores, lo cual demuestra que un drama bien concebido se construye solo y se interconecta.

AMBIVALENCIA O CONTRADICCIONES DEL COMPORTAMIENTO

El drama inteligente explota la *manera* en que cada personaje, de forma consciente o no, intenta controlar la situación, ya sea para esconder sus intenciones o preocupaciones ocultas o —si la ocasión lo requiere— para atraer la atención sobre él. Una vez que conocemos el subtexto, podemos idear comportamientos para cada personaje que indiquen las contradicciones entre su mundo interior y su autopresentación exterior.

La ambivalencia de los personajes es la evidencia principal para el espectador de que existen tensiones escondidas detrás de cada personaje. Cuando los actores comienzan a actuar (no sólo a pensar) como si sufrieran ellos los conflictos y las tensiones de sus personajes, las escenas superan la noción lineal y superficial de la interacción humana, y comenzamos a sentir verdaderamente las emociones de los personajes. El trabajo dramático comienza entonces a representar el complejo entramado de la emoción humana que hay debajo de la superficie tan vulgarmente lógica.

DEFINIR UN PROPOSITO TEMATICO

Otro concepto vitalmente importante para el director es el del propósito temático, o el "superobjetivo", para utilizar la palabra de Stanislavski. Este término describe los objetivos del autor tomando el trabajo como un todo. Alguien puede decir que el superobjetivo de *Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles es "mostrar que el hijo es el padre del hombre, que un hombre que transcurre por la vida obsesionado por el poder lo hace como consecuencia de una privación de su niñez que nadie a su alrededor entiende nunca".

Es esencial que definas el propósito temático del trabajo que hay en un guión si realmente quieres sacar partido al potencial de ese guión. Generalmente se tiene una fuerte intuición sobre lo que hay en él, pero eso debe también materializarse cuando unas el subtexto de cada escena de la forma descrita anteriormente. El propósito temático de un guión es, en alguna medida, una entidad subjetiva que se deriva de la perspectiva y el punto de vista del autor. En un trabajo de cierta profundidad, ni los subtextos ni los propósitos temáticos son tan fijos o limitados como para que las posibilidades de interpretación del director y del reparto sean fijas y limitadas. De hecho, esas posibilidades se construyen en la medida que el lector lee y la audiencia reacciona ante una película acabada, porque cada cual interpreta de forma selectiva las cosas que contemplan desde la perspectiva de la experiencia individual. Estos conceptos son individuales, pero también son culturales y específicos del estado de ánimo de cada época.

La inquietante historia de Kafka llamada "La Metamorfosis" —sobre un hombre enfermo que descubre que se está convirtiendo en un gran escarabajo— puede interpretarse como una parábola sobre los cambios por los que pasa la gente cuando tiene que enfrentarse a una enfermedad incurable, o puede interpretarse más desde la perspectiva de la ficción científica como un experimento cinematográfico espantoso del tipo de "¿qué pasaría si...?" en el que un ser humano se ve encerrado en el cuerpo de un insecto. En el primer ejemplo, el propósito temático puede ser demostrar cómo la dependencia absoluta elimina el amor y el respeto, mientras que el segundo es demostrar cómo la compasión sólo aparece cuando se trata de compadecerse de un cuerpo agradable.

Cualquiera que sea el propósito temático que elijas, éste debe ser articulado, consistente con el texto y eventualmente aceptable por parte de tus colaboradores. Lecturas divergentes y poco profundas producen interpretaciones contradictorias, por lo que encontrar una comprensión compartida del propósito de la historia es un requisito primordial para contar esa historia con consistencia.

GRAFICOS PARA AYUDAR A DESVELAR LA DINAMICA DRAMATICA

He aquí a continuación un par de formas de analizar el cuerpo y el alma de cada escena. Estos métodos de análisis de lo que de otra forma quedaría inmutable e invariable, son técnicas de conocimiento que permiten al director

contrastar las implicaciones que hay dentro del material. Aplicarlas lleva tiempo y energía, pero te recompensarán sobradamente el esfuerzo.

DIAGRAMA DE BLOQUES

Haz un organigrama de los contenidos de la película, con cada escena como un bloque. Para hacer esto adecuadamente fotocopia el Análisis de Montaje/Resumen Narrativo (Figura 3.1). En el cuadro pon nombre a la escena, y en el apar-

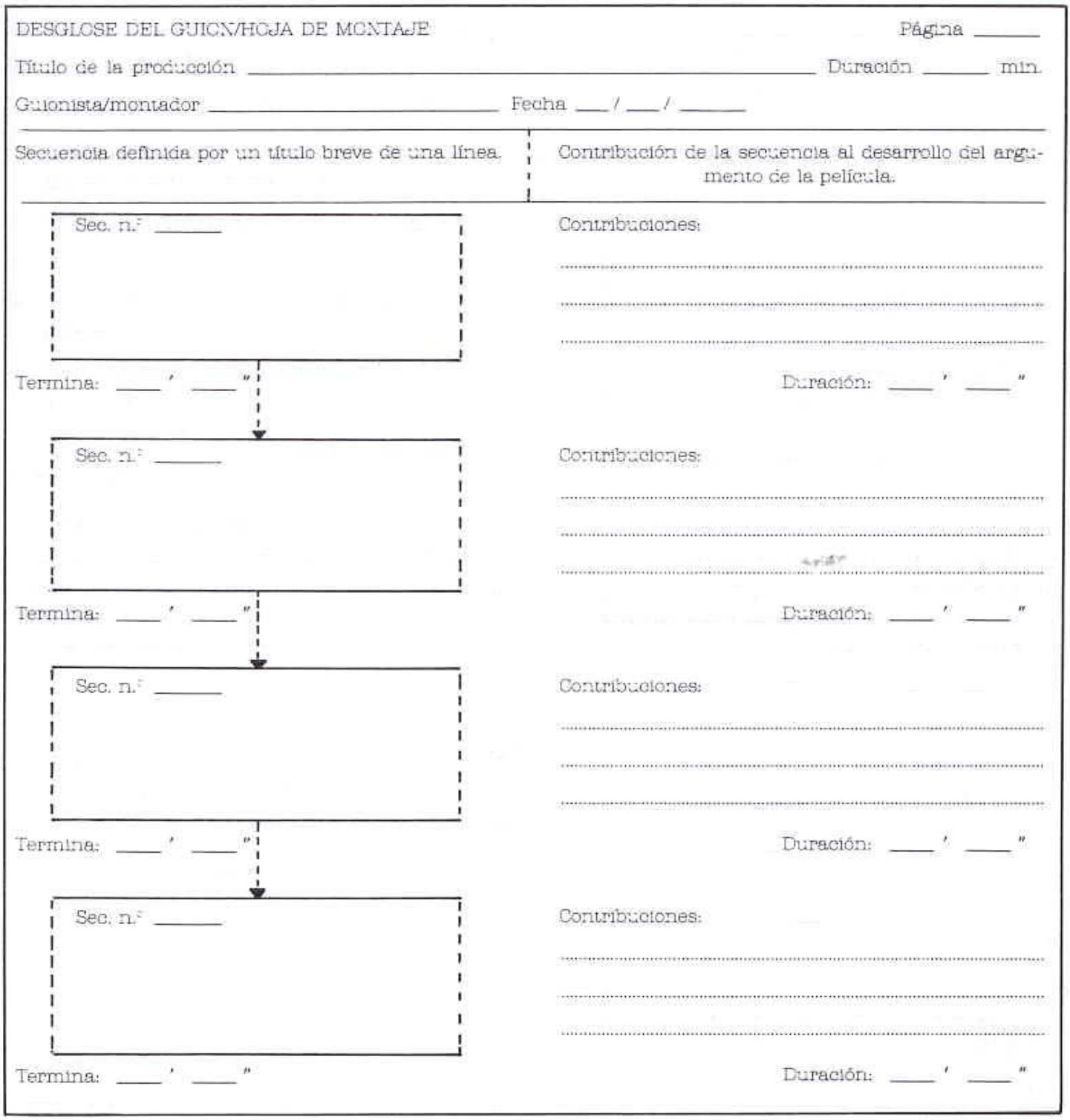

Figura 3.1. Formato de desglose del guión o del montaje.

tado "contribuciones" escribe dos o tres líneas que describan la contribución dramática de cada escena a la historia, como en la figura 3.2. Esto va más allá del esquema inicial, porque atañe sobre todo a la función dramática más que al contenido. Lo que escribas puede girar principalmente sobre los hechos (información que es parte de la exposición global), definición de los personajes, o sobre la construcción de un estado de ánimo o una atmósfera determinada. Al tener que escribir en tan poco espacio hay que buscar el paradigma de cada escena, lo cual es un ejercicio mental de gran valor.

DESGLOSE DEL GUION/HOJA DE MONTAJE Página _____

Título de la producción *La noche tan larga* Duración _____ min.

Guionista/montador _____ Fecha ___/___/_____

Secuencia definida por un título breve de una línea.	Contribución de la secuencia al desarrollo del argumento de la película.
Sec. n.º 1 Sec. del bar: ED insiste en ofrecer su compañía a DANA y promete mantener una relación platónica si eso es lo que ella quiere. Termina: ____ ____"	Contribuciones: Ayuda a establecer cómo son las personalidades de ED y DANA, y vaticina el conflicto entre ambos. Duración: 3 ' ____"
Sec. n.º 2 Sec. del garaje: DANA enseña a ED su motocicleta; los dos ponen a prueba el pasado del otro. Termina: ____ ____"	Contribuciones: Más detalles de los personajes, tienen en común la música country. Los dos saben ser sentimentales. Duración: 5 ' ____"
Sec. n. 3 Apartamento de LEX: DANA visita a su antiguo novio, hacen el amor, y se da cuenta de que es un error. Termina: ____ ' ____"	Contribuciones: DANA intenta tener una vida sexual alternativa, y al salirle mal se da cuenta de que ED es ya una fuerza inesperada en su vida. Duración: 4 ' ____"
Sec. n.º 4 DANA en el garaje, sec. de noche: DANA regresa para enfrentarse a las sombras oscuras.	Contribuciones: DANA ha enterrado sus temores, pero quiere enfrentarse a ellos, no importa cuáles sean.

Figura 3.2. Ejemplo de desglose de un guión por bloques.

En seguida tendrás todo el guión en un diagrama, y te sorprenderás de lo mucho que te ha servido su estructura y su potencial. Entre los posibles defectos busca

- escenas descriptivas que sean exposiciones planas y estáticas de información,
- repeticiones o retrasos en la aparición de información de hechos importantes,
- confusiones en la progresión del tiempo,
- unión de acontecimientos o acciones similares,
- desapariciones de personajes importantes durante largos períodos,
- personajes que rápidamente aparecen solamente para cumplir un propósito dramático limitado,
- falta de alternancia en el estado de ánimo o en el entorno,
- emoción demasiado temprana que conduzca a un anticlímax,
- similaridad (y por tanto redundancia) en la contribución de determinadas escenas, y
- finales múltiples por culpa de la indecisión sobre lo que debe resolver la historia (y por tanto cómo debe resolverse).

GRAFICA

Otra forma de rebuscar por debajo de la superficie de un guión, es hacer una gráfica con los cambios en las presiones o temperaturas emocionales de cada escena. Puede hacerse en cuanto se haya releído el guión, pero si la escena es problemática es un buen ejercicio hacerlo en colaboración con los actores después de algunos ensayos iniciales. Yo suelo hacer la gráfica ponien-

Figura 3.3.

Gráfica que expresa los cambios de intensidad emocional en dos personajes.

do el tiempo en el eje horizontal y la tensión de cada momento en el vertical, bien en cada escena o en cada personaje. Si, por ejemplo, tienes una escena cómica entre un dentista y un paciente asustado, puedes hacer una gráfica con las subidas y bajadas en la ansiedad del paciente, y después ensayar la acción, para de forma progresiva aumentar el temor del paciente y unirlo a la irritación creciente del dentista. Cada unidad dramática dentro de la escena culmina con el momento cumbre de uno (los personajes, que es lo que llamamos un "impacto" (ver "Buscar los Impactos en el Capítulo 7 para una mayor explicación").

Antes de empezar a rodar haz una tabla "barométrica" de la dinámica emocional de toda la película. No será fácil porque tendrás que inventarte coordinadas gráficas que reflejen los asuntos que se tratan en esa película, aunque una vez más te quedarás sorprendido de lo mucho que esto deja al descubierto. Yo me di cuenta de la utilidad de este ejercicio de la peor forma: vi que había dirigido una película en la cual múltiples escenas habían adoptado subrepticiamente una forma uniforme, y repetían machaconamente la misma información emocional.

Para poner en acción el método gráfico, he aquí una escena basada en una experiencia de mi padre en el Londres de la época de guerra, cuando escaseaba la comida y a menudo se compraba en el mercado negro. Observa que para el tratamiento cinematográfico lo ponemos en tiempo presente.

> Paul es un marinero que acaba de llegar al puerto y se pone de camino hacia su casa al otro lado de Londres. A bordo del barco se ha hecho con un saco de azúcar moreno y se lo lleva a casa para dárselo a su familia. Toda la comida está racionada, y lo que está haciendo es muy arriesgado. Lleva el azúcar dentro de una maleta vieja y maltratada. El azúcar es tan pesado como un cadáver, pero él intenta andar de forma ligera como si llevara en la maleta solamente su ropa de servicio. En una calle en la que hay mucha gente uno de los cierres de la maleta salta, y el saco de lona verde queda al descubierto. Coge rápidamente la maleta en la acera y se la pone entre sus rodillas con pánico, mientras piensa qué hacer. Para su horror, se acerca un policía de rostro frío. Paul se da cuenta de que el policía comprobará qué es lo que hay en la maleta, y Paul irá a la cárcel. Está a punto de salir corriendo, pero el policía se saca del bolsillo una cuerda, se arrodilla, con su nariz a centímetros del contrabando, y ayuda a Paul a atar la maleta. Paul sigue hablando hasta que ha terminado, después se deshace en agradecimientos, coge la maleta como si dentro de ella solamente hubiera plumas y se marcha deprisa pensando que el policía va a llamarle para que vuelva. Dos calles más tarde se da cuenta de que está libre.

La gráfica de la figura 3.3 muestra la intensidad de la emoción dominante de cada personaje según el paso del tiempo. Las emociones de Paul cambian, mientras que las del policía despistado son simples y plácidas. Las etapas en el desarrollo de las emociones de Paul son más o menos las siguientes:

- Intentar andar con normalidad para ocultar un contrabando que pesa mucho,
- pensar que se aproxima una catástrofe cuando se le abre la maleta,
- suponer que el policía va a arrestarle,

- notar que nadie se ha dado cuenta todavía de su culpabilidad; todavía no se ha perdido todo,
- tensión mientras intenta distraer la atención del policía lejos del contenido de la maleta,
- escapar bajo la mirada ambigua del policía, y
- comprobar que se ha marchado con la maleta; sentimiento de liberación gozosa.

Una visualización de este tipo es útil en pro de la claridad que conlleva en torno a los cambios en las emociones dominantes. Muestra la necesidad de crear claras subidas y bajadas de las presiones emocionales dentro de los personajes, determina con precisión qué personajes pasan por transiciones importantes, y centra al director y al actor en la necesidad de exteriorizar todo esto a través de la acción.

En la escena anterior, el policía actúa movido solamente por intereses amables y benignos, que desaparecen cuando el marinero con su maleta ya arreglada sigue su camino. Es una situación muy diferente para Paul. El tiene que ocultar sus sentimientos, simular la apariencia de un hombre inocente preocupado sólo por el problema con su equipaje. Al saber algo que el policía no sabe, el espectador se identifica con la ansiedad del marinero y comprende su esfuerzo por intentar disimular. Lo que falta en la escena es el conocimiento de (1) la naturaleza del contrabando, (2) dónde va con él y (3) a qué se expone si le cogen. Para que la escena dé todo su potencial, todos estos puntos de la trama tienen que establecerse con anterioridad.

PUNTO DE VISTA

Podemos añadir una dimensión más a nuestra escena si subrayamos la subjetividad de Paul. Al hacer que el policía aparezca como una amenaza según se aproxima, podemos hacerle aparentar que está poniendo a prueba la culpabilidad de Paul al ofrecerle su ayuda. Sólo más adelante en esa escena revelaríamos sus motivos benignos. El trabajo de la cámara, enfatizando lo abultada y poco segura que es la maleta según se aproxima el policía, sugeriría visualmente el pensamiento predominante que hay en la mente de Paul.

Aquí estamos desvelando el punto de vista de un personaje, lo que significa transmitir la evidencia que nos hace identificarnos con un determinado personaje. Esto nos permite investigar tanto la experiencia de los personajes poco simpáticos como la de aquellos de una estatura heroica inmaculada. Es un alejamiento importante de la dicotomía bueno/malo de las obras sencillas sobre la moralidad, en las que solamente un personaje principal tiene una personalidad compleja mientras el resto de los personajes secundarios son absolutamente planos.

El concepto de los puntos de vista subjetivos y objetivos es enormemente importante a la hora de contar una historia de forma sofisticada. Al contrario

NORTHANGER ABBEY											
Sec.	Localización	Páginas de guión	Cathe-rin	Isa-bella	John Thorpe	Henry Tilney	James Morland	Elean o	Señora Allen	General Tilney	Señora Thorpe
1	El baile	1-2	*						*		
2	Habitaciones inferiores	2-6	*			*					
3	Sótano	6-7		*							*
4	Casa de la señora Allen	7-13	*	*	*		*				
5	Sótano	13-20	*	*		*	*	*			
6	Casa de la señora Allen	20-24	*	*	*		*		*		
7	En el viaje	24-25	*		*		*				
8	En el teatro	25-27	*			*			*		
9	Casa de la señora Allen	27-30	*	*	*		*	*		*	
10	De paseo	30-35	*			*			*		
11	Casa de la señora Allen	35-37	*	*							
12	En la calle	37-40	*		*						
13	En casa de los Tilneys	40-41	*					*		*	
14	Casa de la señora Allen	41-43	*	*							

Figura 3.4.

Desglose típico de secuencias y personajes en el que la tabla muestra los personajes, las localizaciones y las páginas del guión necesarias para cada secuencia.

que en la literatura (en la que el actor puede moverse fácilmente de la conciencia de un personaje a la de otro) y también de la vista de pájaro sobre la vida humana de la persona que cuenta la historia, el punto de vista es mucho más difícil de cambiar en el cine, porque la cámara graba de forma absolutamente impersonal y objetiva. Sin embargo, en mi ejemplo el espectador ha sido llevado a participar en la experiencia interior de Paul al ver todo el tiempo cómo oculta lo que está pensando. Los actores y directores de larga experiencia llevan a cabo esta dualidad de forma intuitiva, y es de hecho la claridad y la fuerza de la subjetividad que queda al descubierto de esta forma lo que contribuye tanto a que la interpretación sea excelente. Para el principiante carente de un instinto infalible en esta dirección, no hay nada mejor que un análisis detallado, momento a momento, para conseguir moldear la escena de manera efectiva.

Este es un tema complejo y fascinante; hay un análisis más avanzado sobre el punto de vista en la Parte IV y particularmente en el Capítulo 24.

LA INTERPRETACION GENERALIZADA ES EL FALLO MAS HABITUAL

Los actores con poca experiencia se aproximarán a una escena con una actitud correcta pero generalizada adquirida en la lectura o el análisis del texto. Aplicada como si fuera un tinte de color y sin contemplar los detalles, esa interpretación monolítica y poco específica produce una escena deshilvanada y débil donde debería haber una escena afilada y con fuerza. Actuar para conseguir unos objetivos específicos y claros en una escena es actuar de forma efectiva, mientras que actuar para llegar a una media generalizada es hacerlo mal. En los Capítulos 5 a 8 analizamos las formas de conseguir esta claridad en la interpretación.

DESGLOSE DEL GUION PARA PREPARAR LOS ENSAYOS

Toma el guión y haz un desglose de los personajes que aparecen en cada escena, como el que aparece en la figura 3.4 hecho para el tratamiento de *Northanger Abbey.* Un desglose como éste permite comprobar de un vistazo qué secuencias requieren localización y con qué combinación de actores, lo cual será esencial a la hora de planificar el horario de ensayos y posteriormente el de rodaje. También pone al descubierto el modelo de interacciones inherente a la película, y es una ayuda más para descubrir las estructuras subyacentes de la obra.

PRIMERA MEDICION DEL TIEMPO

La duración de una película determina absolutamente en qué mercados puede entrar. La televisión establece requisitos estrictos en cuanto a la duración, por lo que es vital mantener el control sobre la duración. Hace falta saber cuánto durará el guión. Se puede obtener una cifra aproximada calculando un minuto de tiempo de pantalla por cada página de guión. Esta media será válida en muchos casos, pero no funcionará en secuencias específicas en las que haya por ejemplo un intercambio rápido de diálogo o una sucesión de imágenes muy detalladas con movimientos de cámara largos y lentos. Se puede conseguir una cifra más fiable leyendo el guión en voz alta, actuando con él e imaginando la acción, ya sea en el pensamiento o en la realidad. Si usas un cronómetro, anota cada secuencia y después suma el total.

Hay que tener en cuenta que los ensayos y el desarrollo invariablemente ralentizan el material al añadir cosas no especificadas en el guión. Este tipo de acción, descrita en detalle en los Capítulos 5 y 7 debe tenerse en cuenta si se quiere que los personajes sean creíbles y que la acción tenga movimiento y no sea teatral.

Si al reescribir una secuencia ésta se hace demasiado larga, vuelve a examinar cada línea del diálogo para ver si el desarrollo posterior de la acción ha hecho que ésta sea redundante.

CAPITULO 4

EL REPARTO

La elección correcta de los intérpretes contribuye enormemente al éxito de cualquier película, pero es un proceso que los directores principiantes a menudo hacen mal. Muchos lo resuelven con poco criterio y eligen a la primera persona que les parece bien, o que aparenta hacerlo bien.

El objetivo de las pruebas de actores es descubrir todo lo que se pueda sobre el temperamento emocional, psicológico y físico de cada posible miembro del reparto, de forma que se pueda hacer con seguridad la mejor elección. Hacer esto significa que al principio hay que hacer pasar a muchos actores por un breve proceso que desvele la personalidad de cada uno, e indique si él o ella se manejan bien en una determinada situación. Posteriormente habrá pruebas semifinales y finales. Aunque este proceso puede ajustarse a actores con poca o ninguna experiencia, el propósito principal es identificar a los individuos que hay debajo de cada fachada. El director debe, por tanto, analizar los siguientes aspectos de un posible actor:

- aspecto físico (rasgos, lenguaje corporal, movimientos, voz),
- personalidad innata (confianza, ánimo, imagen, ritmo, energía, sociabilidad, marcas que le ha dejado la experiencia),
- Inteligencia (sensibilidad hacia los demás, percepción del entorno, grado de autoexploración, gusto por la cultura),

- dominio de la interpretación (experiencia, concepción del papel del actor dentro del drama, conocimiento de la profesión),
- dirigibilidad (interacción con los demás, flexibilidad, defensas, auto-imagen), y
- entrega (hábitos de trabajo, motivación para actuar, formalidad).

LOS PELIGROS DEL IDEAL

Hay dos maneras de pensar en la formación del reparto. Una es preguntarse —con suficiente naturalidad— si una determinada persona que está delante de ti es la adecuada para el personaje del padre en el guión... Hay, sin embargo, un peligro oculto en esta forma de trabajo. Al actor se le compara con el ideal del personaje, como si el personaje ya hubiera sido creado, y el actor sencillamente sirviera o no sirviera. Esto se basa en una imagen premeditada del personaje, y así inconscientemente estás mirando a tu actor a través de un molde. El actor, midiéndole así, siempre lo hace mal. Construir el reparto de una película a partir de un plan mental es como el concepto del matrimonio para ese hombre que sabía cómo debía ser la Señora Perfecta antes incluso de haberla encontrado.

Es mucho mejor preguntarse a uno mismo: "¿Qué tipo de padre tendría mi película si contrato a este actor?" De esta forma reconoces que el papel puede adaptarse a múltiples formas posibles del personaje. La construcción del reparto se convierte en algo evolutivo y no meramente reproductivo. Y lo que es muy importante, así contemplas ya al ser físico y mental del actor como un colaborador activo en el proceso de construcción del drama.

ASPIRANTES CON POSIBILIDADES

Un principio esencial que afecta a todos los aspectos de la realización de una película es el de ofrecerte a ti mismo una superabundancia de posibles elecciones. Más que en ningún otro campo, esto debe aplicarse al de la elección de los actores, porque la presencia humana en la pantalla es lo que de forma más directa y continua atrae la atención del espectador. A diferencia de cualquier otra de las técnicas cinematográficas que puedas utilizar, la presencia humana es tema de competencia universal, y un campo en el que el director puede fácilmente ser más ingenuo que el propio espectador.

A pesar de esto escoger actores entre gente que está empezando es, con frecuencia, la parte menos rigurosa de todo el proceso. Un director recién llegado y desconcertado escogería en seguida y sin fijarse mucho en actores que aparentemente tuvieran un buen aspecto, porque se siente poco a gusto con el poder que tiene para ser él quien escoja entre los aspirantes. La edad apropiada y el aspecto importan, por supuesto, pero esto es sólo el principio. No todos los hombres de cuarenta años se parecen, y suponer anticipadamente

que cualquiera puede tener la cara que hace falta para uno de los papeles del guión, es tirar piedras contra tu propio tejado.

La elección inadecuada de los actores tiene su origen en dos puntos principales: falta de confianza en la propia posibilidad que tiene uno mismo para buscar y escoger donde quiera, y falta de conocimiento sobre cómo hacer que un actor se sienta cómodo para descubrir así su potencial subyacente. Aprender a hacer estas pruebas contribuye a eliminar el desagradable sentimiento de hacerlo mal o estar desconcertado a la hora de tener que llevar a cabo una elección entre seres humanos. El conocimiento y la confianza en uno mismo van estrechamente unidos.

DESARROLLAR DESCRIPCIONES DE LOS PERSONAJES

Antes de que puedas buscar posibles actores necesitarás descripciones básicas de los personajes para saber dónde buscar a los actores (periódicos, escuelas de teatro o de interpretación, carteleras de academias) o para hacerlo por teléfono. Una descripción típica de los papeles de un guión puede ser como ésta:

Ken, quince, alto y delgado, enérgico, curioso, inteligente, crítico, obsesionado con la ciencia-ficción.

George, cerca de los treinta, mediana estatura, vendedor de equipo médico, metódico, llama a sus padres todos los viernes. Casado con Kathy.

Kathy, acaba de cumplir los treinta, pero ha llegado muy bien a esa edad. Reina de belleza de su pequeña ciudad, liberada después de un azaroso divorcio. Conoció a George a través de un servicio de citas.

Ted, más de sesenta, revisor de autobús, patriota, cultivador de crisantemos de competición, padre decepcionado de George.

Eddie, más de 40, mecánico de lavadoras, prestidigitador y payaso de vez en cuando en fiestas de niños. Demasiado aburrido para estar casado. Le gusta filosofar.

Angela, más de 70, alegre, ingeniosa, apariencia respetable que se rompe de forma estridente en cuanto se toma dos copas. Cuando era más joven hizo una fortuna con algo ilícito. Determinada a vivir para siempre.

Estos pequeños esbozos contienen en pocas palabras, un montón de información y permiten al lector deducir posibles aspectos físicos. Encontrar a gente que encaje en estos papeles se convierte a partir de ahí en un reto atractivo.

BUSQUEDA ACTIVA DE ACTORES

Con excepción del más mayor y el más joven del ejemplo anterior, el resto de personajes están sacados de un grupo de edad formado por personas ge-

neralmente ocupadas con sus responsabilidades diarias. Tres de los adultos son personajes diseñados para que los haga gente con un trabajo normal, que pertenezcan a una clase social con poca probabilidad de haber hecho antes algo de interpretación, y con tendencia a sentirse desplazados y poco seguros de sí mismos. Esto es una generalización cuya única función es ayudar a centrarse en la búsqueda e indicar qué tipo de incentiva hace falta para localizar las excepciones con las cualidades necesarias y el suficiente tiempo libre.

Ya que el presupuesto suele ser escaso, uno debe buscar gente adecuada con la que intentar trabajar. Siempre que sea posible, intenta ahorrar tiempo y frustración buscando activamente gente que pueda participar. Primero contacta con los encargados de grupos de teatro. Localiza al director de reparto y concierta con él una breve visita. Sea quien sea el que se encargue de escoger a los actores, será siempre una mina de información sobre posibles talentos locales. Otras personas que también podrán informarte, son los productores (que dirigen en el teatro) y los trabajadores del mismo. La gente que entiende suele responder con entusiasmo y te dará nombres con los que puedes contactar, y de hecho te animará a hacerlo. Cuando un grupo teatral tiene el suficiente éxito como para utilizar siempre a profesionales (actores sindicados), es muy probable que la respuesta sea más cautelosa, o incluso poco amistosa. Los teatros no quieren que nadie seduzca a los miembros de su reparto ofreciéndoles papeles en la pantalla, y tampoco querrán estropear su relación con el sindicato de actores. Probablemente te dirán que te pongas en contacto con el sindicato de actores.

Si tu presupuesto es mínimo, tendrás que trabajar duro. Siempre se pueden encontrar actores que encajen en papeles específicos, pero para conseguirlo hay que poner ingenio y diligencia. Nunca olvides que la credibilidad de tu película no surge de tu técnica cinematográfica, sino de lo creíble que sea la presencia humana que está en la pantalla. Una buena técnica solamente proporciona un medio de contar la historia. Cuanto mejor sea la táctica, menos gente se da cuenta de ella, y más se centran los espectadores en la decisiva presencia humana.

Para el personaje de Ken, de 15 años, yo tantearía a profesores que hagan teatro en los colegios, y les pediría que me dieran los nombres de niños capaces de interpretar bien el papel. El profesor puede pedir al niño o a sus padres que se pongan en contacto contigo. Esto calma la pesadilla paterna de que el hijo está siendo cazado por una banda de pornógrafos de ojos hundidos.

La gente mayor es otro problema. Dado que nuestra cultura anima a los ancianos a descansar, muchos se vuelven física y mentalmente inactivos. Tu primera tarea a la hora de buscar a alguien para el papel de Ted y de Angela será localizar gente mayor que se mantenga mental y físicamente activa. Puede que tengas suerte y descubras que hay un grupo teatral de ancianos en donde elegir; si no tendrás que probar uno a uno.

Para Ted yo buscaría entre trabajadores mayores que hayan tenido una vida activa y extrovertida, quizá en asociaciones políticas locales, organizaciones sindicales, centros de entretenimiento o entre vendedores. Todos estos traba-

jos requieren algún tipo de instinto para la interacción con otras personas, y generalmente a esta gente le gusta discutir.

Es difícil encontrar a un actor para el papel de Angela, aunque se puede intentar buscar entre actrices retiradas o portavoces de algún grupo local de mujeres como asociaciones de ciudadanos o vecinales; hay que buscar en cualquier sitio en el que creas que puedes encontrar a una mujer mayor segura de sus logros en la vida y lo suficientemente aventurada como para interpretar a una mujer borracha y tosca, con todo un pasado. Cuando estés escogiendo un reparto recuérdate a ti mismo, de cuando en cuando, que entre el ejército gris de habituales hay escondidos unos cuantos individuos de cualquier grupo de edad que han vivido sus vidas con diversión, inteligencia e individualismo. Esa gente es la que destaca en ese mundo al que les ha llevado la exigencia o la excentricidad. Angela, por ejemplo, puede aparecer en la presidencia de un club social, y a Ted se le puede descubrir en un concurso de cómicos aficionados.

Los actores de Werner Herzog, por ejemplo, son en muchos casos no profesionales sacados de su propio entorno. El personaje central en *The Mystery of Kasper Hauser* (1974) y *Stroszek* (1977) lo interpreta el atractivo Bruno S..., un cantante callejero y directivo de transportes de una empresa de Berlín cuyo apellido ha permanecido oculto para proteger su trabajo. En *The Trial of Joan Arc* (1962), Bresson, que se niega a contratar a nadie con experiencia, utilizó a abogados para los papeles de los inquisidores de Juana de Arco. Toda una vida dedicada a los detalles les daba la meticulosidad precisa para ese papel. Bresson, en su libro *Notes on Cinematography* (Nueva York: Urizen Books, 1975) expone su teoría elaborada e interesante, semejante a un documental en el que siempre usa "modelos" (su palabra para actores) que nunca han actuado antes.

BUSQUEDA PASIVA DE ACTORES

Si vives en una gran ciudad, puedes conseguir un amplio abanico simplemente poniendo un anuncio en los periódicos adecuados. Si hay mucho teatro por tu zona, puede que también haya convocatorias mensuales de pruebas, o algún otro tipo de encuentros. En ellos, describe el proyecto y da el número, sexo y edad de los personajes en pocas palabras, y un número de teléfono de contacto.

PREPARAR LAS PRIMERAS PRUEBAS

DECIDIR SOBRE LAS LLAMADAS DE LOS ASPIRANTES

Según vaya llamando la gente, hará falta desarrollar el papel en el que él o ella encajan, especificar qué se va a pedir en la prueba y, si la persona parece adecuada, acordar una sesión para llevar a cabo esa prueba en uno de los días

de la convocatoria. Establece un horario dividido de forma que lleguen, por ejemplo, en intervalos de diez minutos, y puedan así ser recibidos de forma individual por alguien que pueda responder a sus preguntas.

Sé directo y realista sobre el proyecto y sobre el nivel de experiencia que se requiere. Si formas parte de un grupo de estudiantes, dilo, y sobre todo sé sincero sobre el tiempo que te va a hacer falta para los ensayos y el rodaje. Si al hablar de la dedicación necesaria en horas o en días recibes una respuesta fría, suena una campana peligrosa que indica un nivel bajo de interés por parte del aspirante. Muchos de los que se llaman a sí mismos actores tienen una mínima experiencia, o no tienen ninguna experiencia. El mundo está lleno de soñadores que buscan un camino rápido hacia el estrellato. A éstos hay que evitarlos a menos que sea para papeles breves y poco exigentes. Una prueba rigurosa ayuda a dejar a un lado a la gente con poco ánimo. En todo caso puedes poner en una lista de espera a las personas cuya falta de experiencia salta a la vista, de forma qué puedas hacer pruebas primero a aquellos que dicen tener experiencia.

En una primera fase se les puede pedir a los actores que interpreten dos monólogos diferentes de tres minutos de su propia elección, o también se les puede pedir que hagan una lectura no preparada.

LA CONVOCATORIA DE PRUEBAS

En esta sesión se trata de que acudan tantas personas como sea posible, de forma que luego uno pueda volver a llamar a aquellos que considere adecuados. Muchos de los que han acudido no tendrán todo lo que hace falta, en contra de lo que ellos habían dicho por teléfono, o no habrán sido sinceros sobre su profesionalidad o sobre su entrega. Encontrarás mucha paja y poco grano en esta operación de criba.

RECOGER INFORMACION

Haz que los actores esperen en una zona separada del sitio en el que se hacen las pruebas y da a cada uno una hoja para que rellenen de forma que luego tengas archivado.

1. El nombre y la dirección.
2. Los números de teléfono de la casa y del trabajo.
3. La experiencia en interpretación.
4. El papel para el que hace la prueba cada actor, y
5. Los intereses o las cualidades especiales.

Este último punto se incluye únicamente para obtener un sentido de los atributos que pueda tener el actor y que indique una energía o una iniciativa es-

pecial. Posteriormente se puede hacer otra sección en la que se les pida a los actores que escriban unas cuantas líneas sobre por qué les gusta actuar. De esta forma pueden quedar al descubierto valores ocultos, y se puede saber qué nivel de seriedad y de realismo tiene una persona.

Un procedimiento excelente es tener ayudantes en la zona de espera que charlen informalmente con los actores que van llegando sobre lo que han escrito en sus hojas. Esto ayuda a calmar los temores de los actores, y además las impresiones de tus ayudantes —especialmente aquéllas sobre lo puntual y organizado que parece el actor— pueden ser posteriormente de un gran valor.

PRUEBA INICIAL

Al actor se le hace pasar entonces al lugar en el que va a hacer la prueba. Quizá quiera grabar en video las actuaciones para que luego sea más fácil revisar las posibilidades y hacer comparaciones, especialmente cuando se ve a un montón de actores para un mismo papel.

La mayoría de la gente se muestra extremadamente nerviosa y tensa en las pruebas, pero éste no es necesariamente negativo dado que muestra la importancia que confieren al hecho de ser elegidos. Y la presencia de una cámara incrementa la presión.

MONOLOGO

Es útil pedir que se hagan dos monólogos breves de personajes muy diferentes. Te indican si el actor está habituado a actuar sólo con su cara o con todo su cuerpo, qué tipo de presencia física tiene, qué ritmo, qué nivel de energía tiene, cómo es su voz y qué amplitud de rango emocional puede producir. Si los interpretan bien o mal, o si "ves" tú que los personajes para ellos son muy importantes, la elección y el manejo del material por parte del actor también indica qué es lo que el actor cree que hace mejor. Su simple elección puede reflejar una investigación inteligente por su parte basándose en lo que el actor ha descubierto sobre tu producción, o puede indicar una autoimagen resistente. Un hombre que está intentando conseguir el papel de un vendedor descarado y que escoge el monólogo de un tipo simpático, probablemente ya se ha encasillado a sí mismo como un perdedor cuya mayor esperanza es ser divertido. Esto no servirá para, por ejemplo, un papel que le obligue a actuar bajo instintos de venganza. Aquí puede llegar a sentirse la cualidad de la aquiescencia que hace al actor psicológica y emocionalmente inservible para este papel, aunque quizá pueda interesar para otro.

LECTURA SIN PREPARAR

Para esto necesitarás varias copias de varias escenas diferentes. Según la gente que haya en tu habitación de espera, puede que quieras intentar com-

binar dos hombres, dos mujeres, un hombre y una mujer o una persona mayor con alguien joven, etcétera. Es una buena idea no usar escenas de tu película, y buscar en cambio algo del repertorio teatral que sea análogo en el ánimo o en los personajes. Tu ayudante puede decidir cuál va a ser la lectura según la gente que esté esperando, y dar por adelantado a cada actor un guión de la escena.

Aquí podrás ver a los actores pensando rápidamente para dar vida a sus personajes. Probablemente verás la misma escena con más de un grupo de actores, y por tanto tendrás la oportunidad de ver diferentes niveles de rapidez, inteligencia y creatividad a partir de las mismas palabras y de las mismas páginas. También descubrirás cómo cada uno utiliza su voz, cómo algunos inyectan movimiento, y cómo otros hacen preguntas sobre su personaje o sobre la pieza de la cual se ha tomado la escena. Las interpretaciones y el comportamiento te gustarán más o te gustarán menos, y a menudo harán que te plantees preguntas interesantes y complejas. En una lectura en la que hay dos personajes del mismo sexo, puedes intercambiar a los actores y pedirles que lo lean de nuevo para ver si pueden producir cualidades apropiadas y diferentes sin previo aviso.

Una vez hecha la prueba a los actores, dales siempre las gracias y coméntales en qué fecha pueden esperar noticias sobre la elección definitiva.

DECISIONES DESPUES DE LAS PRIMERAS PRUEBAS

Si se han presentado aspirantes que prometen, visiona las cintas con sus interpretaciones y recaba la opinión de tus colaboradores. Al analizar los puntos fuertes y débiles de cada actor se ponen al descubierto dimensiones nuevas, y eso sin mencionar la perspectiva de tu equipo de trabajo y sus opiniones. Ahora llega la peor parte. Hay que llamar a cada una de las personas que se han presentado a la prueba y decirles si han sido o no seleccionados para la siguiente. Decir la mala noticia a los que no han sido seleccionados es duro para los dos, pero puedes mitigar el desencanto buscando algo positivo y alentador en la prueba que ha hecho cada aspirante. Con la gente que quieres volver a ver, fija una fecha para la siguiente prueba.

EL PELIGRO DEL ENCASILLAMIENTO

Ten cuidado a la hora de contratar actores con rasgos negativos demasiado acusados. Por ejemplo, puede ser desastroso durante el rodaje que un actor se dé cuenta lentamente de que le han contratado por sus propias cualidades negativas. Si una persona muy aburrida va a hacer el papel de Eddie, sería difícil para el director eliminar su carácter aburrido sólo porque sea censurable explotar la debilidad de alguien en pro de la diversión de los espectadores.

Todos los actores, de una u otra forma, pasan por momentos difíciles a la hora de interpretar características negativas de un personaje, debido al temor

oculto de que esas características estén realmente debajo de su propio maquillaje y sean en algún momento visibles. Cuanto menos seguro es el individuo, más probable es que afloren tales dudas internas. Un signo inequívoco de esta inseguridad es cuando un actor se toma como algo personal las cualidades de su personaje, e intenta mejorarlas.

Para protegerte a ti mismo, insta a los actores para que debatan sobre sus ideas en torno a los rasgos negativos de sus personajes. Sus actitudes subyacentes pueden tener gran influencia en tu elección.

ELECCION A CORTO O LARGO PLAZO

Una de las mayores tentaciones es contratar a la persona que haya destacado en el grupo por su habilidad para actuar de forma rápida y atractiva durante las pruebas. Este actor puede ser brillante en las pruebas y más tarde comportarse de forma plana e inflexibe, ofreciendo un desarrollo menor, que algún compañero cuya prueba parecía menos completa. Como mínimo, se debe investigar no sólo lo que pueda hacer un actor, sino también si el actor está abierto a fórmulas que le son poco familiares, y cuánto interés tiene en atravesar los límites de la autoseguridad. Todos los actores complejos se entregan fervientemente en un principio, pero puede ser muy diferente en la práctica posterior. Afecta a toda la persona, no sólo a sus ideas, y por ello, se puede encontrar el caso de que un individuo perfectamente competente manifieste formas agresivas de autodefensa y resistencia cuando se le pone bajo la amenaza de algo repentino e inesperado (ver "Formas de Resistencia de los Actores" en Capítulo 7).

LA COMPLEJIDAD DE LOS PAPELES QUE TIENEN UN DESARROLLO

No todos los papeles requieren un alto grado de adaptabilidad a la dirección. Hacer el papel de un dependiente malhumorado de una gasolinera en una escena corta requiere poco potencial de desarrollo del personaje, y, sin embargo, interpretar a una esposa joven que lentamente se da cuenta de que su nuevo marido está dominado por la ausencia de su madre, requiere un desarrollo extenso y sutil. Los papeles breves generalmente no precisan grandes cambios ni una profundidad especial. Pero, si un personaje debe atravesar un espectro de emociones durante el cual él o ella cambia y se desarrolla, el director debe encontrar un actor abierto y con la suficiente riqueza emocional como para someterse a un duro proceso de ensayos e interpretación.

PRIMERA CONVOCATORIA

Cuando decides llamar otra vez a los actores que mejor hicieron las pruebas, necesitarás preparar algunos procedimientos adicionales de selección.

LECTURA DE TU GUION

Explica brevemente el transfondo de la escena, que será complejo.

1. Pide a cada actor que interprete su personaje de una forma determinada. Después de las lecturas, da a los actores un comentario y una dirección crítica para el desarrollo posterior de la escena.
2. Pídeles que interpreten de nuevo la misma escena. Se trata de comprobar cómo los actores utilizan tus directrices para rehacer sus interpretaciones iniciales, quedándose con lo que estaba bien y modificando lo que estaba mal.
3. En un repaso posterior, pide a cada actor un estado de ánimo o unas características diferentes para ver cómo se adaptan a unos principios completamente distintos.

IMPROVISACION

Proporciona a los actores un breve esquema de los personajes que figuran en el guión y de una de las situaciones del guión en la que aparezcan.

1. Pide a los actores que improvisen su propia escena basándose en la situación que presenta el guión (que ellos no han visto). El objetivo no es ver si se acercan o no al original, sino qué tal se manejan cuando se les pide que sean espontáneos en gran parte de la creación.
2. Después de que hayan realizado su versión, dales unas directrices sobre aspectos que tú veas que están desarrollando en su versión, y pídeles una versión posterior que incluya algún cambio en el comportamiento y en el ánimo. Así podrás ver no sólo lo que ellos pueden crear por sí mismos, sino también qué tal responden a la dirección.

SEGUNDA CONVOCATORIA

ENTREVISTA

Pídeles a tus mejores candidatos que lean el guión pero que no se aprendan ninguna línea. Una vez que lo hayan leído, pasa un tiempo informal con ellos animándoles a que te hagan preguntas y a que hablen sobre el guión y sobre sí mismos. En este momento, ya te habrás formado algunas ideas sobre cada individuo, que intentarás después confirmar. Busca realismo, sinceridad, honradez, y un interés genuino por el drama. Desconfía de la gente que usa la adulación, que trata de impresionarte con algún farol, de aquellos cuyas disertaciones sean superficiales, los que no den su brazo a torcer, o los que se preocupan demasiado en hacerte saber que lo están haciendo muy bien. Estos son todos signos peligrosos que dejan entrever su ego y sus problemas. Por el con-

trario, es un buen signo si un actor se siente sinceramente emocionado por un papel porque el guión explore asuntos que le afecten en su propia vida.

MEZCLAR ACTORES

Cuando hay muchos aspirantes para uno de los papeles principales, hazles pruebas permutando sus actuaciones de forma que puedas valorar la química personal que cada uno tiene con los otros. En cierto modo se trata de ver qué impacto pueden causar a un espectador. Cuando tuve que formar el reparto para una película corta sobre un hombre de unos 30 años que mantiene una relación con una chica adolescente muy rebelde. Rechazamos a un actor muy profesional porque había algo indefinible en su educación que hacía que la relación pareciera siniestra. Otro de los actores que probamos junto a la misma actriz cambió el equilibrio de forma que la chica llevara el peso de la acción, tal y como pedía la historia.

Es extremadamente importante que lleves a cabo una prueba intensa con los actores que vayan a actuar como amantes, porque la antipatía puede llevar al desastre.

Figura 4.1.
Los actores consiguen un mayor o menor grado de desarrollo del personaje. Philippe Leotard en la película de Tanner *The Middle of the World* (cortesía de New York Films).

Otra razón, igualmente importante, para mezclar y combinar actores es intentar buscar la química más dinámica entre ellos mismos. A veces, en seguida se nota que dos actores, sencillamente, no se comunican bien. Esto puede deberse a diferencias temperamentales o filosóficas, pero sea cual sea la causa el resultado será una actuación cautelosa y agarrotada que irá en perjuicio de tu película. Hay que intentar contratar a actores que se muestren interesados y sean responsables con los demás. Incluso cuando esto se consigue, te puedes encontrar con un problema muy habitual, como le pasó a Allen Tanner en *The Middle of the World* (1974). El protagonista masculino generalmente conseguía su mejor actuación en la primera toma, mientras que la mujer que actuaba con él conseguía su mejor interpretación después de varias tomas.

ELECCION FINAL

Además de la cuestión obvia sobre el aspecto corporal y la apariencia física, el director debe —antes de hacer la elección final— revisar las ventajas globales que ofrece cada actor, teniendo en cuenta las siguientes características:

- impacto,
- huella que imprime a su papel,
- ritmos de diálogo y movimiento,
- rapidez mental,
- habilidad mímica, especialmente si tiene que mostrar un acento regional o extranjero,
- calidad de la voz (¡extremadamente importante!),
- capacidad para asimilar instrucciones nuevas y conocidas.
- modelo de desarrollo, ya sea intuitivo e inmediato o reflexivo y más lento,
- entrega al proyecto y a la interpretación como profesión,
- paciencia a la hora de filmar con lentitud y sin continuidad,
- habilidad para mostrar y volver a mostrar alguna condición emocional durante varias tomas y varios ángulos de cámara, y
- compatibilidad con los otros actores.

PRUEBA DE CAMARA

Para confirmar que estás haciendo la elección correcta, rueda una escena corta con los actores principales. Incluso entonces probablemente quedarán algunas dudas y sentirás que tienes que tomar decisiones difíciles.

Si tienes una duda abrumadora sobre si contratar o no a alguien que según tu intuición puede ser arriesgado, deberías comunicarle tus reservas, con tacto pero de forma directa. Puedes, por ejemplo, no estar convencido sobre la en-

trega del actor, o puede que el actor muestre resistencia a las figuras autoritarias y tenga problemas a la hora de ser dirigido. El hecho de que haya confrontación en una etapa tan temprana te demuestra cómo encaja el actor las críticas negativas, y puede significar que tu primera impresión se convierta más tarde en un problema, o que —si Dios no lo remedia— se haga absolutamente necesario reemplazarle. Un actor que es aparentemente arrogante y egocéntrico a veces admitirá —cuando se enfrenta a una reacción abierta contra su personalidad— que tiene una forma poco afortunada de ocultar su incertidumbre.

Por encima de todo, la gente de cualquier posición anhela el reconocimiento público. Si el director es capaz de hacer buenos comentarios sobre el potencial y deficiencias de cada uno, los actores serios reaccionarán de forma cálida y leal. La comprensión y la honradez son un objetivo en toda relación director/actor y actor/actor. Es la base para que haya confianza y que exista una relación profesional verdaderamente creativa.

Cuando tomes las decisiones finales, comunícalas y da gracias a todos los que han participado. Esto pone de manifiesto tu profesionalidad y te confiere una buena reputación en el círculo de actores. No hace falta decir que rechazar a alguien es doloroso, y más aún a aquellos a los que no se les ha elegido en la ronda final.

CAPITULO 5

ENSAYOS Y DESARROLLO

Los ensayos son una actividad incomprendida. Las dificultades comienzan con la propia palabra, y con su asociación a repeticiones y dobles sentidos poco afortunados. Una mejor definición sería *desarrollo.* Si se renuncia a los ensayos previos a la interpretación en las películas, se renuncia al desarrollo y, por tanto, a la profundización. Dado que las películas se ruedan por partes, a menudo se presupone que las interpretaciones fílmicas, a diferencia de las teatrales, necesitan poco o ningún ensayo; hay quien piensa también que los ensayos dañan la espontaneidad. Esta creencia puede ser una racionalización para minimizar los costes (los ensayos incrementan el coste), o quizá es que la gente piensa que los ensayos de las obras de teatro se hacen para superar los problemas de una interpretación continua, como dominar el guión y los movimientos.

Es cierto que todas las buenas obras de teatro se hacen a partir de un proceso de ensayos radical y orgánico, incluso el teatro improvisado. ¿Y por qué no las películas? El argumento en contra estriba en que dado que los actores de cine se aprenden las líneas del guión la noche antes del rodaje, y que los movimientos finales dependen de la logística del decorado e incluso de la iluminación, los ensayos largos son una pérdida de tiempo y de dinero. Un buen director con control sobre las cosas debe ser capaz de producir lo que él imagina en su cabeza. Mitos como ése no aparecen solos, y éste en particular se alimenta de la publicidad que se basa en los actores que tienen fama por su

personalidad y por su "sex-appeal", más que por su habilidad para crear personajes y resonancias dramáticas.

De hecho los actores que crean personajes originales estudian y ensayan de forma tan intensa como practican los pianistas de concierto. Esta preparación —tanto privada como en colaboración— rara vez aparece en las páginas de cotilleo cinematográfico. Pero cualquiera que se pregunte cuánto tiempo se preparan Dustin Hoffman y Meryl Streep (por mencionar sólo dos talentos versátiles y excepcionales) no puede poner en duda que la actuación es una tarea extremadamente absorbente, y que el talento natural y versátil casi siempre surge a partir del trabajo con dedicación.

Si los actores cinematográficos de primera consideran necesario prepararse para un papel, los actores aficionados deben estar dispuestos a trabajar aún más duro. Pocos directores principiantes parecen darse cuenta de este hecho, y por ello la interpretación en las películas hechas por estudiantes es generalmente espantosa. Los estudiantes de dirección piensan a menudo que el montaje es una especie de química que conseguirá convertir por arte de magia el plomo en oro.

Para conseguir que del proceso de ensayos salga algo bueno, el director debe comprender la importancia que tiene saber tocar la creatividad del actor, y no pensar en ellos (ni siquiera en privado) como marionetas. Hay que darles la oportunidad de que se sientan a gusto e interesados en los otros actores. Para ver las implicaciones que esto tiene, debemos analizar una situación real análoga. Imagina una fiesta de cumpleaños en una oficina en la que hay un grupo de personas integradas de forma natural cada uno con los otros y con el entorno. El recién llegado percibe la familiaridad e interdependencia en todo lo que dicen y hacen. Nadie podría traer a la fiesta a un impostor, por muy bien informado que esté, sin que todo el mundo supiera que es un farsante.

Ahora piensa en una escena con un nuevo reparto desarrollado a partir de un texto. Al menos inicialmente, se trata de una convocatoria de impostores cuya pretensión de familiaridad e interdependencia salta a la vista instantáneamente. Cualquier obra comienza así de fríamente.

Sin embargo, haz que los actores formen un todo, con su propia dinámica de relaciones y su propia historia que tenga en intensidad lo que le falte en duración, y la compañía comenzará a absorber situaciones dramáticas dentro de su propia realidad auténtica. La ficción y la relación entre los actores se convierten en algo real.

Ese es nuestro objetivo en este trabajo de desarrollo. Las etapas siguientes tienen como objetivo producir una búsqueda creativa y disciplinada, resultado expresivo de lo que se canaliza a través de la sensibilidad del director, que es al fin y al cabo el primer espectador de la obra.

CONCEDE TIEMPO

En cuanto se hayan repartido los papeles entre los actores, tu ayudante de dirección (AD) deberá hacer un listado de las horas disponibles de cada uno,

para establecer posibles horarios de ensayo. Advierte a los actores nuevos en este proceso que la filmación es muy lenta, y también adviérteles de la tentación que tienen siempre los actores de rechazar los aspectos negativos de sus personajes. Todos los seres humanos están hechos de emociones que los actores deben contemplar como positivas o como negativas, pero —lo que es más importante— como reales. La verdad tiene su propio valor que trasciende los límites de la popularidad.

Para la mayoría de la gente es más fácil trabajar en un horario predeterminado, lo cual también da cuenta del profesionalismo de cada uno. Es esencial asignar tiempo suficiente para que evolucione la interpretación de los actores en la película. Un buen sistema es dedicar al menos una hora de tiempo de ensayo evolutivo, por cada minuto de tiempo en la pantalla. Así, una sencilla escena de tres minutos necesita un mínimo de tres horas de ensayos. Haz que los ensayos sean breves y frecuentes y no largos y complejos, porque la gente que hace un trabajo que le es poco familiar se cansa rápidamente y pierde la capacidad de concentración.

PRIMERA LECTURA

Una vez que todo el mundo ha tenido tiempo de estudiar el guión, la primera lectura indicará cómo cada actor interpreta su papel y cómo encajan juntos los actores. Aquí también podrás observar los primeros indicios sobre los lugares en los que residen tus mayores problemas: en determinadas escenas, en determinados actores, o en ambos casos.

Procura que los actores se muevan de forma natural, tanto durante la lectura como después, incluso a pesar de que el objetivo fundamental en esta etapa sea el significado de las palabras. Sujetar el guión en una mano les inhibirá en sus movimientos, pero el hecho de que tú se lo recuerdes hará que el actor comprenda lo importante que es actuar con todo el cuerpo, no sólo con la voz o con la cara.

Según la duración y la complejidad del guión, habrá que leerlo en secciones, o —si es posible— todo de una vez. Prepara una lista con preguntas básicas para los actores. Dales la mínima dirección; se trata de ver qué ideas y qué individualidades plantea cada actor de forma espontánea para su papel y para la obra. Deja claro que quieres que los actores participen en la búsqueda de respuestas para los problemas planteados en el guión, ya que la resolución de problemas puede estar en el fondo de la creatividad. Esto también hace que los actores no dependan de forma pasiva de las instrucciones que se les da minuto a minuto, aunque esto no sea un problema si has elegido bien el reparto.

Aunque puede que tengas propias y sólidas ideas, muéstrate receptivo a los planteamientos y las individualidades de cada actor. Eso demuestra que deseas que profundicen y exploren concienzudamente el guión para saber qué tipo de personas son los personajes que interpretan. Tendrán que juzgar qué motiva a cada uno para hacer lo que hace, y definir qué propósitos yacen bajo el guión como un todo. Un actor serio encontrará esto atractivo y estimulante, porque reconoce su inteligencia.

TOMA NOTAS

Una de las partes más duras de la dirección es estar siempre a la espera de que surja una impresión importante durante un ensayo. Dado que tienes que estar al tanto de múltiples actividades simultáneas, las primeras impresiones pueden verse borradas por las posteriores, y esto fácilmente puede hacer que cuando hables con los actores, tu mente esté seca y ocupada sólo por las últimas cosas que se te han ocurrido. Evita este problema llevando contigo siempre un bloc de notas, y sin dejar de mirar la interpretación, apunta una o dos palabras clave. Después coloca el bolígrafo debajo de la palabra que has escrito y prepárate para la siguiente anotación. Al final tendrás varias páginas llenas de garabatos. Pero esto bastará para acordarse de lo que se quiere destacar.

DIRIGE HACIENDO PREGUNTAS

Mediante preguntas minuciosas puedes hacer que tus actores descubran lo que probablemente tú ya sabes (y también te da tiempo para pensar). Debido a la energía y a la diversidad que cualquier grupo confiere a cualquier trabajo, este proceso hace que afloren aspectos que de otra forma nunca se te habrían ocurrido. El aprendizaje se convierte en una carretera de dos direcciones. A lo largo de la producción, incluso cuando todos piensan que no queda nada por descubrir, la obra continuará profundizando, crecerá más y más según tú y tus actores se encuentren con más significados e interconexiones. Aquí reside gran parte del sentido estimulante del descubrimiento colectivo y de la cercanía que llega a desarrollarse entre los actores y el equipo, algo que todos recordarán de forma nostálgica durante años.

Hacer preguntas complicadas es siempre una forma más efectiva de aleccionar y coordinar a un grupo, mucho más que simplemente dar instrucciones sin parar. Las órdenes, quizá por su naturaleza autoritaria, son fácilmente rechazadas o mal entendidas, especialmente cuando demuestran ser inadecuadas y después modificadas o suprimidas. Pero las personas rara vez olvidan lo que descubren por sí mismas. Esta es la filosofía que subyace en los ejercicios y proyectos que figuran al final de este libro.

¡TODAVIA NO HAY QUE APRENDERSE EL GUION!

En esta etapa, deja absolutamente claro que no quieres que nadie se aprenda líneas del guión. Meterse el guión en la memoria significa también paralizar el nivel de acción e interpretación que se ha alcanzado. Si se ha memorizado, hacer cambios se convierte en algo incalculablemente más difícil. En esta primera etapa la gente sabe demasiado poco del guión como para arriesgar esto.

PLANIFICACION

Antes de que se vayan recuerda a los actores cuándo es el siguiente ensayo, y asegúrate de que todos tienen un plan de trabajo. Pide a los actores que traigan al siguiente ensayo apuntes sobre su personaje y que desarrollen una biografía detallada para sustentar su concepción.

PRIMER ANALISIS: CENTRARSE EN EL PROPOSITO TEMATICO

Un tema representa un sistema autoritario de valores o de creencias que reside dentro de la propia interpretación que el director hace del guión. Para comunicarla en la pantalla, habrá que argumentarla de forma efectiva. Establecer el propósito temático de una obra significa en realidad definir las etapas y el objetivo de su argumento.

Una historia representa una visión ilimitada pero intensa. Tal visión se construye de forma coherente e integrada —aunque a veces sutil— mediante una filosofía subyacente de causa y efecto. Muchas historias, quizá la mayoría, son experimentales en el sentido de que contar una historia es realmente una forma de construir un modelo de trabajo de las propias creencias de cada uno. Si con este modelo convences a otros, los principios que hay detrás del modelo han sido compartidos, aclamados, consiguen mérito. Es lo mejor que puede conseguirse.

El propósito temático de tu obra no tiene por qué abarcar una verdad universal ("en nuestro sistema de vida occidental los ricos se hacen más ricos mientras los pobres se hacen más pobres") ni exponer premisas morales ("si la gente desahogara sus sentimientos reales, todo el mundo sería libre"). Los espectadores pensarán que les están echando un sermón, especialmente si el ámbito que abarca la película es inferior a la naturaleza global de su mensaje.

Lo más práctico es marcarse objetivos modestos, sólidos, específicos y que se sientan profundamente. Tu planteamiento temático puede centrarse en la motivación por contar la historia como principio sencillo con consecuencias profundas ("a veces no es adecuado el matrimonio entre dos personas buenas y sufren los dos", o "aunque esta relación es honesta y sincera, él es peligroso para aquellos que le aman"). Si tomas una verdad pequeña e investigas profundamente en ella, puedes envolverla con cosas de la vida y plantear verdades mayores o de mayor resonancia. Dicho de otra forma, un microcosmos convincente y absorbente creará de forma efectiva un macrocosmos.

Tu noción del propósito temático de la obra surgirá del estudio del texto, pero no garantiza el que vaya o no a ser compartido por aquellos que más te importan: los actores. Lamentablemente, si el papel es pequeño lo más oportuno es decir de qué va la obra a quien lo va a hacer. Pero dar tales instrucciones a todos los que tienen un papel más importante sería contraproducente, dado que sugeriría que los actores deben descartar cualquier impresión original o contraria. En cualquier caso, limitar la participación creativa causa problemas más tarde o más temprano con cualquier actor que no sea meramente pasivo.

Una aproximación más inteligente es formarte tus propias ideas y después conversar con tus actores para que las acepten, o crear con ellos alternativas que sean tan aceptables o superiores a la tuya (pero esto no se lo digas a nadie). Una vez más, deja muy claro que los actores no deben aprenderse el guión hasta que los personajes, los significados y las interpretaciones se hayan explorado y acordado.

Ahora que el reparto ha tenido tiempo de estudiar el guión:

1. Cada actor debe analizar el propósito de la historia completa. Esto deja al descubierto cuál es el espectro de opinión. Apoya cualquier punto de vista y no impongas el tuyo en este momento. Se trata de que los actores razonen las cosas por sí mismos. Esto no sólo hará que se acerquen unos a otros, sino que proporcionará una perspectiva distinta, dado que cada uno defiende a su personaje.
2. Induce a los actores a que construyan la "historia pasada" (las cosas que previsiblemente han pasado antes del punto en el que comienza la película).
3. Pide a cada actor que describa su personaje y prepare una breve biografía.
4. Haz que la atención de los actores se centre en determinadas escenas clave, y pide a todos que desarrollen el subtexto que hay en cada una de ellas.
5. Pide a los actores que revisen el tema principal de la obra. Cuéntales cuál crees tú que es su jerarquía. En este proceso debes intentar unificar el cuerpo de opinión y convertirlo en un propósito temático coherente para la obra.

Si no puedes conseguir que todos estén de acuerdo en esta etapa, al menos acepta que haya planteamientos diferentes y deja que continúen. Tales desacuerdos proporcionan a menudo una tensión creativa que provoca análisis profundos durante las siguientes fases de trabajo. Los actores probablemente estarán demasiado ocupados con preocupaciones más inmediatas como para ponerse a discutir con todo, por lo que en un momento dado todos llegaréis a un acuerdo tácito con el que conseguir una solución compartida de los problemas.

En este punto ya estás listo para desarrollar la obra y poner a prueba tus ideas en los ensayos. Has diseñado tu propio avión y ahora quieres ver cómo vuela.

LOS ACTORES DEBEN DESARROLLAR EL TRASFONDO DE SUS PERSONAJES

Algo esencial para un actor minucioso es la biografía de su personaje, y la escribe él mismo. Algunos no harán ese esfuerzo si no se les pide de forma explícita, especialmente si no comprenden las ventajas de hacerlo. Otros lo harán mal o se saldrán por la tangente porque comprenderán mal la obra. Es un buen momento para reunirse a solas con cada actor, repasar con él su idea y aceptarla, desarrollarla o cambiarla.

PELIGROS Y VENTAJAS DE TRABAJAR CON LOS ACTORES UNO A UNO

Gran parte de la dirección futura de una obra se desarrolla en sesiones exploratorias a solas con cada actor. Inevitablemente, cuanto más grande sea el reparto menos tiempo puede dedicar el director su atención a cada uno de los actores. Dado que para los actores es vital esa atención personal, la mayoría de las veces muchos piensan que no se les reconoce lo suficiente. Si un actor ve a otro actor a solas con el director, tiende a interpretar mal esa atención especial a menos que el encuentro sea evidentemente para corregir algo. Debido a esta inevitable presión, aconsejo al director novel que trabaje con un reparto pequeño, y que capitalice la relación con los actores empleándolos de nuevo en producciones posteriores.

Una buena solución para esa demanda de atención individual es ver a solas a cada uno de ellos al principio, incluso a los que van a hacer papeles pequeños. Querrás conocer las ideas y aproximaciones del actor y establecer una relación personal y cordial. A partir de ahí intenta enseñar de forma abierta y reserva las reuniones privadas para casos especiales o sugerencias e ideas sobre determinados problemas. Justo antes de empezar a rodar acuérdate de decir a los actores algo personal y que les demuestre tu apoyo.

ENSAYAR ESCENA POR ESCENA

Al principio intenta ensayar las escenas en el orden del guión. Después, cuando la obra se haya hecho más familiar, elabora un plan de conveniencia y trabaja según el horario de la gente o da prioridad a escenas clave y a aquellas que plantean problemas especiales.

En esta etapa el reparto trabaja todavía con "el libro". Los actores están buscando aún el espectro completo de motivaciones de sus personajes y desarrollando un conocimiento de cómo cada escena funciona en la obra como un todo.

OCUPATE SOLO DE LOS PROBLEMAS IMPORTANTES

En los repasos iniciales, ocúpate sólo de los problemas más importantes de cada escena si no quieres arriesgarte a recargar a los actores con demasiada información y con farragosas prioridades. Un ensayo va en espiral hacia atrás y hacia adelante, oscilando entre detalles particulares y áreas más abstractas de significado y de filosofía. Según se solucionan los problemas principales, otros de significado secundario —como la convicción de la que carecen determinadas líneas del guión— se irán situando en el primer lugar de la lista y reclamarán la atención de todos. El proceso de ensayos es, por tanto, un proceso de descubrimiento y refinamiento continuo.

Una vez que las dificultades principales de una escena están bajo control, querrás después repasar todo paso a paso. Este sistema puede ser el único posible si las circunstancias dictan que los ensayos se hagan inmediatamente antes del rodaje de cada día.

CAPITULO 6

EN TORNO A LA INTERPRETACION

Al margen de los conceptos básicos de la realización, el conocimiento más útil que cualquier director debe adquirir es el de la interpretación. Puedes y debes leer sobre este tema, pero lo más importante es tomar clases y practicar de hecho. Actuar es una tarea con mucha teoría, por lo tanto, lo que viene a continuación es un breve resumen de ideas y prácticas que yo encuentro particularmente útiles.

EN BUSCA DE LA NATURALIDAD

REALISMO COMO PRIMER OBJETIVO

Mientras un animador recrea un mundo completo según una visión mental, el cine con personas y personajes debe moldear sus historias a partir de objetos reales y gente real. No sorprende por ello que el cine en mayor medida exija realismo a los actores, y no busque la interpretación más estilizada del teatro. Los espectadores esperan ver personajes en la pantalla no menos creíbles que aquellos que ven en los documentales. No es una tarea fácil, y el problema es serio para un director con un presupuesto escaso sin posibilidad de gastar mucho en actores con experiencia. Necesitarás actores con cualidades y aprendizaje dramático para elevar a tus intérpretes al nivel adecuado de credibilidad.

DIRIGIR ES ELIMINAR OBSTACULOS

Por lo general, ni los actores con experiencia ni los inexpertos necesitan que el director les dé informaciones o técnicas especializadas. Lo que necesitan es deshacerse de inseguridad humana. La mejor forma de superar los obstáculos es desarrollar un proceso intenso de ensayos que evite que un actor se relaje. El hecho de estar libre de tensiones es lo que permite a un actor "ser" en vez de "representar". En la interpretación el actor no debe tener virtualmente ningún sentido del espectador, y por tanto ningún sentido de la representación, excepto el del director. La cámara debe capturar el acontecimiento que está ocurriendo como si fuera un documental.

Aquí la diferencia entre la interpretación en el teatro y en el cine es enorme, porque los actores de teatro necesitan que los espectadores crean en lo que están viendo para creer ellos mismos sus papeles. Si les quitas este apoyo, los actores de teatro sufren crisis de dudas en torno a su capacidad y su valía. El director es el único espectador, y debe conducir al actor hacia una forma nueva y más interna de mantener su confianza.

MANTENER EL ENFOQUE

Para que el actor no pierda el enfoque es vital tener un flujo continuo de acción, que tenga cosas que hacer. Un actor ocioso corre el peligro de caer en la autoconciencia y llegar a apreciar quién "es". Es un círculo vicioso: el actor llega a darse cuenta de forma consciente de lo poco natural que resulta estar pensando de esta manera. La única forma de evitarlo es a través de la acción.

Desvía de forma natural la conciencia de sí mismo que tiene el actor. Si en algún momento el actor deja a un lado las tareas psíquicas o mentales de su personaje, inevitablemente es víctima de esa autoconciencia tan perjudicial, y se convierte en un ser dividido: una mitad se comporta como espectador, juzgando a la mitad que interpreta.

ENFOQUE Y RELAJACION

La paradoja estriba en que el enfoque conduce a la relajación, la que acompaña a una implicación mental completa. Esta relajación de la mente y del cuerpo de forma alternativa ayuda al actor a encontrar y mantener el enfoque mental del personaje.

Hay que acostumbrarse a buscar signos de tensión en los cuerpos de los actores, especialmente los hombros, los músculos faciales, las manos y la forma de andar. Es tarea del director eliminar esta tensión convenciendo a los actores de que su trabajo es efectivo, y dirigiendo su atención hacia otro punto. Con algunos juegos de improvisación se pueden resolver casos extremos.

MEMORIA EMOCIONAL

El actor evita paralizar el proceso de auto-valoración manteniendo un flujo continuo de tareas psíquicas (se pone a pensar por ejemplo en todo lo que tiene que limpiar en su casa de las afueras). Un actor con experiencia sabe trabajar para inventar la acción o la tarea adecuada capaz de representar el estado mental del personaje en cada momento. No sólo consigue el autor liberarse de la autocontemplación, sino que las acciones más reales también liberan emociones poderosas y auténticas durante la interpretación. A este reflejo psíquico tan curioso Stanislavski lo llamaba memoria emocional. De sus muchos descubrimientos sobre la psicología de la actuación, éste es el que más frecuentemente se malinterpreta. Para entenderlo correctamente debemos mirar cómo trabaja la mente humana cuando un actor está *siendo* y no *queriendo ser*.

LA CONEXION ENTRE LA MENTE Y EL CUERPO

El cuerpo de una persona expresa invariablemente su estado mental ante cualquiera que sepa leerlo. Un hermano puede saber qué tal día ha tenido su hermana en la escuela, sólo con mirar la forma en la que se baja de su bicicleta. El conocimiento del lenguaje corporal está presente en nosotros desde nuestros primeros años. Los niños pequeños reaccionan de forma intuitiva a lo que los adultos expresan de manera no verbal, y sólo se muestran confusos cuando los adultos emplean palabras contradictorias. Años después aprendemos a valorar lo cerebral por encima de lo intuitivo y lo emocional, y comenzamos a suponer que las intuiciones son insostenibles, infantiles y poco fiables. Y esto es especialmente cierto en los niños más que en las niñas.

Pero recuerda nuestro artículo de fe: no existe ningún estado interior sin una evidencia exterior. Mostramos lo que sentimos. En el terreno de la interpretación esto significa que cuando la mente de un actor está ocupada correctamente, cuando sus acciones son adecuadas, su cuerpo expresará de forma inconsciente todo lo que siente su personaje. La dirección debe por tanto preocuparse de que se llegue al verdadero estado mental del personaje, y de ayudar al actor a desarrollar las acciones que realmente acompañan a ese estado.

De forma inversa, cuando la actuación de un actor parece falsa, es porque has escogido mal al actor o porque él ha perdido el enfoque. El actor que pierde el enfoque (esto es, que deja de experimentar los pensamientos y las emociones de su personaje), lo demuestra en todo su ser psíquico, en todo lo que dice y todo lo que hace.

Mantener el enfoque conserva el sentido de la normalidad de todo el mundo, y no es una característica exclusiva de la interpretación. En la vida diaria llevamos a cabo acciones y relaciones basándonos en suposiciones sobre lo que somos y lo que representamos ante los demás. Estas suposiciones sólo son puestas en duda en circunstancias excepcionales. Cuando alguien a quien respetamos nos mira, o cuando debemos hablar delante de un grupo de gente, nos volvemos de repente autoconscientes, y dejamos de funcionar de for-

ma automática y armónica. De hecho, dejamos de comportarnos con normalidad. Estas implicaciones son todavía más importantes para el director de cine, cuyo trabajo se centra tan a menudo en reproducir los procesos y la sensación de la vida diaria.

HISTORIAS

El actor y el director deben inventarse cientos de "historias" o acciones adecuadas mientras preparan cada papel. Cuando un actor ha descrito correctamente lo que piensa el personaje, en vez de pasar a lo siguiente debes desarrollar inmediatamente lo que el personaje haría en determinada circunstancia. Podría dar un grito, aunque generalmente será una acción más suave pero igual de significativa, como cerrar los ojos, asomarse a mirar por una ventana, buscar monedas en el bolsillo o acordarse de la imagen de una tía suya a la que quería mucho. Muchas acciones serán tan interiores como exteriores.

MANTEN OCUPADO AL PERSONAJE

Como actor, la clave a la hora de mantener la conciencia de tu personaje no es solamente mantenerte ocupado, sino mantener ocupado a tu personaje. Para hacerlo de forma efectiva, debes mantener tu atención ocupada al completo en los personajes, recuerdos, visiones interiores y acciones interiores de tu personaje. Si das la más mínima oportunidad a que surjan pensamientos al margen de éstos, permitirás que tu mente ansiosa comience a fijarse en cómo apareces ante la gente que te está mirando (alocado, poco digno, heroico, atractivo, enternecedor, etc.). Esto, por supuesto, es negativo, y conduce inmediatamente a ese agujero negro llamado pérdida de enfoque.

PERDER Y RECUPERAR EL ENFOQUE

Cualquier tipo de inseguridad, incluso el temor a perder el enfoque conduce a la pérdida del enfoque. En sólo un momento, el espectador ve cómo un personaje creíble se convierte de repente en un actor asediado. A menos que el actor sepa cómo recuperarse, se sentirá completamente descubierto.

Una forma efectiva de que el actor recupere el enfoque es que mire fijamente a algo que tenga al lado, a algún elemento del decorado o a la textura de la manga de su chaqueta. Dado que es real, algo en el aquí y ahora de su personaje, su atención se estabiliza. Después puede ampliar su atención para incluir la esfera completa de conciencia de su personaje.

UTILIZAR LAS EMOCIONES DEL ACTOR COMO SI FUERAN LAS DEL PERSONAJE

¿Qué debe hacer el actor cuando surge una emoción irrelevante, como un dolor de cabeza, o la sorpresa ante un movimiento inesperado de un compa-

ñero, o la confusión por algún elemento del decorado que esté mal colocado? Parte de la preparación de cualquier buen actor es aprender a emplear cualquier emoción genuina como parte del presente del personaje. Esto significa, en efecto, asimilar y utilizar lo imprevisto en vez de luchar contra ello para reprimirlo. Dado que toda emoción real es visible, también será visible la lucha por tapar algo inadecuado. La táctica de incorporar las emociones externas se hace por tanto inevitable.

Al utilizar todas las facetas del propio actor para mantener toda la acción psíquica y mental del personaje, y así permitir que el personaje se vea afectado por cualquier matiz del comportamiento de los otros personajes cada vez que se interpreta la escena, el actor está tan ocupado en tantos niveles que es incapaz de preocuparse por el guión o por la gente que le está mirando. Todo lo que ocurre en la esfera intensa y subjetiva de la realidad del personaje aleja al actor de su propia consciencia. En los ensayos yo suelo utilizar un modelo de documental, con la cámara a algo menos de un metro de los actores, y después se olvidan de la presencia de la cámara.

Este intenso estado de enfoque pueden conseguirlo los principiantes mediante el trabajo de improvisación (y por eso la immprovisación es tan valiosa), pero es más difícil de mantener dentro de la disciplina de un texto.

NO LO DEMUESTRES

Como ya hemos dicho a menudo, el director debe animar siempre al actor para que sea él mismo quien encuentre su propia solución a un problema. A menos que esté desesperado, el director nunca debe salir y demostrar lo que quiere. Esto implica que tú eres un actor y que quieres que copien lo que tú haces, cuando en realidad lo que quieres es que el actor lo haga bien.

NUNCA DIGAS «SE TU MISMO»

Preguntas tan inocentes como éstas pueden preocupar enormemente a los actores: ¿qué quiso decir en realidad?, ¿cómo me ve?, ¿qué es lo que quiere en concreto? Da a tus actores un enfoque externo.

MARCA OBJETIVOS ESPECIFICOS Y POSITIVOS

Evita cualquier tipo de instrucción negativa ("¿puedes hacer menos ruido al abrir el armario?"). Puedes conseguir lo que quieres diciendo simplemente "mira a ver si esta vez puedes abrir la puerta más suavemente".

Transmite lo que quieres decir dirigiendo la atención a una acción determinada ("me gustaría ver cómo la das la espalda de una forma indecisa"). Es mucho menos efectivo decir "sé indeciso" sin haber justificado antes las dudas del personaje en determinados momentos de la escena. Puede que el actor no

esté de acuerdo, pero puedes negociar con él otro momento específico para esa duda. Otra forma de conseguir un cambio de forma efectiva es sugerir un subtexto diferente a una determinada acción o línea del guión ("intenta dar a esa frase un tono irónico" o "intenta cerrarle la puerta con decisión y no con pesar").

ACTUA COMO SI NO HUBIERA NADIE DELANTE

Consigue que los actores no miren nunca a la cámara, que ignoren la presencia del equipo de rodaje, y que actúen como si estuvieran solos. Esto evita que caigan en la trampa de actuar para unos espectadores.

OBSTACULOS: HABITOS DE COMPORTAMIENTO

AMANERAMIENTOS

Las circunstancias poco habituales hacen que la gente vuelva a caer en sus condicionantes, y muchos comportamientos arraigados son difíciles o incluso imposibles de cambiar. Determinados trabajos atraen a determinados tipos de personas, y entre los no actores hay algunos trabajos que parecen generar amaneramientos y autoconcienciaciones que son un estorbo en la dirección cinematográfica. Los profesores y los políticos tienden a dirigirse a multitudes invisibles, en vez de hablar de persona a persona como hacen en los ensayos, los bomberos hablan a voces en palabras y órdenes entrecortadas, etc. Aquí el aspecto positivo reside en que muchas de las cualidades por las cuales tú contratas a una determinada persona se mantendrán por encima del proceso poco natural del rodaje, y aparecerán justo como tú las querías en la pantalla.

Muchos actores tienen determinados amaneramientos con los que tienes que vivir. Eliminarlos significaría cambiar algo tan básico en la persona que terminaría con su talento. En este punto el director debe esforzarse con cuidado en su juicio antes de decir nada. Como siempre, trata de desviar la atención del actor hacia algo positivo en vez de pedirle que suprima lo negativo.

LIMITAR LA ESFERA DE ATENCION DE UN ACTOR

Cuando deba alterarse el concepto erróneo que tenga un actor de su relación con la cámara, intenta imaginar qué parte es un hábito arraigado y qué parte es sólo una percepción equivocada sobre lo que es el cine. Probablemente esta última parte la puedes corregir. Por ejemplo, el actor de educación teatral que siempre habla como para una gran audiencia puede ser generalmente redirigido diciéndole simplemente "imagina que hay una pequeña burbuja de espacio en la que sólo cabes tú y tu compañero. Solamente hay una persona, él, escuchándote. Háblale sólo a él, no hay nadie más, no hay ninguna cámara,

sólo vosotros dos". Recordar esta limitación de espacio generalmente funciona, y hace que los actores de preparación teatral empleen voces y acciones auténticas y no magnificadas. Es interesante, porque la intensidad de la escena generalmente aumenta de forma notable. La proyección también puede ser una forma de evitar los sentimientos reales.

COMO ABORDAR PROBLEMAS SERIOS DE INTERPRETACION POCO NATURAL

Si la forma de hablar a voces es incorregible o la persona es habitualmente artificial, es preferible buscar a otro actor. Si esto es imposible, mostrarle algunos videos con determinadas escenas en las que aparece el actor pueden transmitirle de forma concreta cuál es el problema que tiene. Sin embargo, hay que hacerlo con cuidado, dado que la mayoría de la gente se muestra impresionada y deprimida cuando se ven por primera vez en la pantalla; poner a alguien una interpretación mala es el último recurso, y debe hacerse en privado y mostrando tu apoyo.

En alguna ocasión contratarás a algún actor para interpretar algún papel pequeño y verás que el concepto que tiene esa persona sobre la actuación lo ha obtenido de los anuncios de televisión. Si a tu madre le pones a hacer de soldado valeroso en una escena corta el resultado será el de un personaje con carácter chiflado. Si interpreta a una madre lo hará posiblemente justo como tú quieres, pero en cualquier otra circunstancia será un desastre. Llévatela a un lado y habla con ella sobre el personaje, quizá haciendo que el actor recuerde a alguien parecido a quien conoció y en cuya imagen puede verse a sí misma. Convertirse en una idea de algo es lo que hace parecer falso. Haz que tu actor desarrolle el proceso interior de su personaje mediante la improvisación de un monólogo interior o de la "voz de los pensamientos" (ver Capítulo 32, Ejercicio 23: "Improvisar un Monólogo Interior"). Una vez que aprende a mantener el proceso interior de su personaje, el actor puede ya dejar de intentar parecer algo que no es, lo cual es la raíz del problema. Si habita por completo en su personaje, ese personaje habla y actúa con conciencia genuina. Con esto como mínimo se consigue realismo.

CAPITULO 7

EL DIRECTOR Y EL ACTOR PREPARAN UNA ESCENA

Antes de intentar hacer juntos una escena, el director y los actores deben trabajar el texto por separado si quieren que el trabajo de colaboración entre ellos sea realmente efectivo. Su trabajo de preparación coincidirá parcialmente, y provocará repasos y soluciones equilibradas en las cuales la acción, las motivaciones y los significados se examinarán a partir de múltiples perspectivas. Esto ayuda a que no se omita nada, pero también elimina valiosas percepciones individuales que tienen los actores. Cada uno de ellos tiende a ver su personaje, a los otros personajes y al conjunto de la obra desde el punto de vista partidista del personaje que ellos interpretan. Estos puntos de vista no tienen que ser necesariamente compatibles. En los primeros análisis en grupo, el director habrá guiado el proceso de coordinación y de reconciliación, consiguiendo con ello un diálogo creativo más que una batalla de deseos. La visión del director no debe ser partidista, sino más unificadora y global, defensora del espectador futuro.

Lo que sigue a continuación es el resumen de las responsabilidades que el director y el actor tienen desde el principio de los ensayos. Su carácter descriptivo puede crear la apariencia de que es un ejercicio intelectual, pero muchas cosas serán instintivas cuando se haya conseguido algo de experiencia inicial.

EL DIRECTOR

CIRCUNSTANCIAS DADAS

Estudia el guión hasta que estés completamente seguro de qué escenarios, tiempos, detalles de los personajes, acciones, etc., están perfectamente especificados y qué otros detalles aparecen sólo de forma implícita o deben partir del director y el reparto.

HISTORIA ANTERIOR

Utilizando tu conocimiento profundo del guión, deduce qué ocurrió antes de la acción descrita en él. Esa es la historia pasada. El resto de detalles biográficos que componen esa historia pasada con propiedad de la biografía individual de cada personaje. Esta la crea mucho mejor el actor que interpreta el papel. No obstante, el director tiene que estar siempre por delante para que todos comprendan su autoridad.

NATURALEZA DE LOS PERSONAJES: LO QUE QUIERE CADA UNO

Es vital ir más allá de lo que un personaje "es" y saber lo que quiere. Esta concepción otorga al personaje no sólo una identidad fija y estática que lleva puesta como si fuera una camiseta, sino una búsqueda activa y evolutiva que moviliza la fuerza de voluntad para llegar a cada nueva meta, momento a momento. Por ejemplo, hay una gran diferencia entre decir que "Paul tiene miedo" y decir "Aquí Paul quiere desviar de su maleta la atención del policía". En el ejemplo estático al actor que interpreta a Paul se le pide una interpretación del miedo generalizada, mientras que en el ejemplo activo su personaje tiene una serie de metas definitivas que alcanzar, cada una de ellas específica con su momento. La sucesión de tales objetivos pequeños y precisos transforman completamente la interpretación de una persona al liberar y hacer visible la vida interior de los personajes.

NATURALEZA DE LOS ACTOS

Dado que el comportamiento es tan importante ayuda mucho crear una identidad única para cada acto que se analiza, incluso los más diminutos. Estos modelos o símiles cumplen la función de potente directiva cuando se corrige o se redirige a un actor. No es suficiente decir que una persona se va de la mesa durante una pelea familiar, porque le das una instrucción que carece de la más mínima identidad. Pero si se le llama a esta acción "la retirada táctica" o "el primer paso para marcharse de casa", se le da una cualidad y un significado asimilado de forma inmediata por los intérpretes, algo que se recuerda, es específico y es valioso. Al comportamiento posesivo de una madre la pri-

mera vez que recibe a la novia de su hijo se le puede llamar "el baile de la serpiente", y a la escena de un niño que entra en el salón funerario donde yace muerto su padre se le puede llamar "cruzar el umbral del otro mundo". En cada uno de los casos, se le confiere a la naturaleza del acto una coloración precisa e imaginativa.

NATURALEZA DE CADA CONFLICTO

Dado que el drama está impulsado por el conflicto, el director debe saber dónde y cómo se desarrolla cada situación de conflicto. Puede surgir como,

- tensión dentro de cada uno de los personajes en cuestión,
- conflicto entre los personajes, y
- conflicto entre los personajes y sus situaciones.

Para que se genere un conflicto debe existir una serie de oposiciones, tensiones construidas por etapas (acción en aumento), un climax, y después una resolución (caída de la acción). Cuando la resolución de una escena conduce hacia la armonía suele ser sólo una tregua temporal, antes de que se desarrolle un nuevo conjunto de tensiones y comience un nuevo ciclo. Este movimiento cíclico, que se desarrolla dentro de la escena paso a paso, y que tiene lugar en la escena como un todo, se ha comparado en ocasiones a los ciclos de un motor de combustión interna [John Howard Lawson, *Theory and Technique of Playwriting* (Nueva York: Hill & Wang, 1960), Capítulo 4]. La etapa de compresión del listón es la formación gradual de presión dentro de la cámara de combustión dramática. En el momento de máxima presión se produce la ignición y la explosión, y esto fuerza a que el motor avance hacia un nuevo ciclo de admisión de combustible, compresión y explosión. Tal explosión en cada escena será su "momento obligatorio".

BUSCAR LOS GOLPES

Una escena tensa entre individuos es como un combate de esgrima, en la que casi todo es movimiento estratégico de los pies y adaptación mutua salpicada por algún golpe. Cada momento de impacto altera el equilibrio de poder y el resultado del combate. Del mismo modo, en el drama la naturaleza de una escena y la premisa aparente cambia el impacto o *golpe* en cada momento. Los momentos que conducen hacia un golpe emocional son aquellos en los que el cambio es irrevocable. Son momentos de gran significado, al menos para un personaje y esto lo comparte el espectador. Eso es el golpe, el momento intenso o "la adaptación de la crisis para la que se ha estado trabajando la escena". Puede que en una escena haya varios ciclos de este tipo.

El espacio que hay entre un golpe y el siguiente contiene la caída de la acción del último golpe y el crecimiento de la acción que conduce a la crisis del siguiente. Puede durar minutos o segundos.

Marca en tu guión los golpes, y comprueba cómo el movimiento hacia adelante de la escena se convierte en una forma de onda que traza una serie de ataques dramáticos violentos sobre las emociones de los espectadores.

CAMBIOS EN EL RITMO DE UN PERSONAJE

Cada personaje tiene sus propios ritmos de diálogo y de acción. Varían según su estado de ánimo (por ejemplo, varían si está emocionado o cansado). Es responsabilidad de cada actor conseguir que los ritmos del personaje sean distintivos, y que varíen según el estado interior del personaje, que previsiblemente cambiará en cada golpe intenso. La monotonía es invariablemente un indicador de que la interpretación se está haciendo de forma rutinaria; estudia por tanto dónde se debe esperar que haya un cambio rítmico.

MOMENTO OBLIGATORIO

Este es el punto de apoyo de toda la escena, el momento de cambio por el cual la propia escena existe. Si se elimina, la escena no funcionará o será redundante.

FUNCION DE CADA ESCENA

En un drama bien construido cada escena tiene su sitio y su función correctas, como un engranaje en la maquinaria de un reloj. Si esto se define desde el principio permites que la interpretación de la escena se haga con confianza y estimule el trabajo global. Si se da un nombre a la escena se transmite esta información a los demás de forma rápida y clara. Los títulos que Dickens puso a los capítulos de *Bleak House* son un buen ejemplo: "Múltiples Pecados", "Signos y Señales", "Una Vuelta de Tuerca", "Acercándose", "Amistad Servicial" y "Comienzo del Mundo".

PROPOSITO TEMATICO DE TODO EL TRABAJO

El director debe decidir y dar forma al resultado global de todo el trabajo. Esta interpretación debe estar en consonancia con el contenido del guión, y el reparto debe aceptarla como tal. A diferencia de lo que ocurre con una obra editada y publicada, un guión no es un documento sagrado, por lo que los directores pueden tomarse libertades considerables después de haberlo comprado (lo cual provoca gran amargura entre los guionistas). Se hagan los cambios que se hagan, se altera el propósito temático, a menos que se defina un propósito que sea más global.

LOS ACTORES

A continuación figuran los conceptos más importantes para el trabajo de un actor. Algunos de los que también lo son para el director aparecen de nuevo de forma abreviada.

HISTORIA ANTERIOR

Conocer los acontecimientos que han llevado a los personajes al presente del guión.

LAS CIRCUNSTANCIAS DADAS DE TU PERSONAJE

Conocer en cada punto qué circunstancias, tiempos, lugares, presiones y qué otras personas contribuyen al estado físico y mental de tu personaje.

BIOGRAFIA

Construye la historia completa de la vida de tu personaje, una vida que apoye los detalles de la historia anterior que se deducen del guión. De esta forma se asegura que uno conoce mucho sobre el personaje que está creando y que todo lo que el personaje hace o dice está basado en patrones creados a partir de su propio pasado. Sin esta integridad de experiencia y de motivación, a tu personaje le faltará profundidad y credibilidad. El director a menudo te preguntará sobre los ensayos, sobre la historia pasada de tu personaje, centrándose siempre en aquellos aspectos que parecen no funcionar bien.

SER CAPAZ DE JUSTIFICAR TODO LO QUE DICE Y HACE TU PERSONAJE

Debes saber cuáles son las presiones que motivan cada acción y cada línea de diálogo de tu personaje. Este proceso de justificación ya ha sido empleado para construir la biografía de tu personaje, y a cambio la biografía gobierna las elecciones y las decisiones de tu personaje. El guión contiene generalmente las pistas relevantes, pero en ocasiones tú y tu director tendréis que definir por completo la acción de tu personaje.

DEFINE CADA ACCION CON UN VERBO ACTIVO

Las acciones son la expresión más elocuente de todo lo que haga tu personaje, y por ello hay que cuidar al máximo los tópicos lingüísticos que se emplean. Un ejemplo: "En una fiesta se ve cómo una mujer se aleja, con vergüenza, de su marido bebido cuando éste comienza a decir indiscreciones." Esta

descripción se ha hecho empleando la voz pasiva, es plana y sólo mínimamente informativa. La actriz podría describir por sí misma la acción de múltiples maneras: "la mujer cruza un campo de minas", "la mujer encaja un golpe en el estómago", "la mujer se lanza hacia el bar" o "la mujer se aparta después de haber pisado una porquería". Todas estas descripciones emplean verbos activos y sirven para iluminar el comportamiento y su motivación.

¿Y qué ocurre con las acciones vulgares, como abrir la puerta de un armario? En la vida real es falso interpretar una acción en general, esto es, sin una motivación específica. Si se le da un sentido a cada acción se consigue un significado específico. Por ejemplo, si dices "abre con alivio la puerta" muestras precaución y quizás aprensión. Si sustituyes "con alivio" por *de un golpe, a toda prisa, torpemente, con suavidad, de un codazo, precipitadamente, vigorosamente o de forma decidida* tendrás un auténtico catálogo de relaciones entre un hombre y una puerta, con cada uno de los ejemplos dando color y particularizando la acción.

Esto contribuye también a otro aspecto peculiar del rodaje de una película: el que los actores tengan que ser consecuentes en su interpretación a lo largo de muchas tomas y muchos ángulos. Una simple escena puede ocupar todo un día de rodaje. La similitud entre toma y toma se convierte en un problema destacado, especialmente en los actores con poco experiencia y carentes de técnica. Si cada acción se describe con un tópico que aclare la cualidad y la motivación, al actor le será más fácil permanecer emocionalmente estable.

¿QUE INTENTA CONSEGUIR MI PERSONAJE?

La respuesta a esta pequeña y simple pregunta es una de las claves de la interpretación real. En la vida diaria muchos de nosotros no nos damos cuenta de lo incensantemente inventivos que somos a la hora de conseguir lo que queremos. En cambio, nos vemos a nosotros mismos como personas civilizadas, víctimas acostumbradas a sufrir que sacrifican la frigidez y la satisfacción ante las necesidades voraces de los demás. Pero la palabra *actor* descubre la realidad: para que tu personaje consiga lo que quiere (una sonrisa, una taza de café, una reacción de afecto, un rechazo, un signo de culpabilidad, una mirada de duda) debe adoptar activamente una estrategia característica y exclusiva de tu personaje, porque intenta conseguir lo que desea en ese momento. Según varían las circunstancias, las necesidades del personaje cambian y se adaptan. Dicho sea de paso, el hecho de que un actor se muestre así de activo es el único método viable de retratar a una persona pasiva, de la que se diferencia sólo en la estrategia.

¿QUE INTENTAN CONSEGUIR DE MI O QUE INTENTAN HACERME LOS OTROS PERSONAJES?

Si tu personaje busca continuamente signos de deseo o de intención en los otros personajes, significa que se mueve de forma constante y espontánea-

mente entre los papeles defensivos y ofensivos que requiere la situación cambiante en la que se encuentra el personaje. En la vida real esto sucede en nosotros de forma automática e inconsciente, pero para dominar un papel estos reflejos deben modelarse deliberadamente hasta que hayas conseguido interiorizar las acciones y reacciones espontáneas de tu personaje, es decir, que tu personaje esté vivo ante la química real e impredecible de cada momento de actuación.

SABER DONDE ESTAN LOS GOLPES

Dado que el actor es el que soporta la conciencia individual del personaje, a veces ve detalles de esa conciencia que al director se le han pasado por alto. Ver "Buscar los golpes" en el Apartado anterior "El Director".

¿DONDE Y COMO SE ADAPTA MI PERSONAJE?

Un personaje que tenga objetivos que encontrar o defender, percibe cambios que son señales de victoria o de derrota, cambios ante los cuales debe desarrollar adaptaciones estratégicas. El hecho de entresacar dónde y cómo pueden hacerse estas adaptaciones ayuda a la hora de construir una textura tensa para la conciencia de tu personaje. Mantenerlo te ayudará a estar centrado a lo largo de muchas tomas.

MANTEN CON VIDA LA VOZ INTERIOR Y LA PERSPECTIVA MENTAL DE TU PERSONAJE

En la vida real, la gente está encerrada en su propio fluir de pensamientos, esperanzas, temores, recuerdos y visiones. Un buen actor mantiene vívido el flujo de conciencia o de "acción interior" de su personaje. Mentalmente debes escuchar o incluso dar forma a los pensamientos conflictivos de tu personaje, evocar las imágenes mentales del pasado, e imaginar cómo lo haría tu personaje, de esta manera conseguirás ser convincente e interesar a los espectadores. Además, el ritmo de acciones y reacciones será automáticamente consistente y auténtico. El arte del actor es en realidad el arte de desarrollar una conciencia disciplinada, razón por la cual actuar es tan difícil y tan físicamente agotador.

CONOCE LA FUNCION DE CADA ESCENA

No sólo debes conocer los objetivos de tu personaje, sino que debes saber también en una escala mayor qué se supone que la escena quiere conseguir y de qué forma tu personaje contribuye a ese segmento como un todo.

CONOCE EL PROPOSITO TEMATICO DE TODO EL TRABAJO

Un actor inteligente no sólo quiere atrapar al personaje y a la esfera que le rodea (lo que conduce con seguridad a una relación adversa con los otros actores), sino también comprender el significado del conjunto, de forma que su caracterización pueda fundirse de forma efectiva con el objetivo de todo el trabajo.

ENSAYOS CON EL LIBRO

¿QUE ESCENA PRIMERO?

En el primer ensayo probablemente querrás cubrir una o dos escenas que has escogido por lo que significan para la obra como un todo. El análisis dramático y la definición del propósito temático habrán indicado claramente cuáles son los puntos claves de la obra. Trabajar sobre esto proporcionará un marco seguro para que otras escenas vayan unidas en el desarrollo de los asuntos que aparecen en las escenas clave.

LUGAR DE ENSAYO

Es una gran ventaja ensayar en los escenarios reales que se van a usar, pero con frecuencia también es poco práctico. Haz fotografías para mostrar a los actores cómo es el lugar de cada escena. Esto les ayuda a imaginar las proporciones en las cuales se va a desarrollar la escena, y contribuye a la imagen real de la vida de sus personajes. Los ensayos suelen desarrollarse en grandes locales alquilados o prestados que están vacíos. Marca el lugar aproximado de los muros, los muebles principales, las puertas y las ventanas con cinta pegada en el suelo.

La ventaja de este tipo de ensayos es que nada distrae la atención de los personajes; la desventaja es que el carácter abstracto puede conducir hacia una interpretación y una proyección teatral dirigida a unos espectadores imaginarios.

PRIMEROS TRABAJOS CON EL LIBRO

A estas alturas el actor ya debe tener hechos sus deberes. De momento no se les ha indicado que se aprendan su parte del guión. El peligro, ya lo hemos dicho, es que si lo hacen interiorizarían y no desarrollarían su interpretación. Hay otro riesgo: aprenderse el guión fija prematuramente la atención del actor en las palabras, cuando en el cine el comportamiento (del cual el lenguaje es sólo una parte) debe recibir la mayor atención. Las personas que componen tu reparto probablemente tendrán un montón de preguntas y de ideas. Al pasar una a una por todas las escenas del libro (leyéndolas los actores), cada ac-

tor deberá concentrarse en el concepto de su personaje y de la naturaleza de la propia escena. Aprenderse una escena es mucho más importante que aprenderse el diálogo de la misma. Los primeros ensayos estarán encaminados sobre todo a que el actor se centre y consiga la interpretación que para ti sea correcta. La consistencia de un personaje se desarrolla lentamente, porque requiere una conciliación entre algo que un personaje hace en una escena con otras acciones de otras escenas. Prepárate para discusiones y desacuerdos sobre determinados matices de motivación sobre la acción y el diálogo.

MOVIMIENTO Y ACCION

Aunque la lectura con el texto en la mano impide a los actores moverse convenientemente y con libertad, es importante conseguir que cada miembro del reparto desarrolle el tipo de acción que refleje el movimiento psicológico e interno del personaje. Y esto es especialmente importante en los impactos importantes de la acción.

Por ejemplo, un hombre al que una noche su posesiva madre le está haciendo miles de preguntas y decide en un momento confesar que va a casarse. Sabemos lo que hace porque lo dice el texto, ¿pero qué hace durante esos minutos de tensión para que podamos entender lo que siente? El guión no lo especifica. Quizá comience a secar los platos, y uno tras otro se los pasa a su madre para que tenga las manos ocupadas. Cuando ella comienza a hacer demasiadas preguntas él queda en silencio y deja que el agua rebose la pila y después se vaya por el desagüe. Cuando queda poca agua y comienza a borbotear por el desagüe, se vuelve y suelta su secreto. En esta escena doméstica, en la forma en la que limpia la vajilla de porcelana, en la que el agua desaparece como los granos de un reloj de arena, todo se combina en una acción creíble y una metáfora de la presión que siente al tener que tomar una decisión del tipo "ahora o nunca". La invención espontánea generalmente produce primero un cliché dramático, por lo que el director tendrá que ser exigente para conseguir algo fresco y poco corriente de sus actores.

Sin la habilidad para moverse e interactuar de hecho entre unos y otros, las lecturas de los actores serán inadecuadas, por lo que conténtate con los retratos simplones de interpretación que conseguirás en este punto. En cuanto estés satisfecho con el personaje, la motivación y la idea de la acción, pide a los actores que se aprendan sus diálogos en la escena.

ENSAYOS SIN EL LIBRO

Los actores, liberados ahora de la obligación de llevar un guión en la mano, pueden empezar a moverse libremente. Has estudiado el texto para buscarle un significado, pero el desarrollo de los personajes implica más que una comprensión meramente intelectual. Exige que todo el cuerpo del actor se entregue a los movimientos internos y externos del personaje. Gran parte del trabajo posterior se basa en el desarrollo de acciones narrativas específicas.

ACCION VERBAL Y FISICA

La aproximación más habitual —aprenderse el guión y sobreponer después el movimiento— es errónea, porque presupone que el comportamiento surgirá si los actores saben qué decir. De hecho esto viola el orden natural, porque en la vida las palabras surgen a partir de una acción consecutiva, ya sea interior (esto es, dentro de la mente), o exterior, una acción física. Por ejemplo, en una situación laboral, pensamos y hacemos, y sólo hablamos cuando hemos decidido actuar sobre alguno de los presentes.

Quiero destacar la importancia que tiene el hecho de que el diálogo se contemple como el resultado de una acción interna intencionada, y que es, por tanto, una forma de acción por sí mismo. En manos de actores poco profesionales a menudo se le da la vuelta a este tópico. Se aprenden las palabras porque así las tienen a su disposición y sólo actúan para dar al diálogo un barniz decorativo posterior.

Los actores que se aprenden el guión de forma inmóvil volverán siempre a la inmovilidad de forma inconsciente, por mucho que hayan ensayado conscientemente la acción. Pararán o se inclinarán o se sentarán cuando hablan, o se refugiarán centrando su mirada en los ojos del otro personaje. Las acciones que sólo acompañan al diálogo tienen esa cualidad tan curiosa y tristemente familiar de los actores aficionados.

LAS PALABRAS QUIEREN DECIR MAS DE LO QUE SIGNIFICAN

Una interpretación hueca generalmente es el resultado de unos actores y un director que consideran al diálogo como si fuera el eje de la escena. Las palabras son solamente el resultado superficial de algo que ocurre en un lugar profundo del interior de la persona que habla. Tal y como hemos dicho anteriormente, hay un principio de sustitución que impulsa a cada personaje a enmascarar su vulnerabilidad empleando conversación y acción deliberadamente trivial.

Un ejemplo: un hombre y su mujer discuten amargamente sobre quién tiene que llamar al fontanero para arreglar un grifo que gotea; evidentemente no se están peleando por el grifo, sino que avanzan peligrosamente hacia una ruptura en su matrimonio. Una construcción dramática inteligente se da cuenta de que —al igual que en la vida real— la gente casi nunca trata directamente sobre lo que les importa. En cambio, abordan sus problemas de forma oblicua o análoga y muy raramente en términos directos. Tanto el hombre como la mujer en el ejemplo que he puesto saben que su relación matrimonial está bajo mínimos. Sólo alguien que lo observe por primera vez se preguntaría por qué alguien puede darle tantas vueltas al hecho de llamar a un fontanero.

Los actores y el director que estén desarrollando esta escena serían bastante superficiales si se centraran sobre el diálogo en torno al grifo; pero esto es lo que ocurrirá si nadie está atento al subtexto. De nuevo debemos subra-

yar la importancia de la comprensión minuciosa y necesaria de una escena y de sus subtextos antes de aprendérsela de memoria.

Cuando comienza el trabajo sin el libro, tampoco permitas que el significado otorgado al diálogo usurpe el desarrollo de la acción física. Anima a los actores a que se aproximen a la escena a partir de un comportamiento más que de un punto de vista textual. Esto confirma la importancia que tiene el hecho de tener una idea clara del decorado: qué es, qué contiene y qué representa para los personajes. También significa que tienes que insistir en el significado y en el espíritu del diálogo, y no en su exactitud estricta al leerlo. Puedes ajustar después la lectura. Encontrarás una forma útil de hacerlo en el Capítulo 31, Ejercicio 9: "Galimatías".

CONVERTIR EL PENSAMIENTO Y LA VOLUNTAD EN ACCION

Sólo unas pocas acciones significativas aparecen especificadas en un guión medio, y a menos que el director y los actores tomen el guión como un objeto extremadamente frugal que requiere un desarrollo extensivo, los personajes se colocarán en sus posiciones, soltarán sus diálogos en un estilo recargado, y se marcharán. Esto hará que la película sea extremadamente hueca y poco convincente.

La fuerza real que hay detrás del diálogo y de la acción es la voluntad. Imagina que estás desarrollando una escena doméstica entre una pareja de mediana edad. Puede desarrollarse como sigue a continuación:

Cuando Lyn dice a su hijo Jon que el parachoques del coche tiene un golpe, su voluntad real es que se sienta afectado y culpable. Tú y tus actores sabéis esto porque conocéis el resto del guión, ¿pero cómo lo trasladas a la acción? Al comienzo de la escena Jon escucha a su madre acercarse al garaje, pero en vez de subirse al coche y marcharse oye por sus pisadas que ha dado media vuelta y regresa. ¿Cómo descarga su estado emocional de enfado sobre su hijo? La actriz que interpreta a la madre entra despacio sin pronunciar una palabra, pero de forma acusadora. Se queda en la puerta mirándole. ¿Cómo repele o invierte el chico la presión a la que su madre le está sometiendo? El actor te dice que quiere que su personaje esté ocupado, decides ponerle a construir una maqueta de un coche y a pintar las piezas de esa maqueta, y de esta forma puede evitar la mirada acusadora de su madre.

¿Cómo reclama ella su atención? De forma intuitiva sugieres a la actriz lo siguiente: "Inténtalo tirándole las llaves del coche al lado de la caja con las piezas de la maqueta". Este hecho interrumpe la actividad evasiva a la que él ha recurrido, y crea un momento cargado de tensión que culmina con un golpe de acción cuando sus miradas se cruzan.

Todos os dais cuenta de que habéis creado un momento de impacto. Ahora cuando la madre dice «el parachoque delantero está completamente roto» no lo hace para dar información sino para acrecentar la acusación que ella inició con su entrada silenciosa. En efecto, ya no usamos las palabras como información neutral, o como una forma de iniciar la acción. Ahora tenemos ac-

ciones que culminan en palabras que por sí mismas buscan un efecto. Surgidas a partir de necesidades conscientes, las palabras son por sí mismas el tipo de acción que busca la gratificación de una reacción. Por esta razón a una línea del guión de este tipo se le denomina una acción verbal. Si la reacción es buena, todo el diálogo tiene un objetivo específico, y posee esta posibilidad de actuar sobre la persona a la que va dirigido. Los buenos actores y los buenos directores intentan desarrollar presiones en sus personajes, presiones que producen diálogo. Después el diálogo por sí mismo se convierte en una presión posterior que aumenta el impulso a la acción en la persona a la que va dirigido.

Desarrollar una escena no significa tanto que sólo hay que saberse las palabras y saber cómo andar en tal y tal línea de diálogo, sino trabajar con detalle el flujo de la acción que evidencia el flujo y reflujo interno de cada personaje. En principio esta responsabilidad corresponde a cada actor, pero la elección final y la coordinación es obligación del director. Cuando los espectadores saben lo que está pasando sin escuchar una sola palabra, es cuando se puede decir que el trabajo se ha hecho bien.

EL SIGNIFICADO DEL ESPACIO

La manera en que utilizan los personajes el espacio en este flujo de acción se convierte en algo altamente significativo. Continuando con la escena anterior, la madre y el hijo están distanciados en la habitación cuando ella entra, pero después se acerca a él en silencio. La presión de su proximidad hace que el chico se equivoque al pintar la maqueta, y deje de hacerlo, dirigiéndole una mirada acusadora. «No es culpa mía; tú aparcaste el coche demasiado cerca de la pared», dice él, sin dejar de mirarla. Su madre da media vuelta con frustración y enciende la tele. Los dos quedan mirando a la imagen en silencio durante un momento, hipnotizados, refugiándose antes de volver al asunto que les enfrenta, el coche dañado.

Ahora es la acción más que el diálogo la que evidencia su conflicto, a pesar de que en el guión sólo figuraban unas líneas escuetas de diálogo. Toda la acción se ha creado para que la implicación se convierta en comportamiento, que el comportamiento sea el flujo y reflujo de la voluntad. Si una escena tiene demasiado diálogo, parte de él resultará redundante y podrá cortarse. Cuantos más cortes, mejor.

EL MOVIMIENTO INTERNO DE UN PERSONAJE

Un simple momento del movimiento interno de un personaje puede dividirse en cuatro etapas claras:

1. *Siente el impacto:* las palabras o una acción entran en su conciencia.
2. *Comprende la exigencia:* esta percepción, filtrada a través de su temperamento, su estado de ánimo y sus suposiciones, se contempla como una exigencia («Ella exige que...».)

3. *Surge una nueva necesidad:* siente una nueva forma de necesidad («Ahora tengo que conseguir...».)
4. *Hace una contraexigencia:* la nueva necesidad se expresa mediante una acción (física o verbal) con la que espera conseguir resultados satisfactorios.

En el ejemplo siguiente tenemos una discusión entre una mujer.y un hombre sobre si deben o no salir a dar una vuelta.

Media tarde del viernes. Hay una discusión entre Brian y Ann sobre qué película deben ir a ver. Ella quiere ir en coche a un cine que está lejos para ver una nueva comedia. El, que realmente no quiere salir, dice que la comedia recibió malas críticas, por lo que deberían ir a uno de los cines más cercanos. Ella saca un periódico y dice que al contrario, que la película tiene tres estrellas en todos los periódicos. Al mirarle, al ver que no ha cambiado de opinión se da la vuelta de forma brusca y, enfadada, se quita los zapatos y los tira en el armario, y dice que nunca quiere salir con ella a ningún sitio. El la mira afectado y asegura que eso no es cierto. Terminan yendo a ver la película, y él la disfruta más que ella.

Analicemos el momento de cambio. Cuando Ann le sugiere la película del cine que está más lejos, Brian, que trabaja lejos de casa, por lo que tiene que conducir todos los días, y que lo que quiere es ver la televisión y descansar, pasa por una serie de cambios interiores:

1. *Siente el impacto:* "¡Conducir quince kilómetros para ver una película cuando me puedo sentar a ver el telediario...! ¡Eso sí que me apetece!"
2. *Comprende la exigencia:* "Es su día libre y desea hacer algo juntos. Siempre se queja de que nunca la hago caso, pero eso no es cierto..."
3. *Surge una nueva necesidad:* "No puede meterme otra vez en el tráfico otros cuarenta minutos. Tengo que quitarle la idea de alguna forma... Ni siquiera es una buena película."
4. *Hace una buena contraexigencia:* (Dirigiéndose a Ann mientras mira los periódicos). "Sabes, me parece recodar que un tal David no-sé-qué solamente puso una estrella a la película en el *Times.*"

Brian no exterioriza sus sentimientos, sino que hace un cambio directo y orientado a la acción entre lo que percibe que está ocurriendo y lo que él debe hacer para resolverlo.

En general nuestros sentimientos se interiorizan y sólo requieren un examen consciente cuando estamos en conflicto interno. Brian no está dividido dentro de sí mismo hasta que se da cuenta de que Ann está casi llorando de decepción y frustración. Es en ese punto cuando se siente movido a actuar.

Por supuesto, no todas las interacciones humanas son de desacuerdo abierto, pero sí surgen a menudo en el drama, porque el drama se centra en el conflicto, sin importar si es comedia, tragedia, terror o cualquier otro género. In-

cluso cuando los personajes parecen estar en armonía, uno de ellos puede estar ganando tiempo, esto es, mostrándose de acuerdo verbalmente mientras piensa lo contrario mentalmente. Dado que los estados emocionales interiores siempre encuentran una expresión exterior es importante encontrar una acción sutil y fresca que acompañe a lo que el personaje está experimentando dentro de sí.

ADAPTACION

Tenemos algo así como dos personajes que intentan ponerse de pie en un bote pequeño. Hay y debe haber cambios constantes que obligan a los dos a buscar un equilibrio, de acuerdo cada uno con lo que consideran la estrategia del otro. En este movimiento surgen multitud de tretas, experimentos, errores y sorpresas.

MANTENER UN MONOLOGO INTERIOR

Para que los actores mantengan las vías exteriores de sus personajes, puede que te haga falta pedirles un monólogo exterior, esto es, una enunciación interna y consciente de los pensamientos y las percepciones del personaje. Un actor bien entrenado habrá interiorizado este hábito, porque salta a la vista cuando no se sabe hacer. El personaje parece carecer de un proceso mental, y el actor cae en una expresión de trance entre línea y línea de diálogo. El personaje vuelve a la vida cuando tiene algo que decir, y vuelve a morirse cuando el actor tiene que esperar a la siguiente línea del diálogo. A veces los actores están visualizando de hecho la página del guión. Esto confiere cierto carácter mortal a una película. La mejor forma de sacar a un actor de esta situación es pedirle que improvise una voz mental entre líneas, tal y como figura en el Capítulo 32, Ejercicio 23: "Improvisar un Monólogo Interior". Esto también es una estrategia estupenda para examinar el lugar de una escena en el que el actor se descentra una y otra vez, o cuando sospechas que el actor tiene un concepto sesgado de un determinado pasaje. La única forma de capturar las reacciones vivas es que los personajes estén internamente activos. Otro beneficio es que si se tiene que desarrollar una acción interior intensa, es muy posible que el actor esté centrado en el tema y lleve a cabo las acciones de forma consistente entre toma y toma.

COMO UTILIZAR LAS INTERPRETACIONES EQUIVOCADAS

Tanto en la comedia como en la tragedia los errores subjetivos de percepción surgen a partir de una amplia serie de causas. Hay obstáculos emocionales —miedo, confianza mal entendida, esperanza equivocada—, y cualquiera de ellos hacen que un personaje adquiera un protagonismo equivocado. Otras interpretaciones erróneas pueden surgir a partir del hecho de estar poco fami-

liarizado con la cultura o la personalidad del antagonista, también de la poca atención, preocupación, información distorsionada o parcial, o del hábito, por nombrar sólo a unas pocas. La interpretación equivocada de un concepto es una fuente fértil para la comedia (piensa por ejemplo en el personaje de Basil Fawlty que hace John Cleese en la serie *Fawlty Towers*) y es igualmente productivo a la hora de generar una tensión dramática, provocando acciones que en vez de neutralizar una situación hacen que avancen hacia nuevos desarrollos que revelan diferencias o aspectos de las vidas internas de los personajes.

El trabajo de Harold Pinter, al igual que el trabajo de muchos dramaturgos modernos, explota las tensiones entre la conformidad superficial de los personajes y los mundos privados oscuros e inseguros que existen debajo. Por ejemplo, en *The Dumb-Waiter* dos asesinos a sueldo esperan interminablemente en una cocina abandonada a que les digan lo que tienen que hacer. Esa larga espera, subrayada con las extrañas órdenes que suben y bajan en el montaplatos, actúa sobre los temores y las desconfianzas privadas de los dos, mientras intentan mantener la normalidad de su compañerismo laboral, un temor oscuro aumenta y corroe a cada uno de ellos, y los vemos afligidos y con total inseguridad.

El subtexto de esta pieza trata de dueños y sirvientes, orden y caos, seguridad e inseguridad. Presenta a los personajes como una analogía del hombre que espera nerviosamente saber cuál es la voluntad de Dios. Pero si no hay una respuesta del director y de los actores a las posibilidades de este subtexto tan grandioso, la pieza terminará siendo una simple comedia de clases.

COMO EXPRESAR EL SUBTEXTO

Un actor debe desarrollar no sólo la idea del subtexto, sino su expresión física; debe entrar en el mundo creado e intenso en el cual él o ella vive los pensamientos o los sentimientos de su personaje. El actor crea al personaje, y aún más, es el personaje y habla por él, puede ser guiado por un sentimiento creciente de intuición sobre lo que le rodea: qué acción (dada y recibida) sustenta el flujo de emociones del personaje, o —a la inversa— cual va a contrapelo y necesita examinarse y cambiarse.

FORMAS DE RESISTENCIA POR PARTE DE LOS ACTORES

ACTORES Y TENSION

El público, acostumbrado a interpretaciones competentes, supone que actuar es sencillo y agradable. Pero por la naturaleza de su trabajo los actores se ven sometidos a un examen psíquico y físico que no suele surgir en la vida normal. Esta atención es el verdadero atractivo de la profesión, pero también significa que el actor es vulnerable y que a veces no tiene el don de esconderse. Cuando se enfrenta a un papel exigente y a un director exigente, incluso un

actor con experiencia dudará de su competencia, o también sentirá que su capacidad creativa se ve amenazada cuando se enfrenta a una imagen a la que está poco habituado o que simplemente no le gusta. Bajo tales condiciones es aceptablemente humano negar, evadirse y culpar a los demás.

El actor consumado está preparado para estas pruebas, y no necesita estar constantemente a la defensiva. Es alguien que mantiene una flexibilidad emocional e intelectual durante las críticas y no intenta esconder la naturaleza o el grado de los problemas. Dichos individuos son tan escasos en el mundo de la interpretación como en cualquier otra profesión, además no hay nadie sobre la tierra que no cometa errores. Un actor que haya pasado por una etapa intensa de entrenamiento intenta con sufrimiento y fervor religioso invocar el autoconocimiento y la autodisciplina. Esto lleva al actor a quedarse quieto y aceptar lo peor, en vez de buscar formas de resistirse a las exigencias del director.

La resistencia al trabajo diario es absolutamente constante, y se da de muchas maneras. Por muy frustrante que sea, debe tratarse con comprensión y respeto, dado que siempre surge a partir de la inseguridad y no de un deseo equivocado.

DIALOGOS E INSEGURIDAD

A veces los actores piden utilizar el guión mucho después de haberse aprendido los diálogos. Es un síntoma habitual de inseguridad, y bloquea completamente el desarrollo de una escena. Si en un ensayo posterior y después de habérselo hecho notar la misma persona todavía dice necesitar el texto, haz que un apuntador le sople lo que se le ha olvidado. La dificultad y el mal trago que se pasa cuando uno se enreda o se pierde en una escena es suficiente para motivar al actor a prepararse de forma más intensa para el próximo ensayo. Generalmente un actor inseguro se sentirá liberado cuando consigue absorber la sustancia de la escena de esta forma, en vez del texto escrito.

Si de nuevo un actor dice no haberse aprendido una escena lo suficiente como para trabajar sin guión, yo suelo decir lo siguiente: "Bueno, ya sabes de lo que va, ya se te ocurrirá algo". Puede que el actor al principio te mire horrorizado, pero el resultado generalmente es bueno. O bien el actor conoce la escena mejor de lo que piensa, o si no —obligado a improvisar a partir de una idea general— se tomará un mayor interés en lo que está escrito. Este ejercicio no debe tomarse como un castigo, sino como una forma necesaria de solucionar determinados problemas.

CEÑIRSE AL TEXTO DEL GUION

A la inversa, depender demasiado del texto o de lo que «ya hemos decidido» también es una forma de resistencia. El actor que tiene miedo de pensar, de sentir y de explorar en su personaje se refugiará a menudo detrás de una estructura formada por lo que él percibe como "reglas".

TEMOR A LOS CAMBIOS

A veces al pedir que se altere de alguna forma la interpretación, o que se cambie algo que antes se había fijado, se dispara una oposición irracional a los cambios.

ACTUACION AISLADA

Un actor que, obstinadamente, hace lo que ha preparado sin tener en cuenta los matices de otras interpretaciones está demasiado tenso como para escuchar, mirar y trabajar basándose en lo que ocurre a su alrededor. Este actor no sentirá el vaso que tiene en su mano, no olerá el aire de la mañana, o no sentirá el tacto de los labios de su amante. Dado que este actor está escondido dentro de un conjunto de estructuras mentales, será duro para él encontrar su forma de entender el "aquí y ahora" de la obra.

INTELECTUALIZACION EXCESIVA

La tendencia a intelectualizar es otra fórmula que emplea el actor para desprenderse de la temible tarea de experimentar las emociones de su personaje (y las suyas propias). El actor que quiere discutir todos y cada uno de los aspectos de la obra se siente mejor analizando que haciendo y puede intentar involucrar a todo el equipo en debates sobre los diferentes matices de la interpretación. En realidad éstas son prácticas de retardo, o una técnica para arrebatarle el control al director; o las dos cosas.

EL ACTOR ANTI-INTELECTO

Este tipo de actor desprecia el análisis y la búsqueda de estructuras subyacentes, puede ser alguien intelectualmente inseguro (que carezca de educación formal, por ejemplo), o alguien generalmente intuitivo. Los resultados dirán a cuál de los dos tipos pertenece.

LUCHAS POR EL CONTROL

El actor que intenta controlar las escenas, manipular a otros actores o resistirse a la crítica del director probablemente tiene miedo de depositar su confianza en cualquier compañía de trabajo. Si no fijas unos límites, esta persona puede consumir una parte desproporcionada de la energía de los demás. Este tipo de actor intenta dirigir a los otros actores o retar en público la autoridad del director. Tal reto no tiene por qué centrarse en su contribución creativa, todo depende de su forma de ser. Los individuos verdaderamente creativos en ocasiones se salen de su territorio; puede hacer falta entonces una mano dura para contenerles.

ACTORES QUE REESCRIBEN EL GUION

Este comportamiento va en contra del flujo de una escena escrita o improvisada, manipula a otros actores, introduce material inadecuado o socava de alguna forma la validez de lo que hacen los demás.

HUMOR INADECUADO

Las bromas y otras diversiones que alteran la atmósfera de trabajo son con frecuencia un medio de retrasar y diluir una situación que el actor considera amenazante (como, por ejemplo, trabajar sin guión).

RETIRADA

El actor que a menudo plantea la posibilidad de abandonar puede estar en realidad pidiendo una atención especial o puede tener una tendencia a resolver los problemas evadiéndose de la responsabilidad.

IMPUNTUALIDAD Y COMPROMISO

Estos son los problemas más serios, por lo que deben especificarse desde un primer momento y sin compromiso las condiciones en las que va a trabajar el actor. Una persona poco formal que siga trabajando sale ganando cada día que pasa, porque cada vez es más difícil de reemplazar.

VENTAJAS DE GRABAR LOS ENSAYOS EN VIDEO

Una vez que el cuadro de actores ya no utiliza el guión y comienza a tener una confianza razonable, intenta llevar a los ensayos una cámara de video. La forma más útil de grabar es como si se tratara de un documental, el llamado cine directo. Es una toma continua con una cámara sujeta en la mano, que se acerca para los primeros planos y se retrasa para las grandes panorámicas, según lo requiera la acción. De esta forma los ensayos se convierten en un acontecimiento que graba la cámara sin ningún tipo de intervención. Dado que lo que se intenta siempre es estar en el sitio justo y el momento adecuado, lo que se rueda con dicha cámara no requiere ningún montaje. El hecho de grabar los ensayos ofrece una fascinante serie de ventajas.

1. Visionas una versión dramática de la escena a los pocos minutos de decir "¡Corten!".
2. Compruebas antes del rodaje final qué posiciones y movimientos de cámara mostrarán mejor cada escena.
3. La cámara móvil da prioridad a la libertad de movimiento de los actores.

4. La cámara tiene una coreografía dentro del proceso, y no es, por tanto, una especie de elemento nuevo que provoca inhibición en los demás.
5. El cuadro de actores supera antes la neurosis que provoca la cámara y, en seguida, dejará de ver o de pensar en ella, lo cual dará como resultado una interpretación natural y relajada.
6. El director, que tiene ahora la posibilidad de visionar una y otra vez los ensayos, puede descubrir en seguida los amaneramientos, clichés, tendencias y sutilezas que de otra forma sólo serían visibles en la post-producción.
7. El equipo de cámara comienza a trabajar pronto, buscando en cada escena la fórmula más adecuada en término de ángulos, movimientos, lentes de iluminación.
8. Los operadores no sólo consiguen un conocimiento íntimo de cada escena, sino que además se familiarizan con las escasas indicaciones físicas que da cada actor cuando va a realizar algún movimiento, y también con las líneas de las miradas y los movimientos que puede hacer cada uno.
9. La repetición sugiere formas de rodar partes de la acción empleando menos ángulos y tomas más largas.
10. El equipo de rodaje toma posiciones antes y puede decir al director qué correcciones debe hacer un actor en velocidad o movimientos para superar un problema de cámaras o de micrófono.
11. Cuando llegue el rodaje formal, todos tendrán experiencia y evitarán muchos de los retrasos que provoca habitualmente el primer rodaje.
12. El primer rodaje es la versión dramática de una vivencia real, en vez de algo basado en conceptos estáticos y radicales surgidos a partir del storyboard.

Aquellas personas recién llegadas al arte de la dirección se resisten a menudo a desarrollar una puesta en escena (*mise-en-scène,* tratamiento de cámara) hasta el último momento. Esto significa que el material sufre una fragmentación tardía y teórica que probablemente peque de cauta para evitar todos los posibles problemas del montaje.

No utilizar nunca una cámara durante los ensayos conduce inevitablemente a interpretaciones que se desarrollan en un estilo directo, que se convierte ineludiblemente en algo teatral. Es difícil o imposible desprenderse de esto una vez que se ha empezado a rodar, porque la repetición ha creado hábitos inmutables.

La cinta de video puede ser una fuente constante de información, y es una forma maravillosa que tiene el director de desarrollar la interpretación. Requiere dedicación por parte de todos, y puede llegar a retrasar el proceso por el cual se consiguen resultados mínimamente aceptables. Con un horario acelerado, puede que no haya tiempo para este proceso lento, o puede que la información que genera sea perjudicial y vaya en contra del esquema mental de los intérpretes. Sin embargo, si un grupo pretende trabajar como compañía de

repertorio (como los primeros grupos de Fassbinder), ese ciclo de interpretación seguida de revisión crítica es una forma soberbia de hacer que la gente acepte lo que son y cómo son, y de comprobar dónde residen los obstáculos.

CUANDO MOSTRAR A LOS ACTORES SUS INTERPRETACIONES

Grabar los ensayos conlleva, por tanto, determinados riesgos. Los miembros del reparto generalmente insisten en que se les enseñe la grabación, y si no están acostumbrados a verse a sí mismos en la pantalla se sienten invariablemente horrorizados y como consecuencia pueden intentar comportarse de forma diferente, tan diferente que de hecho esto puede ser un nuevo problema. Los actores con poca experiencia, cuando ven en pantalla su interpretación durante la producción se convierten en sus propios espectadores, y se basarán en esa experiencia a la hora de actuar, en vez de permanecer dentro de los pensamientos y la experiencia de sus personajes. En un determinado momento mucho antes del rodaje el actor debe renunciar a ver y juzgar su propia interpretación, y dejar esa responsabilidad al director, que como ya hemos dicho con frecuencia representa al primer espectador. El actor que rechaza hacer esto se encierra en una actitud defensiva y desconfiada.

Si no se tiene demasiado tiempo para que los actores desarrollen un completo proceso evolutivo, es preferible advertir a todos al principio que es normal odiar la forma en la que uno aparece en la pantalla; así, rodarás unos minutos de ensayo para enseñárselo a los curiosos, pero no enseñarás ninguna de las tomas finales. Si surgen protestas, explica que esto es una práctica normal en la industria cinematográfica.

Cuando se está bajo la presión habitual del horario de rodaje, enseña las tomas sólo para aclarar algo que no puede aclararse de otra forma. En cierta ocasión, convencí a un actor de que estaba "actuando" en vez de "siendo" mostrándole material grabado de forma subrepticia de una conversación espontánea y contrastándolo después con el material rodado durante su interpretación de una conversación que figuraba en el guión. La diferencia era tan abrumadora que dejó de oponerse a mi criterio. Este tipo de revelación es arriesgada porque es una aproximación negativa. Hay que usarla con cuidado y mostrando siempre tu apoyo, y solamente si no puedes conseguir lo que quieres de otra forma. El mismo procedimiento puede usarse con el actor de ego frágil que insiste en proyectar una voz rica e innatural en vez de hablar en su rango natural.

Existe otro riesgo al mostrar, indiscriminadamente, el material grabado. Es que puedes acabar teniendo cinco actores y seis directores. Cuando se acostumbran, los actores llegan a más o menos aceptar su apariencia en pantalla, pero sin embargo el viaje hacia la ecuanimidad puede ser bastante duro. La culpabilidad por los sentimientos de humillación tiende a contagiarse a otros miembros del reparto o al director, y se convierte en una razón por la cual se pierde el control. Nada de esto debe pasar si el actor trabaja a partir de lo que tú le comunicas más que a partir de su propia visión, excesivamente crítica, de lo que ve en la pantalla.

CAPITULO 8

ENSAYO FINAL Y PLANIFICACION

EL DIRECTOR COMO OBSERVADOR ACTIVO

Hasta ahora en los ensayos se ha dado prioridad al sentimiento que tienen los actores sobre lo que sus personajes deben hacer, momento a momento, con el director observando y orientando los resultados a través de la crítica constante. A continuación el director debe dejar de interpretar cómo son los personajes y el texto para pasar a planificar su presentación en la pantalla.

Aunque para el director lo natural es sentarse a observar y tomar notas, permanecer estático significa experimentar la acción como un espectador de teatro y conduce a diseñar una coreografía para la acción con una posición de cámara estática. Obviamente esto es anticinematográfico, y consecuencia mayormente de la inmovilidad del director.

Según se va desplegando la acción es más adecuado moverse y ajustar tu posición para conseguir el mejor y más privilegiado punto de vista, ya sea del conjunto o de alguna de las partes importantes. Esto conduce de forma natural a la decisión sobre el mejor punto de vista para cada secuencia y a los mejores ángulos de cámara para representarlas. La movilidad también evita que los actores se basen en un único plano, el plano de los espectadores. De esta forma la acción se realiza envolvente y entrecruzada, porque los actores interpretan para la persona que tienen delante, lo cual es justo lo que hace la gente en la vida real.

Cuando sea necesario dar forma al conjunto de actores y cámara en relación cada uno con el otro y romper la acción en planos separados, surgirán algunos procedimientos que plantean determinados problemas conceptuales.

LA FORMA: VER LAS COSAS DE MANERA EXTRAÑA

Tendemos a identificar las historias con los temas, pero en realidad lo que las hace ser frescas o memorables no es lo que cuentan, sino cómo lo cuentan. Esto es lo que llamamos la forma, en contraste con el contenido. La narración de una historia es siempre la búsqueda de un lenguaje único que exprese la historia en cuestión. La forma en el cine está influenciada por muchos determinantes, como la fotografía, la iluminación, el diseño de vestuario o de los decorados, las localizaciones, la construcción de la historia o el estilo de montaje.

La originalidad en la forma puede ser visual, como sucede con la apariencia de cuadro inglés del siglo XVIII que tiene la película *Barry Lyndon* (1976) de Kubrick, la innovadora fotografía con profundidad de campo de *Ciudadano Kane* (1941) de Welles o la compresión de las lentes largas o los colores apagados de *Muerte en Venecia* (1971) de Visconti; o puede surgir del estilo narrativo, como sucede en las secuencias de un solo plano de *The Middle of the World* (1974) de Tanner, el movimiento rápido, nervioso y comprimido de *Don't Look Now* (1973) de Roeg, o la abundancia de imágenes fijas en *La Jetée* (1963) de Marker. La renovación en la forma puede conseguirse también a través de la interpretación carismática, como sucede en *El Ultimo Tango en París* (1972) de Bertolucci o *Five Easy Pieces* (1970) de Refelson; puede partir también de la sensibilidad musical, como ocurre en *The Go-Between* (1971) de Losey o *Pierrot le Fou* (1965) de Godard; o puede ser más intangible y derivarse de una aproximación poco tradicional a la propia narrativa, como sucede en *In The White City* (1985) de Tanner o en *Kristina Talking Pictures* (1977) de Yvonne Rainer.

La cuestión de la forma —qué opción existe para presentar mejor el mundo particular de cada historia— reside en la propia alma de la originalidad del cine, y del arte en sí. La forma, apenas presente en la mente de los principiantes, es un tema difícil y escurridizo sobre el que es fácil generalizar. Incluso los profesionales tienden a escoger inconscientemente a partir de lo que es habitual. Pero un buen trabajo surge de un conocimiento más profundo de cómo las artes —de las cuales el cine es la síntesis más avanzada— funcionan realmente.

Aquí únicamente quiero subrayar la importancia de la forma. En el Capítulo 28: Forma y Estilo figura un desarrollo detallado.

BLOQUES

Esta fea palabra que evoca construcciones de la Edad de Piedra se refiere a las posiciones que adoptan los actores y la cámara en relación cada uno con

los demás. En mi esquema del desarrollo de una secuencia, el Director anima a los actores a que desarrollen libremente el movimiento y la acción sin tener en cuenta las restricciones cinematográficas: dónde se mueve cada personaje a partir de lo que pone en el guión, qué cree cada actor que necesita el personaje, y qué ve el director como necesario. Con ensayos reiterados este desarrollo orgánico y experimental eventualmente se convertirá en un modelo de acuerdo tácito de acciones que expresan el flujo de movimientos internos de los personajes (percepciones, pensamientos, sentimientos, voluntad).

Sin embargo, lo que surge no es en ningún caso el único modelo posible. De hecho, las exigencias del rodaje imponen inevitablemente cambios en el desarrollo de la acción. Al alterar, por ejemplo, el movimiento de un personaje de un lado a otro, se puede ahorrar un ángulo de cámara adicional o un cambio en la iluminación. Para descubrir cosas como éstas los actores deben adaptarse a determinados cambios que aparentemente provocan inconvenientes sólo para ellos.

Ensayar previamente una secuencia en la localización real e involucrar desde el principio al equipo de cámara puede hacer que los cambios en los bloques sean mínimos. Pero esta técnica es de principio a fin un proceso de acomodación mutua, y cualquier parte de ella puede variar en un momento determinado. Los actores, que se pasan la vida preparándose para un gran momento y luego se les sienta a esperar a que se haga un cambio mínimo en la iluminación, tienden a sentirse frustrados a menos que de antemano se les haya advertido de la naturaleza esporádica y de continua alteración que tiene el propio arte cinematográfico.

Por ésta y por otras razones es bueno grabar en video los ensayos y mantener una actitud abierta sobre cómo debe presentarse eventualmente cada secuencia. De esta forma no perderás tiempo ni moral cuando comience el rodaje.

BENEFICIOS DE ENSAYAR EN LAS LOCALIZACIONES REALES

El guión a menudo especificará localizaciones que generalmente se pueden visualizar de antemano. Todo el mundo sabe cómo es una lavandería, o cómo es una típica sala de espera de una estación de tren, una típica hamburguesería o la cocina de un típico piso de ciudad. Pero, un momento, no todas las cocinas son iguales. Cada una de ellas, de alguna forma, es un retrato de sus propietarios, por lo que una cocina revuelta, grasienta y oscura implica diferentes condiciones físicas y emocionales sobre su dueño que una cocina luminosa, amplia y moderna.

Si se ensaya una escena basándose en una idea vaga y generalizada de la localización y después de forma apresurada se traslada a la cocina real en la que se va a rodar, los personajes apenas conectarán con su entorno, lo cual es una seria deficiencia. Si los ensayos se llevan a cabo desde el principio en las localizaciones elegidas, entonces los actores podrán interactuar con su entorno físico de forma específica.

Cuando no es posible realizar ensayos múltiples en localizaciones reales, pide a los actores que exploren e investiguen, o al menos muéstrales fotografías para que se formen una imagen mental determinada. Tanto el director como el actor pueden beneficiarse de esa investigación. En este punto se puede observar o grabar a alguien en una cocina y anotar cómo el personaje y su ánimo se reflejan sutilmente en las acciones del actor. Observa con qué frecuencia la acción está enfocada y resuelta, comparada con la imprecisión y los gestos de alguien que lo único que quiere es dar a entender que vive en una cocina.

Tu objetivo a la hora de rodar debe centrarse en conseguir que cada localización sea tan expresiva como el personaje, y no un mero contenedor de palabras y acciones. Intenta ver cada localización como personaje, merecedor por sí mismo de un retrato cuidado. De esta forma construirás un entorno que hará que el espectador de forma imaginativa habite en la película, y quizá le haga sentirse atrapado en ella mucho después de haberla visto.

¿CUANDO SE HA ENSAYADO LO BASTANTE?

A menudo los actores expresan su temor de que una escena se haya ensayado demasiado. Si el ensayo está afectando a la planificación inicial, este hecho se convierte en una amenaza real. Pero si significa profundizar más y más para encontrar un mayor significado, descubrir sentimientos y limitaciones que aparecen y se esconden entre los personajes, crear nexos de unión y resonancias con otras partes del guión, entonces puede ser algo infinitamente productivo.

No todas las escenas merecen un trabajo tan intenso, porque algunas existen solamente para proporcionar un sencillo aspecto narrativo: por ejemplo, el hecho de que una carta sea entregada en una dirección equivocada. Tal escena puede requerir poco o ningún ensayo. Otras son una mina de oro llena de posibilidades que devuelven con creces el esfuerzo que requieren. La decisión sobre qué escenas son claves y necesitan un trabajo especial se hace durante la preparación del director y mediante la creciente capacidad de todo el equipo de centrarse en los problemas y descubrir las soluciones. Este aspecto, que es realmente consecuencia de una buena dirección y una buena elección del equipo, puede llegar a ser el aspecto que más satisfacciones proporcione del trabajo en colaboración.

Cuando un actor está convencido de que el trabajo de desarrollo no puede mejorar una interpretación improvisada, tú como director debes demostrar lo contrario. Sin embargo, no intentes forzar ensayos más allá del límite que tú mismo creas suficiente. Cuando se alcanza ese umbral es mejor cambiar a otra escena. Hay escenas que apenas pueden desarrollarse por completo debido a su dependencia dramática de otras escenas. Así, concede tiempo de forma rotativa a las escenas que se relacionan entre sí, y no te concentres exhaustivamente en una sola de ellas. Esta estrategia consigue que el actor conserve su energía y preste a la integridad de la obra completa la atención que se merece.

LA DURACION EN PANTALLA, LOS ENSAYOS Y EL CONTROL DEL TIEMPO

Las películas que se hacen para su explotación comercial tienen una duración óptima que está relacionada con su contenido. En televisión, la duración también viene determinada por el tamaño de la franja horaria, y deberá ser precisa hasta en los segundos.

La mayoría de los estudiantes se ven limitados por el presupuesto más que por la duración global, pero su tendencia es rodar secuencias más largas de lo debido con poca cobertura de cámara y demasiado diálogo de relleno. Después, en el proceso de montaje hay que hacer un trabajo evidente de compresión.

Las películas de escaso éxito generalmente intentan sacar el máximo jugo posible al dinero del que disponen y al contenido de la historia. Al margen de esto, ¿cuánto debe durar una película?. Una buena forma de determinar la duración de la película en pantalla es decidir, en base al esquema de la historia, cuál es el menor tiempo posible en el que puede contarse adecuadamente la historia, y después distribuir de acuerdo con esto el tiempo de cada secuencia. Esto requiere que en la redacción del guión haya economía profesional. También significa que si se añade algo a una secuencia hay que ahorrarlo en otra. Alargar una película más allá del plano original tiene consecuencias ineludibles en los recursos con los que se cuenta y en el horario, por lo que se hace extremadamente importante controlar los ensayos para que duren el tiempo adecuado en pantalla.

Según avanzan los ensayos, el ayudante de dirección debe cronometrar el tiempo de cada secuencia. Al sumar todos los minutados se puede establecer una medición global de todo el proceso. Esto sirve para saber cuáles son las consecuencias de que una secuencia sea inevitablemente más larga. A medida que se va desarrollando la historia, a medida que los personajes van adoptando ritmos de comportamiento y pensamiento realistas, las secuencias parecen más cortas, pero son más largas en tiempo real. En conjunto puede que no encajen. Hay que tener cuidado. Un guión de treinta minutos puede convertirse en una epopeya de cuarenta y siete minutos sin darnos cuenta de ello.

Según avanza el trabajo, comprueba otra vez las duraciones con los minutados iniciales de forma que se puedan tomar decisiones sobre la duración antes de que empiece el rodaje. Aunque descartar material rodado es una solución difícil o incluso traumática en una narración condensada, lo es también revisar, montar o ajustar el ritmo sobre la marcha.

Aunque en el estudio de montaje pueden realizarse milagros, es poco sensato confiar sólo en esto para solucionar los problemas menores, y menos aún si no se han rodado suficientes tomas y planos de recurso. Nunca termines una secuencia sin haber rodado antes todas las tomas posibles.

CAPITULO 9

FORMAR UN EQUIPO DE RODAJE

EN TORNO AL EQUIPO Y LOS ACTORES

La elección del equipo de rodaje no sólo afectará a los actores, sino que además debería elegirse con tanto cuidado como se selecciona el reparto, basándose en sus características técnicas y personales. De hecho, muchos de los criterios personales se aplican a ambos grupos.

EMPLEAR A GENTE CON EXPERIENCIA

He titulado este capítulo "formar" y no "escoger" un equipo de rodaje, porque aunque se pueda disponer de equipos con experiencia será necesario hacer algunos rodajes experimentales antes del rodaje principal. No obstante, durante toda la producción seguirás desarrollando modelos y formas de comunicación con ellos.

Grabar los ensayos en video, utilizando para ello un estilo de rodaje espontáneo, como un documental, es una buena forma de descubrir de antemano qué desarrollos o cambios requiere el equipo. Permite conocer cómo funcionan los aparatos y qué tal te entiendes con la gente que los maneja. Siempre es importante que haya un lenguaje de comunicación claro y conciso, pero es

más necesario si vas a rodar secuencias en localizaciones en las que haya condiciones de tránsito, como una muchedumbre por la calle de una ciudad o una bandada de pájaros en una rápida puesta de sol; en esos momentos los cambios de posición de cámara deben hacerse rápidamente, y hay poco margen para una falta de comunicación o de entendimiento entre el director y el equipo.

Incluso en circunstancias de rodaje fácilmente controlables, descubrirás a menudo que lo que para un operador es un primer plano para otro es un plano medio, dependiendo del trabajo que cada uno haya hecho antes. El cine es relativista; el encuadre, la composición, la velocidad de los movimientos de cámara y la posición de los micrófonos surgen a partir de valores mutuos y de compromiso, algo que sólo ocurre si los miembros del equipo entienden la terminología que emplea cada uno de ellos. A partir de la grabación de los ensayos y de las pruebas de rodaje, se podrá descubrir un amplio rango de variedad de niveles de habilidad, diferentes interpretaciones de la jerga cinematográfica, y sistemas incompatibles de resolución de los problemas técnicos. Estos impedimentos confirman la necesidad de que se entiendan clara y formalmente las líneas de responsabilidad y el lenguaje común, algo que cada uno debe trabajar antes de empezar a rodar; el rodaje ya de por sí conlleva suficientes problemas.

FORMAR TU PROPIO EQUIPO

Pongámonos en la situación más desalentadora: imaginemos que vives en un lugar alejado de los centros de rodaje cinematográfico, que debes empezar de la nada, trabajar basándote en tus propios modelos, y buscar y entrenar a tu propio equipo. Supongamos que tienes acceso a un equipo de video que comprende una cámara, un magnetoscopio, un micrófono y un monitor. ¿Cuánta gente te hará falta, y de qué tipo? ¿Cuáles serán sus responsabilidades?

Lo primero y lo más importante, cualquier persona que reclutes debe saber apreciar tus valores y tu entrega a la importancia del drama y del proyecto. El ideal es que lo compartan. Naturalmente, esto es más importante en un director de fotografía que en un maquinista o un ayudante del montador, pero cualquier proyecto pequeño y de poco presupuesto necesita evitar los cismas que provoca el temperamento de algunos, dado que gran parte de los proyectos innovadores se sustentan en la confianza y el comportamiento.

Antes de aceptar a un miembro en el equipo, no examines sólo su experiencia y su destreza técnica; hazle una serie de preguntas informales sobre sus ideas y sus criterios. Puedes preguntarle sobre sus películas favoritas, sus libros, obras, aficiones o intereses. La pericia técnica es importante, pero lo son aún más la madurez y los criterios de una persona cuando ésta se ve sometida a una determinada presión. Las deficiencias técnicas tienen remedio, pero puede que al final sea imposible trabajar con alguien que carezca de respuestas positivas a tus sugerencias o tu tratamiento del tema.

EL TEMPERAMENTO DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO DE RODAJE

El equipo de rodaje de una película de bajo presupuesto es muy pequeño, posiblemente formado por entre seis y diez personas. Un buen equipo ofrece un apoyo constante no sólo al proyecto sino también a los individuos que se sitúan delante de la cámara, que pueden estar actuando por primera vez en su vida. Ese ambiente de habilidad y optimismo del equipo lo estropea fácilmente una sola persona que tenga una actitud negativa. Tales individuos, cuando están en posiciones importantes, son como agujeros negros que devoran toda la energía, el entusiasmo y la moral.

Los problemas con el equipo de rodaje son diversos; quizá un miembro necesita sobre él una determinada presión para centrarse en el trabajo que realiza. Otros —y esto es más preocupante— pueden desequilibrarse en cierta medida cuando están lejos de casa en una localización exterior en la que se ven sometidos a presión, y pueden mostrarlo con actitudes hostiles. Puedes encontrarte de repente tratando con alguien que está emocionalmente fuera de control, y que es activamente subversivo. Esto no es fácil de prever, pero tales personas son un tremendo estorbo en una actividad cuyo éxito depende tanto de las buenas relaciones. Aunque Truffaut mostró en *La noche americana* (1973) esta tendencia humana dentro del reparto de actores, el problema puede afectar igual al equipo de rodaje. Un equipo unido ayuda a levantar la moral, porque su interés y su opinión son un suplemento vital para el director. A la inversa, la indiferencia o la disconformidad de cualquier miembro del equipo de rodaje puede ser tomada muy a pecho por alguno de los actores, cuyo trabajo les convierte de forma natural en personas hipersensibles a las reacciones de cualquier tipo.

Por tanto, cuando se escoge a la gente, hay que comprobar si un potencial miembro del equipo ha hecho antes algún otro trabajo cinematográfico o de colaboración con más personas, y hablar con la gente que ha trabajado con él o con ella. Rodar una película es algo muy intenso, por lo que los ex compañeros saben en seguida cuáles son las debilidades y puntos fuertes de cada persona. Si no se puede verificar el historial laboral de un miembro potencial del equipo, habrá que confiar en la intuición para saber cómo se comportará cuando se encuentre sometido a presión.

En todos los niveles del equipo de rodaje, hay que tener cuidado con las personas que sólo son capaces de trabajar a una determinada velocidad (puede que ésta sea frenética, aunque normalmente es más bien lenta). Cuando se enfrenta a una situación en la que es necesario acelerar el ritmo, esa persona insegura generalmente ralentiza su trabajo por culpa de la confusión o, si sufre una crisis, se desmorona. Hay que tener un cuidado especial con la gente que olvida o modifica las órdenes verbales, o los que reiteradamente no cumplen lo que prometen. Otro problema son los individuos que habitualmente sobreestiman sus propias habilidades o que fijan su atención en todo lo que ocurre a su alrededor y en detrimento de su propio terreno de responsabilidad. Cada miembro del equipo debe poseer algo de humor, de realismo y de

confianza, y también habilidad para mantener el esfuerzo y la concentración durante largos períodos de tiempo. Hace falta gente a la que le encante el trabajo que vais a hacer juntos, y no gente que piense que tu trabajo es para él simplemente un escalón hacia algo mejor.

ORGANIZAR CLARAMENTE LAS AREAS DE RESPONSABILIDAD

Ningún equipo de rodaje funciona bien a menos que los papeles y las responsabilidades de cada uno estén claramente definidas, y que se establezca una cadena de mando diseñada especialmente para enfrentarse a imprevistos. Cuando el director está ocupado con los actores, el director de fotografía se encarga de controlar el equipo de rodaje, y toma las decisiones que hagan falta. En la mayoría de los casos, los miembros del equipo de rodaje plantearán sus dudas antes al director de fotografía que al director de la película. El director de producción, el ayudante de dirección y el director de fotografía están ahí para hacerse cargo del mayor número de responsabilidades que recaen sobre el director, cuyas energías hacen falta en el desarrollo de su cometido, y no en decidir sobre si tal o cual coche debe cambiarse de sitio porque molesta.

Cuando un equipo trabaja junto por primera vez y lo va a hacer por mucho tiempo, es bueno fijar una estructura formal de trabajo (ver Figura 9-1). Todo

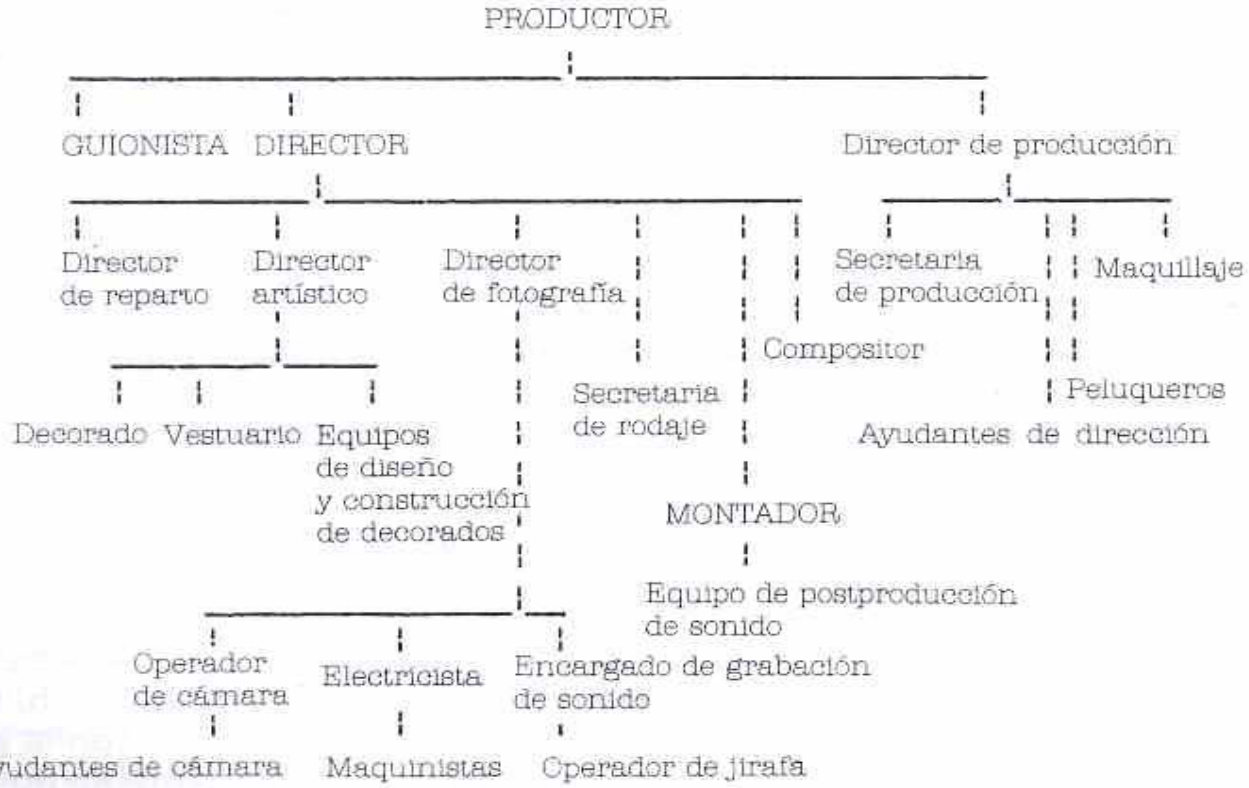

Figura 9.1.

Organigrama con líneas de responsabilidad en un equipo de producción reducido. Las relaciones pueden variar según cada equipo de rodaje. Los puestos principales más creativos aparecen en mayúsculas.

el mundo debe ocuparse de sus propias responsabilidades, y evitar actuar o comentar donde no le corresponde. Cuando la gente comienza a conocerse y a confiar en los demás, esta formalidad va desapareciendo por mutuo consentimiento. Con el tiempo, los miembros de un pequeño equipo de rodaje van repartiéndose los papeles. Entre estos papeles figuran arquetipos tales como el de profeta, diplomático, visionario, navegante, madraza, escribano, niñera, hombre fuerte o tahúr. Alguien adoptará siempre el papel de bufón o de payaso, porque cada equipo desarrolla su propio sentido especial del humor.

El sentimiento que se desprende de un trabajo efectivo en grupo es importante: quizá sea la experiencia más estimulante y de mayor energía que se pueda imaginar, y parece especialmente más fuerte en los momentos de crisis. La selección cuidadosa de los compañeros adecuados hace que todo en el mundo sea posible. Un equipo formado por amigos decididos y resueltos es imparable.

PAPELES DEL EQUIPO DE RODAJE Y RESPONSABILIDADES

A juzgar por los créditos del final, cada película tiene un desconcertante número de trabajadores y todo un ejército de personas. Es una paradoja el hecho de que los equipos de rodaje de películas de bajo presupuesto sean de un enorme tamaño, algo que se comprende cuando uno se da cuenta de que muchas personas han trabajado sólo un día o dos. La figura 9.1 incluye un "organigrama" de una pequeña unidad cinematográfica, y muestra las líneas habituales de responsabilidad.

La descripción de los papeles que sigue a continuación está limitada a la modesta esencia con la que posiblemente trabajará un equipo de una película o un vídeo de bajo presupuesto. A cada posición diferente del equipo de rodaje le he asignado características utópicas de personalidad y de preparación, pero por supuesto en la vida real algunos de los mejores profesionales serán la excepción. Esta lista esquematiza las responsabilidades de cada miembro del equipo y los puntos fuertes y las debilidades que uno debe esperar de ellos. Para hacerla completa, he incluido un resumen del papel del director.

PRODUCTOR

Depende de: Inversores o de los presidentes de los estudios.

Responsabilidades: El productor de una película reúne y administra la financiación necesaria y supervisa el proyecto en su conjunto. Tradicionalmente, el productor tiene también la última palabra en las disputas artísticas entre, por ejemplo, un actor principal y el director. Dado que cada situación viene definida por un gran número de factores, unas malas relaciones pueden influir de forma muy negativa, y es el productor quien debe arbitrar tales problemas. Dado que el papel del productor es fundamentalmente fiscal y logístico, tiene bajo su control a todo el departamento de producción, formado por su propio

ayudante, el director de producción, la secretaria de producción y los ayudantes de dirección.

En algunas ocasiones los productores tienen otros ayudantes llamados *Productores Asociados o Ayudantes de Producción.*

Rasgos personales: El productor ideal concentra en su trabajo la labor de facilitar, proporcionar y racionar los recursos vitales. Para ello, el productor debe ser un experto en planificación, programación y financiación; pero si además es una persona con gusto artístico, el productor puede ser un árbitro eficaz del progreso artístico de la película. El productor ideal es una persona de negocios cultivada, inteligente y sensible cuyo objetivo en la vida es fomentar el buen trabajo y facilitar las cosas a los artistas y profesionales contratados para producirlo.

Sin embargo, este ideal puede no encontrarse. Dado que son los que controlan el dinero, los productores tienen una gran parcela de poder, y algunos —especialmente los más inexpertos— imaginan que como los artistas y los técnicos son subordinados, su trabajo y sus criterios también están subordinados. Las personas con experiencia en la industria conocen sobradamente bien a estos obtusos filisteos que han ganado dinero vendiendo seguros y que después quieren expresar su lado artístico produciendo una película. Al final, se gasta mucha energía en cuestiones diplomáticas, intentando convencer a tales personas que confíen en los expertos que ellos mismos han contratado; generalmente la película sufre tanto como los que la hacen.

Probablemente, todos los productores quieren controlar la identidad artística del trabajo, pero los más inteligentes subliman este impulso y guardan el respeto debido hacia aquellos cuyo arte ha madurado con el paso de los años. Muchos suponen que el proceso creativo y orgánico de realización de una película puede racionalizarse como si fuera el proyecto de construcción de una fábrica de chupa-chups.

Los productores con algo de experiencia tienen buena fama, y de hecho se puede comprobar su reputación sólo por lo que se dice de ellos. Nunca pienses que a ti te van a tratar mejor de lo que han tratado a los que te han precedido.

Cuando se trata de un productor aficionado mostrará las siguientes señales de peligro: desconfianza automática de los criterios de todo el mundo, tendencia a controlar todo personalmente e incapacidad para escuchar y aprender a partir de las explicaciones de los expertos. Los directores de cine generalmente carecen de instinto para buscar dinero, y lo único que saben es que dependen enormemente de los técnicos financieros. Se interesan siempre por educar a los productores, pero suele ser una tarea frustrada por las tendencias habituales de estos técnicos económicos: intentan enfrentar a las personas, necesitan parecer que son agresivos y competentes, cuando en realidad no lo son, quieren siempre destrozar algo o a alguien que puede hacerlo mejor, desean reemplazar a cualquiera que se haya dado cuenta de su ignorancia, y anhelan figurar en los créditos como si hubieran hecho ellos el trabajo de otras

personas. Todo esto es parte de los trucos sucios con los que el productor se ha ganado el poder que tiene en el círculo financiero.

Cualquier persona que tenga acceso al dinero puede llamarse a sí mismo productor cinematográfico, porque tener dinero es la única cualificación que hace falta. En las tres últimas décadas recuerdo haber trabajado para productores que eran, entre otras cosas, un hombre de seguros, un inversor inmobiliario, un caballero con medios y un playboy marrullero. Aunque el dinero que reunió toda esta gente hizo que la producción fuera posible, su desconfianza congénita, su toşquedad y su megalomanía consiguieron convertir las vidas de los profesionales que trabajaban en las películas en una especie de montaña rusa tragicómica. Empleando amenazas, despidos repentinos y humillaciones, este tipo de personas sobrevive sólo porque los directores dependen de la financiación para realizar películas.

He trabajado también con productores que tenían principios, que eran educados, reservados y una fuente de apoyo y ánimo para todos. Estos hombres y mujeres eran los verdaderamente profesionales: verdaderos líderes con una larga historia que merece continuar.

DIRECTOR

Depende de: El productor.

Responsabilidades: El director sólo es responsable de la calidad y el significado de la película final. Esto significa escribir o trabajar con los guionistas, buscar localizaciones, seleccionar actores y reunir el reparto y el equipo de rodaje. El director se encarga de desarrollar el reparto y el guión mediante los ensayos, de supervisar el horario de rodaje, de dirigir a los actores y al equipo de rodaje durante la filmación, y más adelante de supervisar el montaje y la finalización del proyecto. Si no hay beneficios en perspectiva, puede que la película no tenga un productor por separado del director, por lo que éste debe además reunir fondos antes de hacer la película e impulsar después su distribución.

Rasgos personales: Un buen director es una persona con una educación amplia en las artes y con una mente viva y curiosa a quien gusta ahondar en las vidas de la gente para buscar nexos de unión y conclusiones hipotéticas. Aunque tiene una apariencia informal y descuidada, el director generalmente es una persona sumamente metódica y organizada, y al mismo tiempo capaz de descartar todo el trabajo anterior si los supuestos previos se han quedado obsoletos.

Los directores experimentados tienen una infinita paciencia a la hora de buscar nuevas ideas y buenas interpretaciones con las cuales puedan quedar bien en términos cinematográficos. Necesitan ser claros y sucintos, y conocer su propia mente para conseguir lo mejor de los demás sin llegar a ser dictatorial. Un buen director conoce lo suficiente sobre cada trabajo como para hablar en términos de respetuosa igualdad con cualquiera de los técnicos y pue-

de también entender sus problemas y colaborar en sus esfuerzos para conseguir lo que pretenden.

Si esto suena demasiado idealista, he aquí algunos de los rasgos negativos que convierten en seres decididamente humanos, incluso, a los mejores directores. Muchos son obstinados, reservados, incluso seres difíciles que trabajan en su propia idiosincrasia. Les cuesta mucho dedicar el tiempo y la atención adecuada a cada miembro del equipo de rodaje y a cada actor, y tienden a dejar a uno para ocuparse de otro. Durante el rodaje, la sobrecarga sensorial les aísla en una condición de duda penetrante y ansiedad, en la cual cada decisión se convierte en un doloroso esfuerzo. Durante la producción, la mayoría muestra signos agudos de inseguridad (depresión, energía maníaca, rápida susceptibilidad, pánico, irresolución). Si esto no es suficiente para confundir a los miembros del equipo de rodaje, el estado mental del director con frecuencia genera una energía y una resistencia sobrehumana que pone a prueba el límite de la paciencia de los miembros del equipo de rodaje.

La verdad es que dirigir algo que es un reflejo de la vida real es una actividad vertiginosa. La persona responsable de hacer que esto ocurra vive de forma existencialista, esto es, completa y enteramente involucrado en cada momento como si fuera el último que le toca vivir. La presión de dirigir una película hace generalmente que esto suceda tanto si le gusta como si no. Esto es especialmente cierto después de un éxito inicial: a partir de ahí uno se enfrenta al fracaso y a la muerte artística/profesional en cada cosa que hace. Al igual que ocurre con el miedo escénico, el temor y regocijo que produce un nuevo proyecto pueden no desaparecer nunca. Pero sin duda la satisfacción de cualquier experiencia que merezca la pena es lo que realmente le da a uno un poco de miedo.

GENERALIDADES EN TORNO AL EQUIPO DE CAMARA

Rasgos personales: Los miembros del equipo de cámara deben, por supuesto, ser personas preocupadas por el mundo de la imagen, preferentemente con conocimientos de fotografía y de artes plásticas. Al margen de esto se debe buscar gente con sentido de la composición y del diseño, y con habilidad para contar detalles que se encuentran en el entorno de las personas. También tienen que ser decisivos, prácticos, metódicos y con destreza. Dependiendo del peso del equipo, puede que también haga falta que sean robustos. Llevar en la mano una cámara de 10 kilos durante más de ocho horas al día no es un trabajo para gente delicada, como tampoco lo es cargar y descargar de los camiones las cajas con el equipo. El trabajo es sucio, agotador, y a veces embriagadoramente maravilloso. Los mejores cámaras parecen personas sosegadas que no se encrespan fácilmente ante una crisis. Son comprensivos e ingeniosos, y les encanta improvisar soluciones para problemas técnicos y logísticos insalvables. Se debe buscar al perfeccionista capaz de encontrar siempre la solución mejor y más simple en el menor tiempo posible.

Hay algo peligroso; muchos cámaras con experiencia se aíslan asimismo en la mecánica de su trabajo mientras el director trabaja más y más para buscar temas y significados. Aunque puede ser desastroso tener un equipo de rodaje formado por supuestos directores, puede ser igual de frustrante darse cuenta de que uno tiene un equipo de técnicos aislados. Los mejores miembros de un equipo de rodaje comprenden tanto los detalles como la totalidad del proyecto, y son capaces de buscar la forma de contribuir a él de la mejor manera posible. Por esta razón una buena educación técnica no es siquiera suficiente para los que deseen formar parte de un equipo de rodaje.

DIRECTOR DE FOTOGRAFIA

Depende de: El director.

Responsabilidades: conocido también como "director de iluminación", el director de fotografía es la persona más importante del equipo de rodaje después del director, y es el responsable de la película. Esto quiere decir que colabora de cerca con el director y toma todas las decisiones sobre la cámara, la iluminación y el equipo que constituyen el trabajo del rodaje. Es también el líder de todo el equipo, y a menudo será el encargado de dirigir el trabajo de la gente mientras el director se concentra en el de los actores. Si el equipo es pequeño, el director de fotografía es el responsable de especificar qué cámaras, luces, objetivos y tipo de película o de video hace falta. Tiene la responsabilidad de probar y ajustar el equipo, y de ser un gran experto en la organización del trabajo. No debe hacerse nada sin haber probado primero el posible resultado, con lo cual se evita de antemano la llamada Ley de Murphy (si algo puede salir mal, saldrá mal), que en el cine es inexorable. Asimismo, decide y supervisa la colocación de los elementos de iluminación, y en un equipo de rodaje pequeño hace también un reconocimiento previo de cada decorado junto con el jefe electricista para valorar los suministros eléctricos y el diseño de la iluminación.

OPERADOR DE CAMARA

Depende de: El director de fotografía.

Responsabilidades: el operador es responsable del manejo de la cámara, lo cual significa que tiene un papel activo a la hora de decidir la posición de la cámara (en colaboración con el director), y que controla físicamente los movimientos de la cámara, como la panorámica horizontal, la vertical, el acercamiento y alejamiento con el zoom y el rodaje con la dolly. (Los términos técnicos y su significado se explican en el Glosario.)

Es una gran ventaja si el operador sabe percibir matices del comportamiento que revelen el carácter de las personas. En un trabajo de improvisación o en un documental, el trabajo de cámara consiste casi siempre en un "rodaje

inesperado", de forma que el operador debe decidir segundo a segundo qué rodar en una secuencia complicada.

Mientras que el director contempla lo que sucede delante (o a veces detrás) de la cámara en tres dimensiones, el operador ve la acción en su forma encuadrada, cinematográfica. El director puede redirigir la cámara hacia una zona diferente, pero la mayoría de las veces el operador sabe exactamente y por sí solo cómo aparecerá en la pantalla la acción que se está rodando. Por tanto, el director debe confiar considerablemente en el criterio del operador, lo cual afecta también al control del enmarque y composición, porque el movimiento dentro del cuadro a menudo requiere un ajuste inmediato y espontáneo del encuadre de la cámara.

AYUDANTES DE CAMARA

Dependen de: El operador de cámara.

Responsabilidades: En una película puede haber más de un ayudante de cámara. Tras el reparto del trabajo, a uno le corresponde manejar la claqueta y cambiar la película en la cámara cuando se acaba, y al otro cambiar manualmente el foco cuando varía la distancia entre el sujeto y la cámara que está filmando.

Los ayudantes se encargan de mantener limpios los objetivos y lentes de las cámaras así como el sistema de arrastre de la película, y transportan a mano de un lugar a otro el equipo de cámara. El principal requisito es que sean personas altamente organizadas, de confianza y celosas en el mantenimiento de la cámara en condiciones inmejorables, ya sea película o video. Dado que sus responsabilidades son casi todas técnicas, es importante que sean ténicos buenos y diligentes. Si la unidad de rodaje es pequeña, un ayudante de cámara hace a menudo todo el trabajo auxiliar, aunque esto puede retrasar y encarecer el proceso.

ELECTRICISTA Y MAQUINISTAS

Dependen de: El director de fotografía.

Responsabilidades: El trabajo del jefe electricista es instalar la iluminación y saber cómo hacer cualquier cosa que haya que fijar, montar, mover, empujar, levantar o bajar. Debe poseer un buen dominio de los principios mecánicos y eléctricos para poder improvisar soluciones para las cuales no haya equipo disponible. Un buen jefe electricista conoce también las funciones no sólo los instrumentos de iluminación sino los principios y la práctica de la propia iluminación, porque debe ser capaz de coger al vuelo rápidamente el significado de las instrucciones sobre iluminación que da el director de fotografía.

El trabajo del maquinista es traer y llevar las cámaras, e instalar las luces según las instrucciones del jefe técnico. También se le encarga a él el trabajo

complicado y coordinado de mover los soportes de la cámara (dolly, grúa, travelling, etc.), de una marca a otra en el suelo cuando la cámara toma planos móviles. El maquinista debe ser fuerte, práctico, organizado y voluntarioso. Si el equipo de rodaje es pequeño pueden doblar sus funciones para ayudar en el sonido, el material de cámara, el encendido y apagado de los magnetoscopios, o pueden encargarse de traer y llevar cosas mientras que se está rodando. Un jefe electricista profesional sabe un poco del trabajo de cada uno, y es capaz de ocupar el puesto de algunos técnicos en una emergencia.

Rasgos personales: Los jefes electricistas y los maquinistas tienen que tener mucha paciencia, porque su trabajo implica traer, llevar y mantener una gran diversidad de equipo, y eso que nunca parece que hay suficiente para el trabajo que hace falta. Mientras ellos trabajan, la producción espera; mientras la producción está en marcha son ellos los que esperan. Cuando todos los demás han terminado, ellos comienzan a trabajar desmontando y guardando las grandes cajas con el equipo, llevándolas de aquí para allá, y después montándolas otra vez para el rodaje del día siguiente. Este trabajo debe ser bueno para el ánimo, porque generalmente es gente ingeniosa y muy divertida.

ENCARGADO DE LA GRABACION DE SONIDO Y OPERADOR DE JIRAFA

Depende de: El director de fotografía.

Responsabilidades: En un equipo de rodaje inexperto siempre falla la calidad del sonido. O bien capturar un sonido claro, limpio y consistente es demasiado difícil como para intentarlo, o bien la grabación del sonido no tiene el suficiente encanto como para que haya mucha gente que lo haga. Probablemente ambas cosas son ciertas. Otro obstáculo es que incluso los magnetoscopios más caros tienen una cierta tendencia a capturar todas las interferencias eléctricas conocidas, lo cual se une a una calidad de sonido que avergüenza hasta al más humilde de los grabadores de casete. Siempre hace falta mejorar el resultado, y por ello muchos de los aparatos más antiguos seguirán arrancando lágrimas de rabia a los directores con bajo presupuesto.

El encargado de la grabación de sonido debe comprobar por adelantado el equipo de video y audio, y resolver sobre la marcha los problemas de funcionamiento. El trabajo del operador de jirafa es colocar el micro lo más cerca posible de la fuente de sonido, sin que el micro entre en el plano o cree sombras. En una escena con un diálogo complicado, esto significa que hay que mover la jirafa con el micro por todo el decorado para capturar lo que dice cada personaje.

Rasgos personales: La persona encargada del sonido tiene que tener paciencia, buen oído y madurez suficiente como para que recaiga sobre él el peso de los demás. En una localización interior se determinan primero cuál va a ser la iluminación y la posición de la cámara, y después se supone que el encargado de la grabación de sonido colocará los micros sin que se vean, sin que hagan sombras y sin perder la calidad del sonido. Un rodaje se convierte por

tanto en una serie de molestos deberes para el encargado del sonido, aunque siempre parece bien dispuesto a aceptarlos. Un buen número de profesionales se convierten en personas frustradas que se pasan el día refunfuñando y que piensan que se pueden saltar los pasos habituales, pero es más el trabajador poco entregado que el cineasta el que es incapaz de entender la necesidad y la prioridad de cada labor. El sonido se puede crear después en el estudio, pero el trabajo de cámara y las interpretaciones de los actores son inmutables una vez que están en la película.

El encargado de la grabación de sonido muchas veces está inactivo durante largos períodos, y luego de repente se le pide que "coloque el micro" rápidamente; por esto conviene tener a alguien en esta labor acostumbrado a pensar con antelación. No sirve un encargado cuya mente sólo comienza a trabajar cuando llega el momento de colocar los micros, y que después pide un cambio de iluminación.

El encargado de la grabación de sonido escucha no sólo las palabras sino también la calidad del mismo, por lo que es esencial tener a alguien que escuche de forma analítica, alguien que realmente oiga los zumbidos, ruidos o los saltos que un principiante dejaría inconscientemente en la pantalla. La técnica de la grabación tiene poco que ver con los grabadores, y mucho con la selección y colocación de los micros, y con la capacidad de escuchar la diferencia. No hay un criterio independiente que valga al margen del oído perspicaz. Sólo los intereses musicales y —mejor aún— el entrenamiento musical parecen inculcar esta disciplina crítica.

Las personas que están empezando a veces dejan de lado la grabación del sonido como si fuera una labor fácil y con poco encanto, y se lo encargan con poco criterio a cualquiera que diga que sabe hacerlo. Pero un sonido pobre desconecta a la audiencia de forma más grave que una historia pobre. Muchas películas hechas por estudiantes suenan como aprendices de personajes que hablan en un cuarto de baño y con mantas en la boca.

Gran parte del rodaje se hace con una cámara móvil que el operador lleva sobre su hombro. Si no ha habido antes un ensayo definitivo, la gente del equipo de sonido debe mantener el micro al borde del campo de visión de la cámara, y cerca de la fuente de sonido pero sin generar sombras y sin permitir que el micrófono se asome al encuadre. Si a esto añadimos que la cámara se mueve, hace falta habilidad y agilidad, además de un buen juego de piernas. Por eso, cuando se graba el sonido, no se pueden llevar botas grandes o aparatosas o cazadoras de cuero crujiente.

Generalmente hay varias soluciones para cada problema de sonido, y es por ello una enorme ventaja conocer el equipo disponible e interesarse por las técnicas más avanzadas.

DIRECTOR DE PRODUCCION

Depende de: El productor.

Responsabilidades: En un equipo de rodaje pequeño, el director de producción es algo así como un lujo difícil de encontrar, aunque hay mucha gente cuyo pasado empresarial le otorga el conocimiento suficiente como para hacer este trabajo perfectamente bien.

Es la persona en la que el productor, delega todo lo concerniente a la preproducción y la producción. Tiene que ser alguien con conocimientos financieros que trabaje desde una oficina y se encargue de disponer y arreglar todo lo necesario para el rodaje. Puede incluir encontrar alojamientos para por la noche, reservar y alquilar los equipos según las necesidades del personal de cámara y de sonido, diseñar (con el director) el plan de desgloses del guión, organizar los viajes, y localizar restaurantes cerca del lugar del rodaje. El director de producción vigila los gastos y prepara planes de trabajo con localizaciones alternativas por si el mal tiempo impide el rodaje en exteriores. Tiene que ser alguien que se mueva por adelantado para preparar el camino. Todo esto aligera la carga que recae sobre el director, para el que tales cosas son una distracción que le aparta del control de las interpretaciones y la visualización del desarrollo de la película.

Rasgos personales: Un buen director de producción es una persona organizada, amante del orden, sociable y con vista para los negocios, capaz de controlar y relacionar varias actividades a la vez. Tiene que ser alguien capaz de hacer juegos malabares, que pueda tomar decisiones que afecten al tiempo, el esfuerzo y el dinero, y ser el tipo de persona a quien no le intimide la burocracia.

AYUDANTE DE DIRECCION

Depende de: El director de producción.

Responsabilidades: En un rodaje profesional puede haber un primer, segundo y tercer ayudantes. Pocas veces llegan a ser directores, porque su trabajo es más organizativo que artístico, y se inclinan sobre todo hacia la dirección de producción. Deben estar siempre en todas partes y preocuparse de las necesidades logísticas de la producción. Se encarga de programar los horarios, distribuir, contactar, recordar, buscar información, llamar a los artistas, agrupar a la gente, y hacer que se cumplan las órdenes del director. A veces, si no está el director se encargará de ensayar con los actores, pero sólo si conoce muy bien las intenciones del director. Si un ayudante tiene mucha experiencia, puede encargarse de dirigir la segunda unidad, aunque este trabajo suele recaer sobre el montador.

Rasgos personales: El ayudante de dirección tiene que ser sobre todo organizado, tener una buena mente financiera, y ser a la vez firme y diplomático.

SECRETARIO DE RODAJE (SCRIPT)

Depende de: El director.

Responsabilidades: La supervisión del guión y la continuidad de la película, además debe saber cómo va a resultar la película una vez montada, durante el rodaje debe asegurarse que no haya falta de "raccord", es decir, que los diálogos, las acciones, los elementos del decorado, vestuario, maquillaje, iluminación, etc., tengan continuidad entre toma y toma. El rodaje en video permite que esta supervisión sea relativamente sencilla (y que lleve por tanto menos tiempo), pero en los rodajes cinematográficos sin continuidad, la falta de "raccord" no se hace visible hasta que no se han revelado los rollos de película. Por esto, la única salvaguarda y garantía que asegure la continuidad entre unos planos y otros es tener a alguien capaz de observar, anotar y mantener un control estricto y minucioso sobre cualquier variación significativa.

El "script" o secretario de rodaje también ayuda al director porque se asegura de que cada secuencia se haya rodado lo suficiente; también puede indicar qué es posible omitir o acortar cuando hay que ahorrar tiempo o dinero.

Rasgos personales: El secretario de rodaje tiene que comprender los principios del montaje, debe conocer el guión casi de memoria, y también, poseer un poder absoluto de concentración. En las películas profesionales, el montador utiliza de forma exhaustiva las hojas de continuidad, con las notas tomadas por el "script" durante el rodaje, por esto deben ser capaces de escribir rápido y claro. En ocasiones y en películas de bajo presupuesto he visto a montadores hacer su trabajo sin las notas de un secretario de rodaje, pero para esto hay que estar evidentemente motivado.

DIRECTOR ARTISTICO

Depende de: El director.

Responsabilidades: Diseñar todo lo que sea posible en el entorno de la película para que el guión se interprete de forma efectiva. Esto significa supervisar los elementos del decorado y el vestuario, y también encargarse del diseño en interiores y exteriores. Si la película es una producción sobre un determinado período histórico, el director artístico investigará sobre dicha época, para que tanto los hábitos sociales como las costumbres, el vestuario y el ambiente sean fieles a la época, y causen por ello el impacto previsto. En una película de bajo presupuesto, el director artístico se encargará también de la decoración, mientras que en una producción mayor hay una persona especial que se ocupa de esta responsabilidad, el decorador.

Rasgos personales: Un buen director artístico debe tener conocimientos de artes plásticas y ser capaz de realizar bocetos o pinturas con fluidez. Tiene que tener un ojo despierto para la moda y los rasgos sociales, y un fuerte interés por el significado histórico de estos fenómenos. El director artístico también debe dominar el potencial emocional de los diferentes colores y las diferentes

combinaciones de colores, y ser capaz de convertir el guión en una serie de escenarios y vestuario, destinados todos ellos a aumentar e intensificar las intenciones subyacentes del guión.

VESTUARIO Y DECORADOS

Dependen de: El director artístico.

Responsabilidades: El trabajo del encargado del vestuario y del encargado de los elementos del decorado consiste en localizar, almacenar y mantener los trajes y el atrezzo (elementos que decoran los escenarios, como ceniceros, juguetes o pianos de cola), tenerlo todo relacionado para que cuando haga falta esté correcto y se encuentre a tiempo. Cuando no existe una persona encargada del vestuario, cada actor es responsable del suyo. El ayudante de dirección debe comprobar reiteradamente y de antemano qué vestuario debe traer cada actor para la siguiente secuencia, para que no eche a lavar algo que al día siguiente le va a hacer falta.

Rasgos personales: La persona encargada del vestuario, al igual que la encargada de los elementos del decorado, generalmente suele ser ingeniosa y con habilidad para contactar con muchos anticuarios, tiendas de objetos de segunda mano, tiendas con cosas de teatro, e incluso chatarreros. Deben ser prácticos, porque muchas de las cosas prestadas o alquiladas deben ser tratadas y mantenidas con sumo cuidado. Hace falta mucha experiencia para mantener el vestuario limpio y aparente, especialmente los trajes elaborados o antiguos, y harán falta determinadas alteraciones temporales para que sienten bien a un actor determinado. Los departamentos de decoración y vestuario deben estar completamente organizados: cada escena requiere sus cosas; el vestuario y los elementos del decorado adecuados deben aparecer a tiempo y en el sitio correcto si no se quiere que el rodaje se convierta en una pesadilla.

MAQUILLAJE Y PELUQUERIA

Dependen de: El director de producción.

Responsabilidades: El personal de maquillaje y peluquería se encarga de mejorar y adaptar la apariencia física de los actores en el rostro y en el pelo, prestando atención especial en los detalles del maquillaje y peinado cuando se trata de una determinada época. Una parte oculta de su trabajo es procurar que los actores superen su inseguridad ayudándoles a pensar en consonancia con su apariencia física. Cuando el personaje requiere rasgos negativos, el maquillador tendrá que trabajar contra la resistencia del actor. El maquillaje es especialmente delicado; deben hacerse diferentes pruebas para comprobar que el maquillaje resulta creíble y natural y es compatible con el color ambiental y con cualquier iluminación especial.

Rasgos personales: Diplomacia y resistencia. Mi padre fue maquillador, e iba a trabajar antes que nadie, preparando a los artistas con horas de antela-

ción al rodaje, cuando hacían falta barbas o patillas elaboradas. Al margen de la preparación habitual del *glamour* de un personaje, su trabajo incluía cosas más estrafalarias, como poner un parche negro sobre el ojo de Fagin en *Oliver Twist* (1948) de David Lean, aplicar la pintura dorada al cuerpo de la chica desnuda de *Goldfinger* (1964), y crear efectos macabros para las películas de terror de Hammer, como que se derritiera la carne de la cara para dejar al descubierto los globos oculares en los agujeros de una calavera. No hace falta decir que ayuda mucho tener inventiva y sentir atracción por lo inusual, aunque mi padre también hablaba sobre lo penoso que era maquillar a borrachos con mal temperamento por la mañana temprano. Después de las prisas del amanecer, la gente de maquillaje y peluquería pasa mucho tiempo sin nada que hacer, sólo atenta por si hace falta reparar su trabajo artesano.

MONTADOR

Puede encontrarse una descripción completa del papel y las responsabilidades del montador en el Capítulo 15: Preparar el montaje.

RESUMEN DE LA PREPRODUCCION

Los puntos que ahora resumimos son los más destacados. Habitualmente, algunos de ellos se pasan por alto. Para encontrarlos o para buscar cualquier otra cosa relacionada con la preproducción acuda al índice de contenidos al comienzo de esta parte.

DECIDIR LOS ARGUMENTOS

- Escoge el argumento con cuidado; tendrás que relacionarte con él mucho tiempo.
- A lo largo de tu película interésate por otros temas.
- Escoge un argumento y las cuestiones sobre las que desearías conocer algo más.

VALORAR UN GUION

- ¿Qué te ha preocupado y qué has encontrado interesante?
- ¿Es la trama creíble o puede hacerse creíble?
- ¿Qué intenta conseguir el guión y cómo lo consigue?
- Haz un esquema.
- Extrae la premisa del guión.

- Haz una gráfica de la película con la función de cada secuencia.
- Haz un resumen oral a otra persona y escucha los problemas que surgen.

DESGLOSA EL GUION

- Convierte los diálogos en comportamiento y evita las palabras siempre que sea posible.
- ¿Qué quiere cada personaje?
- ¿Qué frena a cada personaje y cómo se adapta el actor a ese obstáculo?
- ¿Quién crece y se desarrolla en el guión y quién se queda sólo en lo "típico"?
- Haz un desglose de secuencia/personaje/situación y cronometra el tiempo por primera vez.

EL REPARTO

Organizar las pruebas:

- Escribe descripciones breves de los personajes y anúncialo apropiadamente.
- Busca activamente participantes aptos para una prueba.
- Entrevista a la gente por teléfono antes de convocarles a las pruebas.
- Explica minuciosamente el tiempo y la energía que habrá que poner en el proyecto.
- Pide a los actores que vayan a la prueba con dos monólogos diferentes aprendidos de memoria.

Primera prueba:

- La persona que recibe a los aspirantes charla informalmente con los actores y les hace rellenar una hoja con información.
- Observa los monólogos de los actores y la caracterización de su autoimagen.
- Comprueba si la persona actúa con todo el cuerpo y valora la modulación de la voz.
- Pregúntate: "¿qué tipo de _____ (nombre del personaje) conseguiría con este actor?"
- Da las gracias a los actores y diles qué día se les comunicará la decisión.

Decisiones antes de la selección final:

- Llama a los actores que han pasado la prueba y quieres que acudan a la selección final.

- Cuando rechaces a un actor, dile algo positivo sobre su interpretación.
- Evita contratar a gente por sus rasgos negativos propios.

Selección final:

- Combina los actores en diferentes permutaciones.
- Pide que los actores interpreten los papeles de varias formas para valorar su capacidad de cambio.
- Comprueba la creatividad espontánea del actor diciéndole que improvise sobre el argumento del guión.
- Redirige una segunda versión de su improvisación para ver cómo los actores asimilan los cambios.
- En cada actor, analiza su:

  impacto,
  ritmo y movimientos,
  modelos de desarrollo,
  huella que imprime a su papel,
  rapidez mental,
  compatibilidad con otros actores,
  habilidad para las imitaciones (acentos, rasgos de un personaje, etc.).
  capacidad para asimilar órdenes nuevas o anteriores,
  inteligencia, temperamento y tipo de mente,
  entrega a la interpretación y al proyecto en particular,
  concentración y período de atención.
- Haz pruebas de cámara a los actores principales.
- Considera la posibilidad de enfrentar a los actores con los que tienes en la reserva antes de contratar a la gente.
- Agradece a todos haber venido y dales una fecha para la notificación.

FORMAR EL EQUIPO DE RODAJE

- Contrata con cuidado a las personas que componen el equipo de rodaje, porque ellas crean el entorno del trabajo.
- Haz pruebas de rodaje incluso a los miembros con más experiencia.
- Pregunta a los miembros del equipo sobre sus intereses y sus criterios.
- Comprueba su reputación en colaboraciones anteriores.
- Valora su flexibilidad, dependencia, realismo y entrega al trabajo.
- Delimita las áreas de responsabilidad e inicia una relación formal.

INTERPRETACION DEL GUION

- Determina los conceptos.
- Convierte el diálogo en una acción que un espectador sordo pudiera seguir.
- Asegúrate de que el guión establece los hechos y valores necesarios para los espectadores.
- Define el punto de vista, los subtextos y las presiones ocultas de los personajes en cada secuencia.
- Haz una gráfica con los cambios de presión dramática de cada secuencia, y después combina el resultado para obtener una gráfica con el desarrollo dramático de la película como un todo.

ENSAYOS

- Los actores estudian el guión, construyen la biografía del personaje, pero todavía no se aprenden los diálogos.
- El director anima a que busquen acción y movimiento en cada momento.
- Reúnete individualmente con cada actor para discutir su personaje.
- Confía en que los actores sean capaces de resolver los problemas.
- Toma notas durante cada repaso.

Centrarse en el propósito temático con los intérpretes:

- Discutir con los actores la historia pasada y el propósito del guión.
- Discutir el subtexto de las escenas claves y lo que revela cada una sobre los personajes.
- Desarrollar una jerarquía de temas de forma que sepas qué es lo más importante.

Ensayar con el libro:

- Trabaja con motivaciones; busca y subraya los golpes de acción.
- Ocúpate sólo con los problemas más graves de cada momento.
- Aborda primero las escenas clave, y une después el resto de escenas.
- Ensaya en las localizaciones o explica minuciosamente a los actores cómo son las localizaciones donde se desarrolla la acción.
- Esboza los movimientos y desarrolla posibles acciones.
- Busca acciones especiales para los puntos en los que hay golpes de acción.
- Los actores pueden ya aprenderse sus diálogos.

Ensayar sin el libro:

- El actor de cine sólo tiene al director como espectador.
- Cuando un actor no consigue centrarse, intenta encontrar el obstáculo.
- Estar dentro del personaje es algo que se consigue si la mente y el cuerpo están adecuadamente ocupados.
- Centrarse en el tema conduce a la relajación.
- Busca signos de tensión en los cuerpos de tus actores.
- La acción física real libera emoción real durante la interpretación.
- Emplea la improvisación para centrar a los actores y luego adaptarla al texto.
- Ofrece a los actores unas determinadas metas específicas y positivas que alcanzar.
- Las acciones de los personajes deberían buscar un efecto en otros personajes.
- El diálogo debe ser una acción verbal que también busque algún efecto.
- ¿Comunicaría algo la escena si fuera una película muda?
- ¿Emplean tus actores de forma efectiva todo el espacio disponible?
- ¿Ven los actores las visiones y los recuerdos internos de sus personajes?
- ¿Es cada personaje coherente consigo mismo?

PLANIFICAR EL DESARROLLO

- Fija un límite de tiempo para cada secuencia y cronometra la duración de los ensayos.
- Prepara a los actores para cambios de "bloque" si esto llega a ser necesario (a menudo lo es).
- Corta diálogos o acciones para adecuar la duración a los objetivos iniciales.

PARTE II
PRODUCCION

CAPITULO 10
Conceptos básicos de la puesta en escena 137

Del guión de la obra al guión técnico 137
Guión, concepto y diseño de las secuencias 138
Punto de vista 140

- El punto de vista de quién 140
- El punto de vista puede cambiar 141

Opciones de composición 142

- Mostrar las relaciones 142

Ubicación de la cámara 143

- Utilizar las líneas de tensión 143
- Subjetivo y objetivo 143
- Líneas de mirada y líneas de tensión 144
- ¡No saltes el eje! 144
- Deben mostrarse los movimientos que conducen a un reagrupamiento 147
- El movimiento es el mejor punto para el montaje 147

Planificar la cobertura 147

- Montaje refrescante 148
- Preguntas para uno mismo 148

Hoja de notas claves del director 150
Cubre los aspectos importantes desde varios puntos de vista 150
Planes de contingencia 151
El diseño de situación y el «storyboard» 152
Espacio, percepción y reagrupamiento 154

- El ojo de la cámara y el ojo humano son diferentes 154
- Escoger el tamaño del objetivo 156

Perspectiva 156

- Objetivos normales 156
- Perspectiva normal 157
- La perspectiva cambia sólo cuando cambia la distancia de la cámara al sujeto 157
- Manipular la perspectiva 157
- Acercarse con zoom o acercarse con dolly 157
- La elección del objetivo afecta a la textura de la imagen 159
- La elección del objetivo afecta a la velocidad del objetivo 161
- Resumen de las características de los objetivos 161

Altura de la cámara 162
Limitar los movimientos de la cámara 163

- Tener el valor de ser sencillo 163

Motivación para la colocación y el movimiento de la cámara 163

- Adaptarse a las exigencias del escenario 163
- Trabaja dentro de tus posibilidades 164
- La cámara como conciencia observadora 164

¿Cámara fija o cámara móvil? 165
Presencia objetiva o subjetiva de la cámara 165
Relaciones: separar o integrar a través del plano 165

Fondos 166
La cámara como instrumento de revelación 166
Estudia a los maestros 166
Compromisos con la cámara 166

CAPITULO 11
Preparándose para rodar 169

Selección del equipo: preparar una lista de cosas necesarias 169
Planificando el rodaje 170
Orden de las localizaciones 170
Orden del guión 174
Programar pronto las secuencias clave 174
Orden según el grado emocional 175
Secuencias de cobertura 175
Tiempo de rodaje para cada secuencia 175
Regla de oro número uno: prevé lo peor 176
Regla de oro número dos: primero pruébalo 176
Identificación de toma y secuencia 177
Claqueta 177
Planos de la cámara y numeración de las tomas 178
Partes de rodaje 179
Sistema de grabación doble 179
Sistema de grabación único 182
En los partes debe anotarse el equipo utilizado 183
El secretario de rodaje («script») y los partes de continuidad 184

CAPITULO 12
Cómo dirigir a los actores 185

Qué se siente al dirigir 185
Sobrecarga sensorial 185
Los actores necesitan animación constante 186
Prioridades 186
La ansiedad de los actores al principio 186
Fiesta de preproducción 186
Advierte a los actores que el rodaje es lento 186
Antes del rodaje 186
Tensión y sus consecuencias 187
Ir cogiendo el ritmo 187
La autoridad del director 187
Dividir tu atención entre el equipo y los actores 188
Organización diaria 189
Para cada plano 189
Para el plano siguiente 190
Pedir más 190
Incorporar lo desconocido al proceso 191
Animar una escena cuando está demasiado calmada 191
Planos de reacción 191
Reacciones y críticas 192
Por parte de los actores 192
Por parte del equipo de rodaje 193
Moral, fatiga e intensidad 193
Utilizar el tiempo de los descansos para la relación social 194

CAPITULO 13
Dirigir al equipo de rodaje 195

Distribuir las responsabilidades 195
Iniciativa 195
Comunicar 196
Relaciones con los actores y el público 196
Mirar a través de la cámara 197
Progresando 198
Cuando tú y el equipo de rodaje estáis solos 198
Recoger después de un día de trabajo 198

CAPITULO 14
Progresando 199

Controlar la cobertura 199
Si se agotan los recursos 200
Calidad dramática 200
Satisfacer la intención del autor 201
Medir el progreso 203
Moverse más allá del realismo 203
Ceder el control 204

Resumen de la Producción 204

CAPITULO 10

CONCEPTOS BASICOS DE LA PUESTA EN ESCENA

La expresión francesa *mise-en-scène* (literalmente, puesta en escena) es un término representativo muy útil que describe aquellos aspectos de la dirección que tienen lugar durante el rodaje. Abarca acciones como la dirección de actores, ubicación y movimiento de la cámara, dirección de los objetivos o composición. Planificar el rodaje de una secuencia conlleva considerar cuidadosamente las intenciones dramáticas —con las que debería identificarse la audiencia— y estudiar cómo desarrollar las intenciones del autor en términos prácticos. El director de fotografía es el responsable de todo lo que atañe a la cámara y a la iluminación, mientras que el director se preocupa de comprobar qué opciones existen y de analizarlas de acuerdo con el director de fotografía, el colaborador más importante del director.

DEL GUION DE LA OBRA AL GUION TECNICO

Planificar cómo se va a rodar una secuencia significa en primer lugar desarrollar el guión de la obra, que hasta ese momento no contiene ninguna referencia a la dirección de cámaras. No es posible especificar todo en el guión, no sería práctico ni económico, el guión técnico es el sistema para obtener el mayor partido posible de los recursos disponibles, humanos y materiales. Es la última etapa después de los ensayos intensivos, la localización de exterio-

res, las consultas con el director de fotografía, la comprobación de que los recursos financieros permiten equipos especiales de iluminación o de cámara, etc.

Aunque con un presupuesto escaso es difícil conferir una apariencia profesional y elaborada a una secuencia (rodaje con dolly o con grúa, congelar planos, titulación especial, trabajo óptico), es cuestión de ser astuto; un presupuesto mínimo no debe debilitar nunca la valía de un film. Las décadas de cine clásico rodado con equipos limitados demuestran que se puede funcionar bien a partir de un hábil análisis dramático del material y ajustándose siempre a las técnicas más simples para conseguir los objetivos artísticos de la película.

El guión de la obra debe en esta etapa convertirse en un guión técnico. Las secuencias que hasta ahora venían encabezadas sólo por títulos (para evitar confusiones cuando se alteraba el borrador) reciben ahora un número de secuencia. Se especifican ya las órdenes y transiciones de cámara necesarias. A partir de los ensayos se tiene una idea concreta de la cobertura de cámara que requiere cada secuencia, más adelante en este capítulo nos ocuparemos de las consideraciones finales con el director de fotografía.

De acuerdo con el director de fotografía, se decide qué cobertura es la mejor para una secuencia, y después de acuerdo con el secretario de rodaje, se dibujan líneas que abarquen porciones del decorado. Cada línea representa un ángulo de cámara y cada una tiene una breve descripción identificativa, como en la figura 10-1. Esto muestra a simple vista qué alternativas de montaje habrá. Para hacer posible el montaje, recuerda siempre que tiene que haber una superposición entre plano y plano. Para hacer que el montaje sea suave e imperceptible, el mejor lugar para hacer un corte a otro ángulo es siempre durante un movimiento físico del actor. Esto se entenderá mejor si se analiza una secuencia bien hecha o a partir de la experimentación práctica. Los ejercicios y los proyectos que ayudan en este terreno figuran en la Parte VII: Proyectos Fílmicos. En el Capítulo 33 hay un análisis de estos principios en el Proyecto 1: Análisis de la Composición Cinematográfica, y un ejercicio de examen de una secuencia en el Proyecto 2: Análisis del Montaje. Los ejercicios de rodaje y el posterior análisis conceptual se encuentran en el Capítulo 34 y comienzan con el Proyecto 5: «Técnicas Básicas: Ir y Venir.»

GUION, CONCEPTO Y DISEÑO DE LAS SECUENCIAS

El diseño de una secuencia, aunque debe adaptarse a las limitaciones de la cinematografía surge en realidad a partir de la función subyacente de la secuencia en el guión. ¿Cómo, por ejemplo, mostrarías a un hombre que está siendo observado por la policía cuando intenta entrar en su coche y ponerlo en marcha?

Hay preguntas básicas sobre la función que cabe preguntarse, tales como:

- ¿Cuál es la función de la secuencia en el guión?
- ¿Qué necesita saber el espectador sobre la disposición geográfica de la secuencia al principio de ésta? ¿Y después?

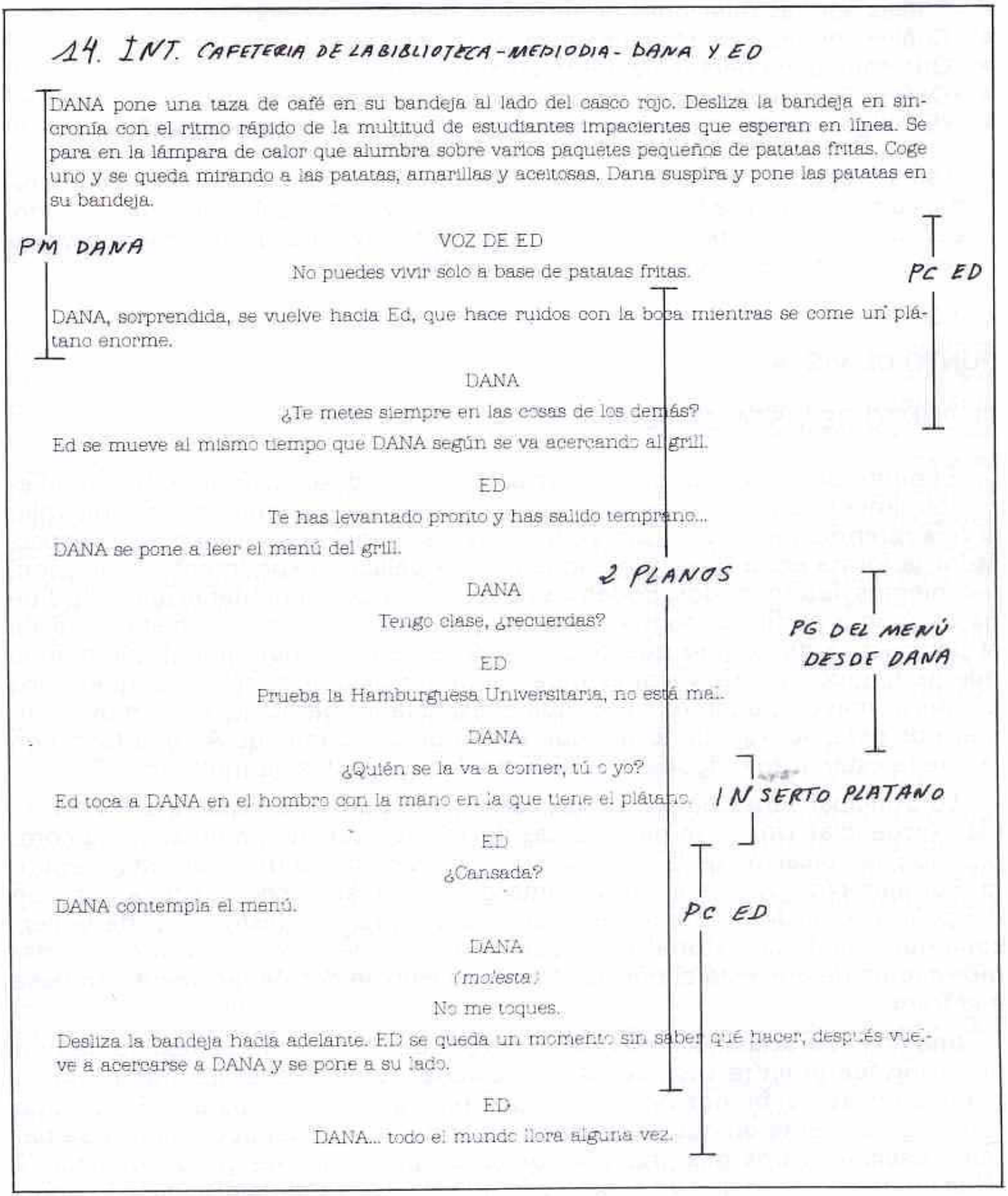

Figura 10.1.

Página de guión con anotaciones para el rodaje.

- ¿Cuáles son las relaciones en términos de espacio físico?
- ¿Cuáles son las expectativas de cada personaje en la secuencia?
- ¿Qué sabe cada personaje sobre su situación?
- ¿Cuál es la relación entre los observadores y el observado?
- ¿Hay algo que deba saber el espectador pero no los personajes?

Estas preguntas variarán con cada secuencia, y dependerán de su contenido, complejidad y la forma en la que contribuyan a la película como un todo. Definir lo que el espectador debe ver y sentir, ayuda a decidir cómo revelárselo, y hace que parezca mucho menos arbitrario.

PUNTO DE VISTA

EL PUNTO DE VISTA DE QUIEN

El punto de vista es para muchos un concepto desconcertante. No se refiere literalmente a «lo que se ve en cada momento», aunque esto podría valer si nos referimos a un solo plano. Más bien su función es transmitir al espectador la forma en la que un personaje de la película experimenta unos acontecimientos determinados. Podemos por ejemplo experimentar el juicio de Juana de Arco a partir del ángulo de Juana, o podemos contar la historia desde la perspectiva de un juez que se compadece de ella y que quiere que admita que ha fingido ver sus visiones para así poder dejarla marchar. Si queremos un efecto mayor, podemos hacer que el espectador participe de un mayor número de perspectivas, de forma que sintamos con Juana de Arco la forma en la que la están juzgando los inquisidores, los creyentes, la multitud y Dios.

Lo principal será siempre preguntarse ¿qué punto de vista va a favorecer esta secuencia? Una gran parte de las decisiones que se tomen sobre la composición, la ubicación de la cámara y la edición surgen a partir de esta pregunta. Por ejemplo, ¿vamos a ver al hombre subir de su coche desde la posición del policía o desde un punto de vista más omnisciente (esto es, el de la persona que cuenta la historia) en el cual nosotros (pero no el hombre) nos damos cuenta de que está el policía? Sin duda esto se decide fácilmente en base a la trama.

Imagina una secuencia más compleja en la cual un niño es testigo de una discusión fuerte entre sus padres divorciados. ¿Cómo debemos tratar aquí el punto de vista? Debemos determinar qué representa la discusión. ¿Es del tipo "niño se da cuenta de que es un peón en la partida" o del tipo "padres se hacen acusaciones amargas sin darse cuenta de que el niño les puede escuchar"? ¿Nos interesa más lo que ve el niño o lo que le hace sentir la discusión? ¿Aportan los padres nueva información o nos estamos centrando en la presencia y las reacciones del niño? Preguntas como éstas determinan de quién es la secuencia en realidad: del niño, del padre o de la madre. La secuencia puede rodarse y montarse para polarizar nuestro interés compasivo hacia cualquiera de estas direcciones.

Hay una forma adicional y más independiente de observar los acontecimientos, la del omnisciente narrador de la historia. Este punto de vista es un recurso que será útil para mitigar la presión sobre la audiencia antes de reanudarla de nuevo. Una presión mantenida e invariable es contraproducente porque la audiencia se adapta a ella o la abandona. Es interesante fijarse en cómo Shakespeare usa escenas de alivio cómico en sus tragedias.

EL PUNTO DE VISTA PUEDE CAMBIAR

Imagina ahora una secuencia en una clínica que comienza con un médico joven, de apariencia triste, diciéndole a un paciente que tiene un cáncer incurable. Según comienza el paciente a comprender su situación abandonamos el punto de vista del paciente y adoptamos el del médico, manteniéndole sólo como una voz y centrándonos exclusivamente en el hombre enfermo que escucha su sentencia de muerte. Este ejemplo ilustra cómo el punto de vista es un todo que, de forma natural, se traslada de persona a persona, aunque finalmente la película completa se centre sobre el paciente. Es paradójico que para comprender y sentir lo que siente el médico necesitemos compartir esos momentos en los que empatiza con nuestro personaje central, abandonando su propia realidad protegida para entrar en la del hombre que se enfrenta a la muerte. Un personaje que nunca pierde su propia identidad podría ser algún alienado o una persona inhumana. Incluso si esto es cierto (digamos que estamos haciendo una película biográfica sobre un déspota nazi), podríamos aún así mover el punto de vista hacia la víctima nazi simplemente para permitir al espectador tener un vehículo para sus sentimientos contenidos y para forzar a que haga una comparación entre una persona sensible y una insensible.

La única directriz a la hora de decidir el punto de vista es preguntarse cuál contribuye más al sentido dramático. Esa decisión sólo se puede tomar dentro del complejo modelo del guión completo. Puede que no existan determinantes principales, en cuyo caso es en el montaje cuando se decide, basándose en los matices de la interpretación.

A veces una película nos hará experimentar una situación desde una perspectiva intencionadamente independiente (aunque no por ello menos interesante) como hizo Tanner en *Jonás que tendrá veinticinco años en el año 2000* (1976). Tanner cuenta la historia de seis parejas, supervivientes de la turbulenta década de los sesenta, que intentan seguir viviendo según sus ideales anteriores incluso a pesar de que la revolución social por la que lucharon ha fracasado. Deliberadamente Tanner evita alinearnos con ninguna pareja ni ninguna persona, de forma que los veamos en términos sociales amplios y no como rebeldes individualistas.

Como concepto simple y rápido, el punto de vista subjetivo es aquel que tiende a emplear primeros planos y a rodar con la cámara cerca del eje de «línea de tensión» entre los personajes. El punto de vista objetivo tiende a utilizar planos más amplios y a alejarse de esa línea (Fig. 10-2). Veremos ejemplos

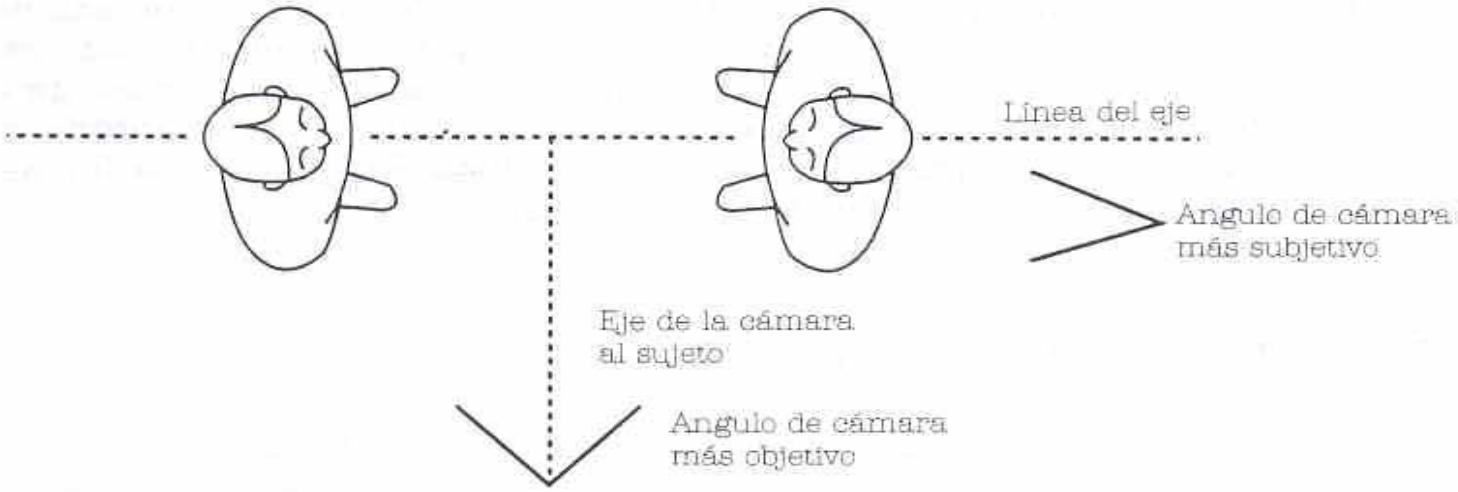

Figura 10.2.

El eje de la cámara puede estar situado en ángulo recto con respecto al sujeto o en ángulo cercano al eje de la escena; de esta forma se controla el sentido que provoca en el espectador el ángulo subjetivo y objetivo.

más adelante cuando analicemos la ubicación de la cámara. Mi aproximación no es más que una sugerencia; el punto de vista es algo sutil que golpea al espectador mediante una combinación única de acción, personajes, iluminación, ánimo, acontecimientos y contexto. Por esta razón una escena rodada desde múltiples ángulos sólo puede ser ajustada en el estudio de montaje después de haberla rodado.

OPCIONES DE COMPOSICION

MOSTRAR LAS RELACIONES

Si volvemos a la secuencia del niño y sus padres divorciados, ¿cómo va a ser la relación espacial de los protagonistas? Si mostramos a la pareja discutiendo en el mismo encuadre y al niño separado en un primer plano reforzamos su separación de los dos. Si relacionamos al niño y a la madre en un cuadro y al padre sólo en otro, sugerimos una configuración diferente de alianzas o antipatías. Puede haber otros factores: la utilización de planos desde delante o desde atrás, los lados del cuadro, diferentes alturas de cámara y diferentes niveles de iluminación, etc.; cualquier combinación de estos factores puede predisponer al espectador a interpretar la escena de una forma determinada o desde un determinado punto de vista.

Sería equivocado y simplista sugerir que existen reglas sobre esta cuestión, porque el criterio humano se construye a partir de múltiples matices. Lo que importa es la sensibilidad y la racionalidad con la que se compone, se ilumina y se agrupa cada escena. Tu sensibilidad y los ojos y oídos de tu audiencia son los árbitros finales. Dado que en la realización cinematográfica todo es relativista, apenas existen fórmulas: composicionalmente siempre se muestran

las características de una relación entre un objeto y otro o una persona y otra, implicando así la relación de una idea, un principio o un criterio con otro. Para hacer esto puede usarse también el montaje o la construcción de la historia (como por ejemplo la narración paralela, en la que se intercala un combate de boxeo entre la disputa sentimental). Sea lo que sea, el efecto se consigue a través de la sugerencia y la comparación implícita.

UBICACION DE LA CAMARA

UTILIZAR LAS LINEAS DE TENSION

He aquí algunas directrices prácticas en torno a la relación de la cámara con lo que yo llamo las líneas de tensión de una escena. Estas conexiones invisibles son las líneas que se podrían dibujar entre los personajes y los objetos más importantes de una escena. A menudo son también líneas de miradas. Tienen un gran potencial dramático (por ejemplo, el cambio de perspectiva) y en muchas ocasiones dominan la composición. Para entender esto último, lea las notas del capítulo 33, proyecto 1: Análisis de la composición cinematográfica. Mejor aún: haga el proyecto. Las líneas de tensión legitiman determinados ángulos de cámara, pero también implican conexiones emocionales (y por tanto puntos de vista) asociadas a determinados personajes. No es un concepto fácil de describir; se entenderá mejor si se hace el ejercicio posterior; proyecto dos: análisis del montaje.

SUBJETIVO Y OBJETIVO

Sin importar el punto de vista que favorezca una película, ese punto de vista variará; los cambios en las líneas de tensión son la pista principal para saber cómo y dónde tiene lugar esa variación. Esto requiere una explicación mayor. Fijémonos en la forma en la que la conciencia de un observador se mueve cuando contempla la escena arquetípica de dos personas que conversan.

El concepto del observador involucrado es importante, porque sus impulsos son el modelo según el cual la cámara o el montaje cambiará de un ángulo a otro. De hecho, la combinación de trabajo de cámara y de montaje imita siempre la forma en la que los ojos de un observador y su atención psicológica se mueven alrededor de un entorno, siguiendo determinados estímulos y persiguiendo una línea lógica de investigación basada en la predisposición y en el desarrollo de los acontecimientos. Este observador —ya sea un personaje dentro de la película o un narrador de la historia que dirige nuestra atención— tiende a variar en intensidad; la atención independiente del observador es objetiva, mientras que la intensidad afectiva e identificativa le hace ser subjetivo. Una película «respirará» entre estos dos extremos, aunque la diferencia en sí misma requiere una explicación mayor.

Imagina que estás viendo a dos jugadores de tenis. La pelota sigue la línea de tensión o eje entre ambos. Puedes observar desde la posición del árbitro

junto a la red y ver el partido desde una posición objetiva e independiente a noventa grados del eje, o puedes ir a un extremo de la pista, dar la vuelta y mirar por encima del hombro de uno de los jugadores. En ese punto uno se implica subjetivamente en el juego, porque aparece una alineación con la situación de uno de los jugadores al ponernos virtualmente en su posición. Es también un ángulo en el que no hay elección; siempre se ve a los dos jugadores, aunque a uno de ellos desde atrás.

Este principio, según el cual el observador se mueve desde un ángulo situado en un extremo del eje de la escena hasta colocarse en el mismo eje, contemplando desde arriba la "línea de fuego", se aplica a todas las situaciones de interacción verbal, física o psicológica. Puede complicarse si hay más de dos protagonistas, aunque el desarrollo se construye sobre las líneas de tensión que pueden dibujarse. Estas líneas están generalmente entre los personajes principales; sin embargo, alguien que por ejemplo esté esperando con ansiedad puede ser conectado por una línea invisible de tensión a un objeto como un reloj, un teléfono o un dedo sobre el gatillo de una pistola.

Cuanto más cerca está la cámara a una línea de tensión, más subjetivamente involucrado se sentirá el espectador. Cuando se utilizan ángulos complementarios, la audiencia cambia rápidamente entre las experiencias subjetivas de cada protagonista, de forma que el efecto acumulado puede ser el de entrar en el combate sin identificarse necesariamente con uno de los contendientes. Esto depende también del equilibrio del montaje y —algo menos— de la fuerza de la caracterización de cada actor.

LINEAS DE MIRADA Y LINEAS DE TENSION

Mira al diseño de situación para la escena de la discusión entre la madre y el padre que están siendo observados por el niño (Figura 10-3A). Las diversas conexiones psíquicas o posibles líneas de tensión aparecen como líneas de puntos que reflejan las miradas. El eje principal es el que hay entre los padres, aunque existen otros entre cada padre y el niño, que está en silencio. Cada línea de mirada sugiere una posición de la cámara. El storyboard de la secuencia muestra lo que cubre cada ángulo de cámara (Figura 10-3B). Algunos ángulos son cortos (4, 5 y 6), algunos son medios (1, 2 y 3) y hay también dos planos generales, ángulos más alejados que cubren todo (7 y 8). Las posiciones 1, 2 y 3 son todas en algún grado omniscientes porque son miradas desde fuera de los personajes; esto es, se les ve emparejados y relacionados cada uno con el otro. La posición 7 es aún más comprensiva, porque saca a los tres. Las posiciones 4, 5 y 6 son sin embargo cercanas y subjetivas, como si estuviéramos viendo a través de uno u otro de los personajes. La posición 6 puede ser útil para mostrar los saltos en la mirada del niño.

¡NO SALTES EL EJE!

Dado que el niño permanece en una posición fija, la cobertura de cámara que reproduce su visión de los padres debe permanecer a un lado de la línea

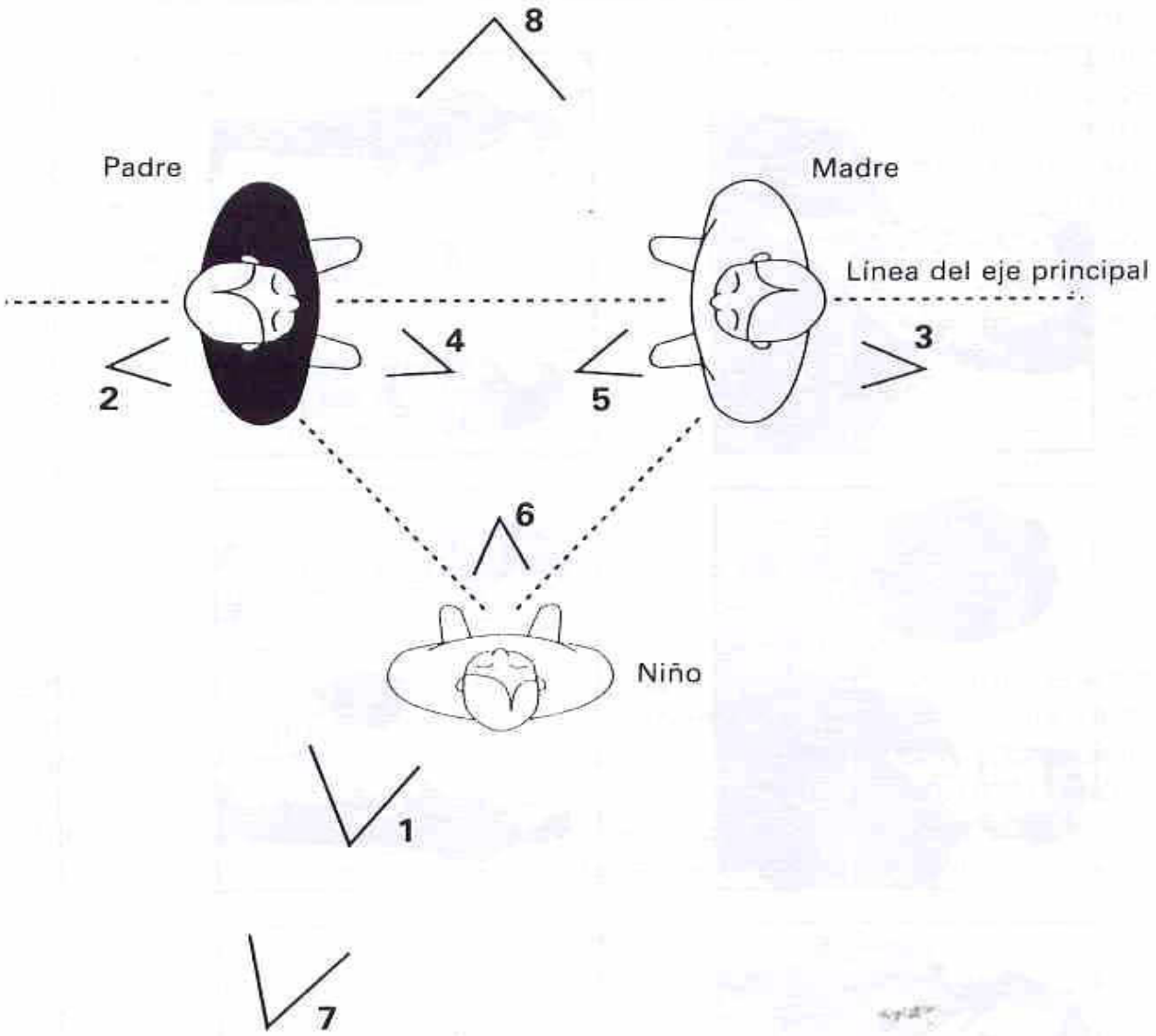

Figura 10.3A.

Posiciones de cámara para cubrir el punto de vista de un niño que asiste a una discusión entre sus padres. Las líneas de tensión aparecen indicadas entre cada uno de los personajes.

de eje de A a B. Si se quiere mantener la dirección de la pantalla, la cámara no debe cruzar el eje. Si se cruza ese eje con la cámara —como ocurre en la posición 8—, los personajes comienzan a mirar hacia la dirección contraria en la pantalla, tal y como se ve en la secuencia del storyboard. En las posiciones 1 a 7 el padre siempre mira de izquierda a derecha de la pantalla, y la madre de derecha a izquierda. Incluso en los primeros planos grandes (4 y 5) las líneas de la mirada siguen mostrando a los personajes manteniendo la misma dirección en pantalla. Sin embargo, en la posición de cámara 8 esa consistencia desaparece porque la cámara se ha saltado la línea del eje principal.

Mucha gente encuentra complicado evitar que la cámara se salte el eje para mantener la dirección de la pantalla. El capítulo 34, proyecto 5: "Técnicas básicas: ir y venir" es un ejercicio práctico que ayuda a deducir las normas, a

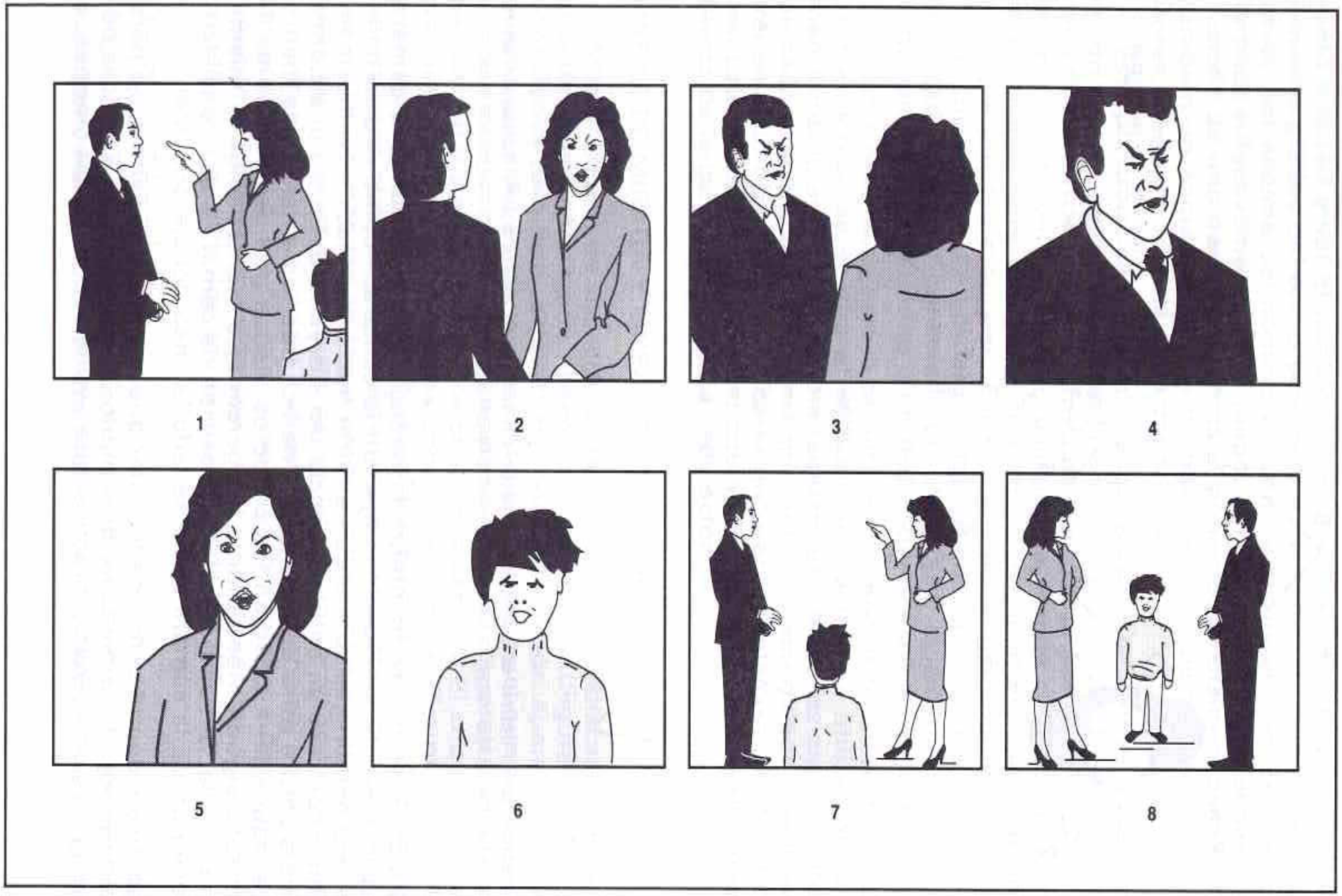

Figura 10.3B.

Encuadres del storyboard para las posiciones de cámara de 1 a 8. Observe que en la posición 8 las dos figuras muestran direcciones inversas de pantalla porque la cámara ha cruzado la línea del eje principal.

aprender cómo cambia la dirección de la pantalla y a enfrentarse a personajes en movimiento que terminan en lugares diferentes de la escena y requieren por tanto cambios en la dirección de la pantalla. Con este proyecto aprenderás que no hay pecados sin redimir. De hecho uno puede cruzar la línea en mitad del desfile o en medio de la conversación, pero tendrá que mover la cámara en ese plano hacia un lado desde la posición tres a la posición ocho, de forma que el espectador vea cómo la cámara se mueve hacia la nueva posición al otro lado del eje. A partir de ahí, se debe rodar todo desde el nuevo lado del eje para preservar la nueva lógica de la dirección de la pantalla, según la cual los personajes se enfrentan ahora en la dirección contraria. Todo tiene su valor dramático. Un cambio en la dirección de la pantalla puede ser una buena forma para tratar un golpe de acción en el que los interlocutores adoptan la posición del otro, algo que ocurre muy a menudo en las discusiones.

DEBEN MOSTRARSE LOS MOVIMIENTOS QUE CONDUCEN A UN REAGRUPAMIENTO

En una escena interior en la que los personajes se van moviendo, ellos mismos se reagrupan y originan nuevas direcciones de pantalla durante la escena. Esto significa que no se pueden intercambiar los planos con las reacciones del principio y del final de la discusión, y que la escena no podrá reestructurarse con facilidad en el montaje, en caso de que haga falta. Deben mostrarse en la pantalla los movimientos que conducen a un reagrupamiento. Son las transiciones que preceden a una nueva fase de composición de la escena. Los movimientos tienen también su significado dramático, así que de todas maneras uno siempre querrá mostrarlos. Planifica con cuidado de forma que la escena se desarrolle con normalidad en la pantalla.

EL MOVIMIENTO ES EL MEJOR PUNTO PARA EL MONTAJE

Tal y como hemos dicho anteriormente, planifica el empleo de cualquier movimiento definido en la escena como punto de montaje entre ángulos diferentes. A esto se le llama corte ajustado a la acción. La mejor forma de hacerlo es iniciar un poco del movimiento en la escena saliente, y completar el grueso de ese movimiento en la escena en el plano entrante. Los movimientos rápidos necesitan dos o tres fotogramas de acción repetida en el plano entrante, dado que el ojo humano no percibe los primeros dos o tres fotogramas de la imagen nueva.

PLANIFICAR LA COBERTURA

"Cubrir una escena" significa rodar el suficiente material como para sacarle partido en pantalla. Dependiendo de la naturaleza de la película esto puede significar tomas largas y con coreografía compleja como las que utiliza Hitch-

cock en *La Soga* (1948) y Tanner en *The Middle of the World* (1974); o puede requerir un torrente de imágenes montadas con rapidez como las que han montado realizadores tan dispares como Eisenstein en *El Acorazado Potemkin* (1925), y Nicholas Roeg en *Don't Look Now* (1973). En el capítulo 28 bajo el epígrafe "Forma" se analizan las ventajas y desventajas de cada una de estas opciones. Brevemente, el método de planos largos requiere una cámara móvil o una cuidadosa disposición de la cámara y de los actores para evitar una apariencia teatral y plana, mientras que el método de los planos rápidos tiene una tendencia inherente mucho mayor a parecer manipulado, debido a que el espectador sufre un bombardeo extremo de fragmentos, a partir de los cuales él debe deducir el todo.

MONTAJE REFRESCANTE

Cortar hacia diferentes ángulos de cámara es un forma de renovar la perspectiva del espectador, mostrando diferentes puntos de vista y provocando diferentes tipos de experiencias. Si los ángulos permanecen cercanos al eje, nos vemos subjetivamente involucrados, por lo que para variar se corta hacia un ángulo más objetivo, consiguiendo así sacarnos de la línea de fuego y ver las cosas desde una perspectiva más exterior. En una escena de un mitin político esto puede sugerir un alejamiento de lo intensamente personal para adoptar una perspectiva histórica o sociológica. Esto, también, es una forma de refrescar, una yuxtaposición de impresiones que interrumpe lo que se ha convertido en habitual, y nos empuja a interpretar las cosas desde otro ángulo intelectual o emocional.

PREGUNTAS PARA UNO MISMO

Sea cual sea la combinación de aspectos que uno decida mostrar en la escena, intenta considerar estos factores:

Geografía:

- ¿Qué debe mostrar la escena para definir el entorno de forma satisfactoria?
- ¿Surge pronto esta orientación o se retrasa por razones dramáticas?
- ¿Qué combinación de distancias y de lentes harán falta para el ángulo mayor de la cámara?
- ¿Tendrá iluminación suficiente como para el rodaje de todos los planos?

Movimiento de los personajes:

- ¿En qué puntos se mueven físicamente los personajes de un punto a otro?
- ¿Cómo lo mostrarás? (¿utilizarás un ángulo amplio? ¿Moverás la cámara con el personaje? ¿Mostrarás cómo cambia la línea de la mirada de otro perso-

naje mientras escucha el sonido de los pasos de otro personaje que se acerca?).

- ¿En qué eje se mueve el personaje en cada etapa de sus movimientos?

Punto de vista:

- En cada momento significativo, ¿el punto de vista de quién estamos compartiendo?
- ¿De quién es el punto de vista global?
- ¿Cuándo y por qué cambia el punto de vista?
- ¿Es ese punto de vista subjetivo u objetivo?
- ¿Qué emoción, pensamiento o preocupación puede sugerir el punto de vista?

Líneas de miradas:

- ¿Cuáles son las líneas de miradas significativas de la escena? (Estos significados motivan lo que el espectador quiere ver y, por tanto, dónde debe colocarse la cámara en unos planos y otros).
- ¿Dónde cambian las líneas de miradas?
- ¿En qué punto debe una cámara seguir la línea de una mirada?

Movimiento de cámara:

- ¿Cuándo y por qué debe moverse la cámara?
- ¿Qué sensación crea ese movimiento? (En la película *Ocurrence at Owl Creek Bridge* (1962) la tendencia de la cámara a desplazarse hacia un lado crea una sensación de acecho, de vigilancia incómoda. Un movimiento de la cámara puede sugerir una retirada, una mirada, una búsqueda, una huida hacia adelante; puede sugerir un sinfín de sensaciones subjetivas).
- ¿A qué velocidad debe hacerse ese movimiento? (Los movimientos deben hacerse a un ritmo apropiado si se quiere que estén integrados otros ritmos auditivos o visuales de la escena. Hay que tener cuidado con los barridos de imagen cuando se desplaza la cámara con rapidez, como ocurre en los travellings). Para más información, consultar con el manual de la cámara.

Relación de composición:

- ¿En qué momentos significativos será necesario mostrar una relación? (Se puede mostrar en el cuadro a un personaje dormido que tiene que coger un avión poniendo al fondo un reloj; o también de forma más efectiva se puede saltar de su imagen a la del reloj una y otra vez. O se puede jugar con una discusión de madre e hija en planos sueltos y ajustados que ponen el énfasis en el sentimiento de enfrentamiento y desconexión en su relación).

Aislamiento:

- ¿Qué o quién puede legítimamente ser aislado de su entorno? (A un niño inadaptado se le puede mostrar sólo, mientras que la pandilla que siempre intenta reclutarle aparece siempre como un grupo. En un solo plano puede también mostrarse un teléfono que se niega a sonar mientras alguien espera con ansiedad una llamada. En cada caso este aislamiento complementa una percepción dominante, bien la de alguien dentro de la película o la del que la cuenta).

Espacio:

- ¿Cuál es el significado del espacio que hay entre los personajes? (La distancia cambiante entre dos personajes que están teniendo una conversación indica en gran parte quién de ellos está consiguiendo el control, y quién está cediendo o escondiéndose. La posición de la cámara y la elección de los objetivos puede alterar la percepción que tiene el espectador del espacio. Por ejemplo, una calle abarrotada se rueda a menudo con un teleobjetivo para comprimir los coches y las personas en una especie de mar agitado; de igual manera, la imagen de una persona que implora a través de los barrotes de una prisión puede rodarse con un objetivo de gran angular, de forma que sus manos queden en el vacío y parezcan enormes con relación al fondo).

HOJA DE NOTAS CLAVES DEL DIRECTOR

Cuando dirijas tus primeras películas, tendrás que trabajar duramente para resumir lo que quieres contar, confecciona listas organizadas y densas para que no olvides nada en el barullo del rodaje. Cuando el cansancio te agote (el riesgo laboral de los directores), la memoria y la imaginación se evaporan, y esas notas (ver Figura 10.4) te salvarán la vida.

Cuando has definido lo que quieres contar en la historia, y sabes en concreto lo que necesitas para cada secuencia, podrás dirigir a partir de un plan detallado, en vez de esperar a reconocer el éxito cuando éste aparece.

CUBRE LOS ASPECTOS IMPORTANTES DESDE VARIOS PUNTOS DE VISTA

Los puntos vitales de la historia, o las transiciones emocionales importantes, deben cubrirse desde varios puntos de vista para que después se pueda elegir y ejercitar el máximo control sobre cada momento de la narración. Por ejemplo, en una escena sobre una reunión familiar la madre rompe el último vaso que quedaba de un regalo de bodas; el punto más importante puede ser mostrar el momento en el que ella lo ve y lo siente. Sin embargo, al incidente se le puede dar un toque adicional si se ruedan reacciones de las otras personas presentes. Su hijo puede mostrar enfado ante su falta de delicadeza, su hija puede mostrarse sorprendida, su marido entretenido porque piensa que

Secuencia 15: TONY VUELVE A CASA DESPUES DE CINCO AÑOS DE SILENCIO

Metáfora: El Regreso del Hijo Pródigo.

Duración: 2 minutos, 25 segundos.

Tony quiere: evitar mostrar el amor que siente por su padre
evadirse del pasado
mostrar que lo siente sin admitirlo
hacer que su padre vea que no es una visita de compromiso
volver otra vez a su infancia
motivar el afecto de su padre y, por tanto, su perdón
devolver la foto de su madre
convencer a papá de que no es un fracasado
pedir perdón

Papá quiere: mantener una distancia emocional con Tony
negarse a sí mismo que le ha emocionado el regreso del chico
hacerle pensar que no le importa lo que le ocurra
hacerle saber que toda la familia desaprueba lo que ha hecho
no actuar de la forma autoritaria que marcó al chico
que no se entere de que ha mantenido intacta su habitación
negar que le usaba para discutir con su madre
mostrar que le quiere
pedir perdón

La escena debe transmitir que: Tony ha conseguido confianza en sí mismo gracias a los viajes
Papá ha estado enfermo y ya contempla su propia muerte
La casa está todavía como su madre la dejó

Figura 10.4.
Ejemplo de Hoja de Notas claves del Director.

es un accidente sin importancia, y su nuera puede mostrarse preocupada por si se ha cortado con los cristales.

Al cubrir varias de estas reacciones se consigue una riqueza más diversa a la hora de definir el momento. Por otro lado sigue ese principio de la abundancia que tan a menudo se menciona, por el que habitualmente debemos recoger más material del que nos hace falta para poder luego elegir, y por tanto controlar.

PLANES DE CONTINGENCIA

Planifica tu cobertura minuto a minuto, pero estudia también cómo enfrentarte a sorpresas desagradables. Planea qué harás si se pone a llover, si hay dificultades con el horario, etc.; y aunque sólo quieras mostrar a un personaje en la pantalla durante una discusión entre dos, rueda a los dos. Esto te permite tener abundante material: un recurso alternativo si tus planes no dan un buen resultado, o un plano de reacción si necesitas combinar la mejor de dos

tomas. Esta precaución no es un compromiso artístico; ningún viajero precavido se lleva una provisión de agua para dos días si va a cruzar un desierto de dos días. Se lleva más, por si acaso.

EL DISEÑO DE SITUACION Y EL "STORYBOARD"

Dibuja un diseño de situación que te ayude a consolidar tus intenciones en la disposición, y a utilizar el menor número de ángulos de cámara, y los más efectivos. Pon en él los movimientos de los personajes y los ángulos de cámara que hacen falta para el montaje que quieres hacer. La Figura 10.5 es un diseño de situación para la escena que vimos en la Figura 10.1. Este diagrama, surgido a partir del desarrollo de la composición, durante los ensayos, y modificado por la realidad del escenario, ayuda a planificar el montaje por adelantado, y permite al Director de Fotografía diseñar la iluminación y los movimientos de cámara.

En una producción con una planificación sumamente ajustada, el director artístico puede hacer un "storyboard" para cada ángulo de cámara, como en la Figura 10.3B. Esto permite asegurarse que el contenido de cada composición sea el más interesante y relevante posible. Las sugerencias que aporte cada experto pueden ser tan buenas como para que el director revise la concepción original. Como ocurre siempre cuando la colaboración es fructífera, el todo puede ser mucho mejor que la suma de sus partes.

Sea cual sea la intención original, a menudo no todo se ajusta al plan de "storyboard" a la hora de rodar. Las características del campo de visión de cada objetivo, los problemas con la iluminación, las necesidades de movimiento de cada personaje, e incluso el tamaño del encuadre, puede conducir al director a componer una imagen y a colocar a los actores de forma muy diferente a la que figura en el "storyboard".

Cuando el "storyboard" se convierte en una especie de fetiche para los directores noveles, pronostica generalmente un énfasis excesivo en el diseño físico y una intolerancia en torno a las variables humanas durante todo el rodaje. Este es un mal presagio para la espontaneidad que requiere el drama naturalista, y de hecho algunos de los ejemplos históricos de control formal riguroso son, cuanto menos, poco tranquilizadores. El director que más fama se ha ganado por su brillantez en la composición es Sergei Eistenstein, cuyas películas eran altamente formales y no del todo preocupadas por la espontaneidad, y ni siquiera por el realismo. Como defensor de la visión marxista de la historia, expresa de forma poderosa el sentimiento de proceso histórico inevitable de la sociedad dividida en clases, y la acción y neutralización igualmente inevitables entre sus intérpretes. Sus películas muestran individuos que son parte de un concepto superior, y elevan un análisis histórico a través de la retórica de un diseño visual sorprendente pero altamente teatral. Irónicamente, sus formas funcionan igual de bien al servicio de la oposición. Leni Riefenstahl, en *Triumph of the Will* (1936), promociona de forma seductora la figura de Adolf Hitler como dios benévolo de los alemanes. Desgraciadamente, las formas ele-

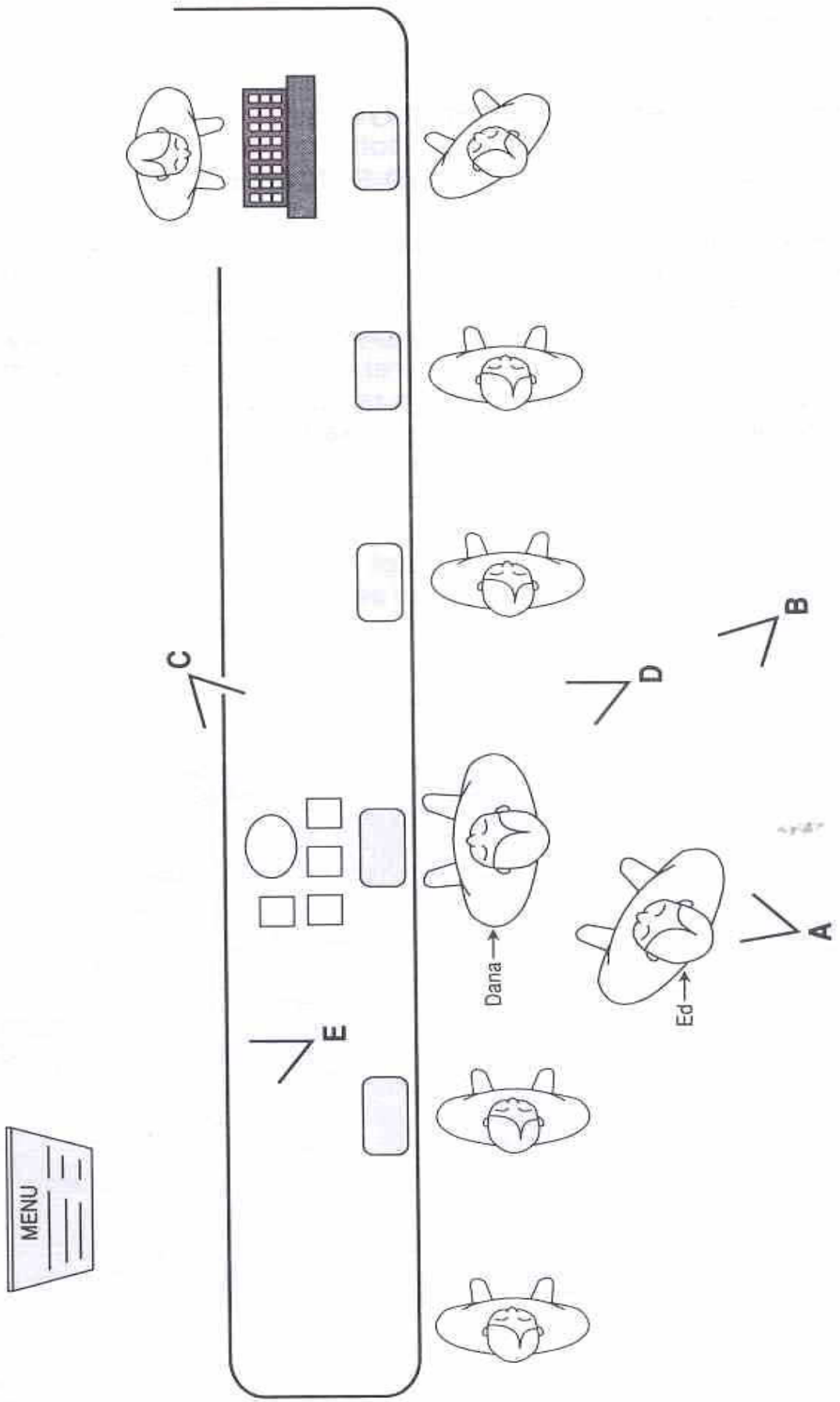

Figura 10.5.
Diseño de situación para la secuencia de la barra en el autoservicio de la Figura 10.1.

gantes pueden sustituir al contenido intelectual. De ello dan testimonio miles de anuncios de televisión.

ESPACIO, PERCEPCION Y REAGRUPAMIENTO

EL OJO DE LA CAMARA Y EL OJO HUMANO SON DIFERENTES

El ojo del espectador durante los ensayos es enormemente engañoso, porque el ojo humano abarca un campo de casi 180 grados (ver Figura 10.6). Aunque al objetivo de una cámara de 16 mm con una distancia focal de 10 mm se le considera un gran angular, sigue abarcando sólo 54 grados horizontalmente y 40 grados verticalmente. Esto significa que el objetivo gran angular más amplio (al límite de que se generen distorsiones reales) sólo recoge un cuarto del ángulo de aceptación del ojo humano. Esto se traduce en un campo de visión muy restrictivo, y tiene evidentes consecuencias en la composición dramática.

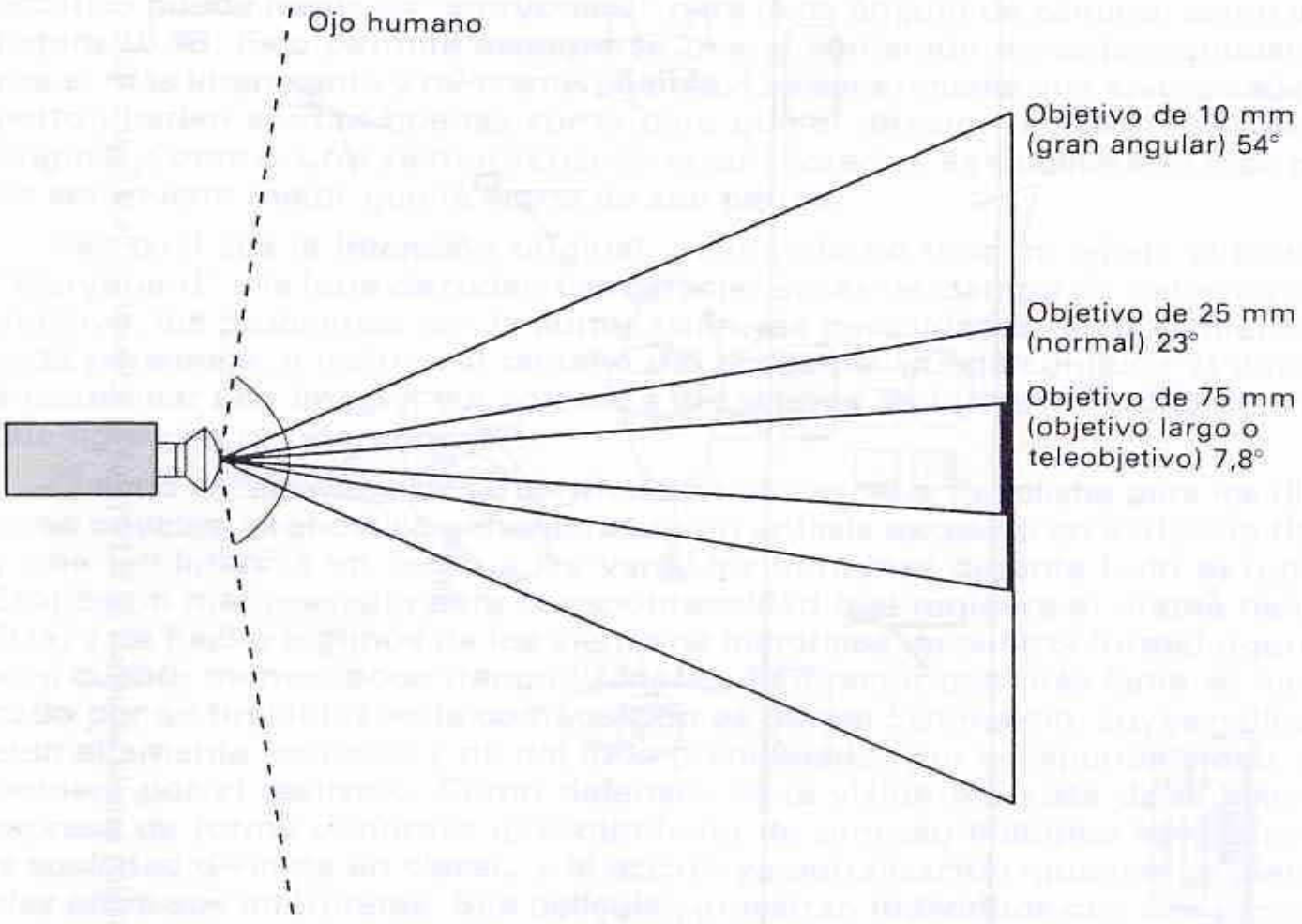

Figura 10.6.

Campo de visión del ojo humano comparado con el ángulo de aceptación mucho más limitado de los objetivos de cámaras de 16 mm. Observe que los ángulos verticales de aceptación (no mostrados) son todavía un 25 por 100 más pequeños.

Tales limitaciones las compensamos diseñando nuevas composiciones para engañar al espectador y crear la sensación de que hay distancias normales y relaciones espaciales ordinarias. Por ejemplo, dos personas que mantienen una conversación pueden tener que situarse excesivamente cerca para parecer normales en la pantalla; habrá que "hacer trampas" con los muebles y las distancias entre los objetos para producir la apariencia deseada en la pantalla; y los movimientos físicos corrientes como pasar al lado de la cámara o coger un vaso de leche tendrán que ralentizarse a la tercera parte o más si se trata de un primer plano. Ten en cuenta, sin embargo, que el diálogo en una comedia (aunque no necesariamente el movimiento) necesita a menudo interpretarse de una forma considerablemente más rápida que el ritmo normal, si es que no quiere parecer lento en pantalla. Las pruebas de pantalla ayudan a tomar todas estas decisiones.

Enmarcar el cuadro, conseguir la ilusión de profundidad, y disponer un equilibrio y un significado temático en la composición de cada escenario pueden ayudar a compensar el tamaño limitado de la pantalla y su tendencia a aplanarlo todo. Para desarrollar la forma de mirar que cada uno tiene en relación a estos temas, ver Capítulo 33, Proyecto 1: "Análisis de la Composición Fílmica". Conviene concentrarse en fotografías y pinturas realistas, y experimentar uno mismo haciendo fotografías con objetivos diferentes. Es muy bueno hacer diapositivas porque se pueden agrandar hasta un tamaño enorme y revelador.

Figura 10.7.

El espacio y la distancia deben crearse en la pantalla de forma deliberada. Fotografía de la película de Zsolt Kezdikovacs *Forbidden Relations* (cortesía de Spectrafilm).

ESCOGER EL TAMAÑO DEL OBJETIVO

En ocasiones, la gente considera que este campo está vetado, pero no hace falta saber de óptica para utilizar los objetivos de manera inteligente. Para los principiantes, hay analogías con la vida real que ayudan a entender y memorizar los principios básicos.

En primer lugar hay un sentido normal de perspectiva tal y como la percibe el ojo humano, y después hay desviaciones a uno u otro lado de esa normalidad. Una de tales desviaciones está representada por el telescopio, que proporciona un sentido de cercanía casi milagroso, pero que es difícil de mantener enfocado y estable. La imagen del telescopio es, de alguna manera, luminosa y aislada en el espacio si se la compara con la del ojo humano. El otro extremo de estas desviaciones de la perspectiva normal es el de la mirilla de las puertas, que permiten a quien mira a través de ellas ver si el visitante que hay al otro lado de la puerta es amigo o enemigo. La mirilla "ve" una gran parte del descansillo de fuera, pero produce una imagen muy reducida y distorsionada. Si la persona que te visita está inclinada y con una mano sobre la puerta es posible que se vea un inmenso brazo de muchos metros de profundidad que va disminuyendo hacia una figura diminuta y distorsionada en la distancia. Estos ingenios ópticos tan familiares nos permiten entrar en el abanico de las posibilidades dramáticas de los objetivos de cámara.

PERSPECTIVA

OBJETIVOS NORMALES

Dependiendo del formato de cámara que se utiliza, el tipo de objetivo que da una sensación normal de la perspectiva variará de la forma siguiente:

Formato	*Distancia focal del objetivo normal*
8 mm	12,5 mm
16 mm	25 mm
35 mm	50 mm

Puede comprobarse que hay una proporción constante entre el formato (el ancho de la película que se utiliza) y la distancia focal del objetivo en cada caso. En los ejemplos siguientes me centraré en objetivos para el formato de 16 mm, que son los más comunes también en la mayoría de las cámaras de video.

PERSPECTIVA NORMAL

Perspectiva normal (Figura 10-8) significa que el espectador ve una relación de tamaño "tal como es" entre los camiones que hay en el primer plano y en el fondo, y puede juzgar con exactitud la distancia que hay entre ellos. Si el mismo plano se toma con un objetivo gran angular (Figura 10-9) se cambia la distancia aparente entre el primer plano y el fondo, y se ensancha esa distancia. Un teleobjetivo (Figura 10-10) hace justo lo contrario, aprieta juntos al primer plano y al fondo. Si alguien quisiera andar desde el camión de atrás al de delante, las implicaciones dramáticas de la caminata serían muy diferentes en los tres planos; todos ellos tendrían el mismo sujeto, pero un tratamiento formal diferente según la elección del objetivo.

LA PERSPECTIVA CAMBIA SOLO CUANDO CAMBIA LA DISTANCIA DE LA CAMARA AL SUJETO

Las figuras 10-8, 10-9 y 10-10 producen un tamaño similar del camión del primer plano a partir de objetivos diferentes mediante la recolocación de la cámara en cada caso, como en la figura 10-11. Los cambios en la perspectiva son el resultado no de los objetivos en sí mismos, sino de los cambios en la distancia física de la cámara al sujeto y a su fondo. Examina ahora las figuras 10-12, 10-13 y 10-14. Cada una de ellas se ha tomado con objetivos diferentes pero a partir de una misma posición de cámara. La relación de tamaño del cartel de tráfico y del edificio del fondo es la misma en los tres casos. Aquí, la perspectiva no ha cambiado, aunque aparentemente tenemos tres ángulos diferentes. La perspectiva, por tanto, es el producto de la distancia entre la cámara y el sujeto, porque cuando permanece constante, también lo son las proporciones entre el primer plano y el fondo, que es la forma en la que el ojo humano valora la perspectiva.

MANIPULAR LA PERSPECTIVA

Usar las características de los diferentes objetivos para magnificar o empequeñecer las cosas nos permite simplemente colocar la cámara en posiciones distintas, de forma que podemos producir tres planos similares (Figuras 10-8, 10-9, 10-10); y dado que cambia la distancia de la cámara al sujeto, la perspectiva es también diferente. Los objetivos de gran angular parecen magnificar la distancia, mientras que los teleobjetivos parecen aplastar las diferentes distancias en un mismo plano.

ACERCARSE CON ZOOM O ACERCARSE CON DOLLY

Un zoom es una lente de generar infinitas variaciones entre sus extremos (por ejemplo, de 10 a 100 mm, lo cual es una proporción de zoom de 10:1). Si mantienes la cámara estática y te acercas con el zoom a un sujeto, la perspectiva no varía, a pesar de que obviamente la cercanía aparente cambia. Con un

objetivo fijo y una cámara que se acerca en una dolly, uno no sólo consigue acercarse sino que ve además un cambio de perspectiva en ese movimiento, justo como ocurre en la vida real.

Figura 10.8.

Objetivo normal.

Figura 10.9.

Objetivo gran angular.

Figura 10.10.

Teleobjetivo. Las distancias entre el fondo y el primer plano son muy diferentes en cada una de las figuras.

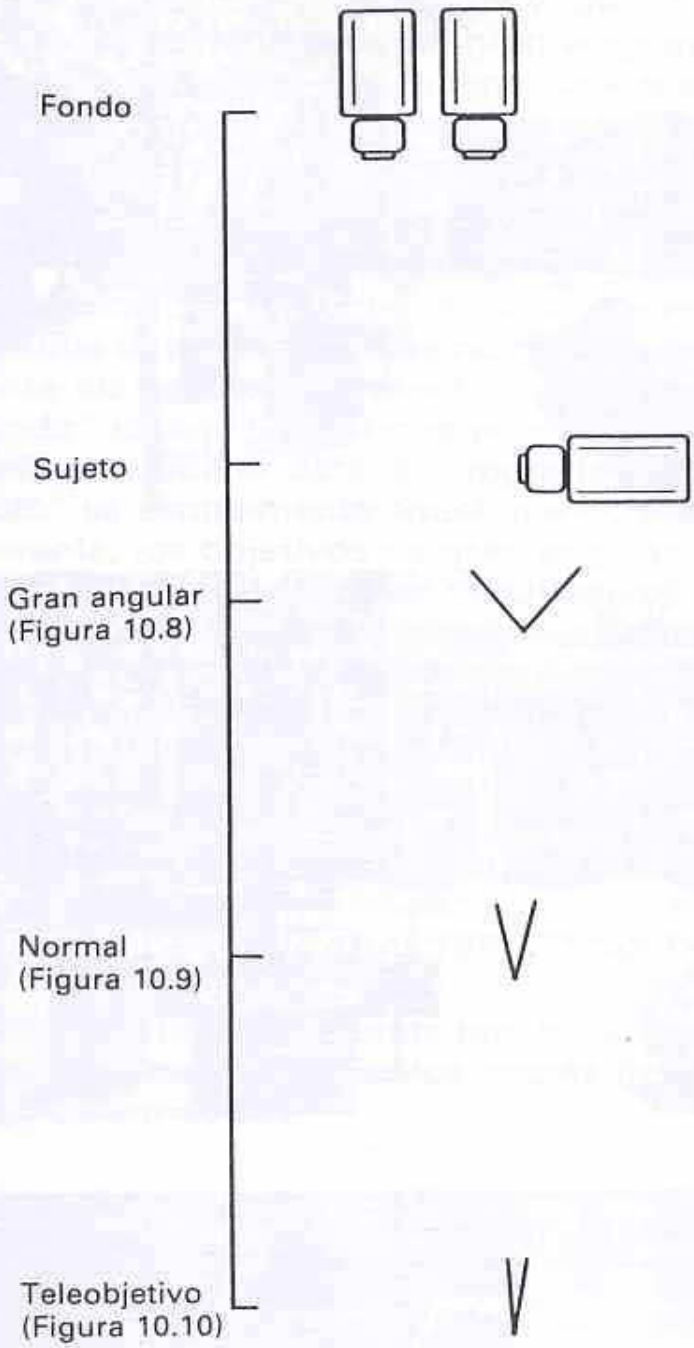

Figura 10.11.

La perspectiva cambia si se altera la distancia de la cámara al sujeto en relación con la distancia del sujeto al fondo.

LA ELECCION DEL OBJETIVO AFECTA A LA TEXTURA DE LA IMAGEN

Examina las figuras 10-12 y 10-14. Los fondos son muy diferentes en su textura. Aunque en ambos casos el sujeto está enfocado, en la versión del teleobjetivo el resto de la imagen está en un foco suave, aislando y separando al sujeto de lo que está delante y detrás de él. Esto se debe a que el teleobjetivo tiene una profundidad de campo muy estrecha, y sólo el punto de enfoque es ajustado. Por el contrario, un objetivo de gran angular (Figuras 10-9 y 10-12) permiten una gran profundidad en el enfoque. Esto puede ser útil o puede producir una imagen que ahoga al sujeto en una mar de detalles irrelevantes y an-

Figura 10.12.

Objetivo gran angular.

Figura 10.13.

Objetivo normal.

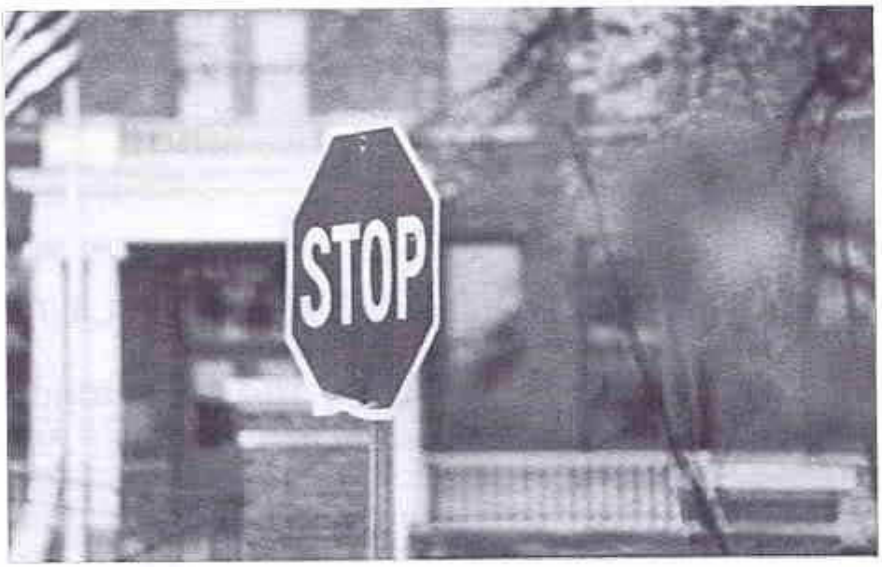

Figura 10.14.

Teleobjetivo. Las Figuras 10.12, 10.13 y 10.14 se han tomado a partir de una única posición de cámara. Observe que en todas ellas la señal de tráfico presenta una misma proporción en relación al fondo.

guloso de los primeros planos y los fondos. El teleobjetivo tiene una textura de fondo "suave"; la de un gran angular es "dura". Una vez más esto puede ser una limitación o puede tener una gran utilidad dramática.

LA ELECCION DEL OBJETIVO AFECTA A LA VELOCIDAD DEL OBJETIVO

La velocidad del objetivo (la apertura del diafragma) es un término engañoso que describe algo que no tiene nada que ver con el movimiento, sino con cuánta luz necesita un objetivo para su funcionamiento mínimo. Un objetivo "rápido" es aquel en el que el iris tiene una gran apertura, de manera que el objetivo es bueno para la fotografía en condiciones bajas de luz. Un objetivo "lento" es simplemente aquel que no consigue admitir tanta luz. Por su diseño inherente, los objetivos de gran angular tienden a ser rápidos (pongamos por caso f1.4), mientras que los teleobjetivos (quizá f2.8). Una diferencia como ésta significa que el gran angular funciona con un cuarto de la luz que requiere un teleobjetivo, algo que puede ser muy útil a la hora de decidir si merece la pena rodar algo de noche. Los objetivos principales (esto es, los fijos) con pocos elementos tienden a ser más rápidos que los zooms, que tienen múltiples elementos.

RESUMEN DE LAS CARACTERISTICAS DE LOS OBJETIVOS

Hay que tener en cuenta que la velocidad de los objetivos se refiere a la de los objetivos principales; los zooms tienen una misma velocidad para todo el rango de variación.

	Ventajas	*Desventajas*
Objetivos de gran angular		
Angulo	Gran ángulo de aceptación.	Puede incluir detalles no deseados.
Perspectiva	Acentúa el sentido de la distancia.	Puede distorsionar de forma alarmente.
Velocidad	Rápida, buena en condiciones bajas de luz.	
Profundidad de campo	Amplia, buena para enfoques profundos.	Textura global dura.
Manejo	Fácil, tiende a absorber el movimiento de la cámara, por lo que es bueno para cuando se rueda con la cámara encima o cuando se usa una cabeza de trípode corriente.	
Efecto	Dramatiza la forma y el movimiento.	

	Ventajas	*Desventajas*
Objetivos normales		
Angulo		No muy amplio.
Perspectiva	Normal.	Monótona, objetiva, poco dramática.
Velocidad	Modesta.	Demasiado modesta.
Profundidad de campo	Relativamente buena.	Efecto monótono.
Manejo	No muy fácil, necesita una cabeza de trípode razonablemente buena si se quiere que los movimientos sean aceptables.	
Efecto	Todo normal.	"Bla, bla, bla".
Teleobjetivos		
Angulo	Bueno para penetrar a través de detalles no deseados de los planos más cercanos a la pantalla.	Angulo de aceptación restringido.
Perspectiva	Aplana y comprime.	Dificulta la asimilación de la distancia.
Velocidad	Lenta.	
Profundidad de campo	Estrecha, buena para aislar.	Requiere un movimiento constante del enfoque.
Manejo	Requiere usar trípode de cabeza hidráulica para conseguir movimientos de cámara aceptales.	Es difícil mantener el enfoque en sujetos en movimiento.
Efecto	Puede ser abstracto y bello.	Es muy fácil usarlo demasiado.

ALTURA DE LA CAMARA

De siempre se dice que un ángulo de cámara alto sugiere dominación y que un ángulo bajo implica subyugación. Existen múltiples razones que justifican la variación en la altura de la cámara, tantas como relaciones entre los elementos de la composición. Estas relaciones pueden insertar objetos o personas en el fondo o en el primer plano, o insertar un movimiento de cámara. Esto lo trataremos más adelante en la subsección "Relaciones: Separar o integrar a través del plano". Si se llevan a cabo los ejercicios del Capítulo 33, Proyecto 1: "Análisis de la Composición Fílmica" y se toma como ejemplo una película tan cinematográficamente innovadora como es *Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles, se descubrirán múltiples casos en los que el alejamiento de la posición de la cámara al nivel de la mirada simplemente parece estar bien hecho. A menudo hay una razón dramática detrás de esta elección, aunque esto no debe convertirse en una especie de diez mandamientos de la realización cinematográfica.

Edward Dmytryk, veterano director de Hollywood, hace en su excelente libro *On Screen Directing* una argumentación persuasiva para evitar planos al nivel de la mirada de los personajes, simplemente porque esos planos son monótonos. Puede que haya otra razón para evitarlos. Quizá inconscientemente el espectador siente que se ha inmiscuido en la acción, de la misma manera en la que nos sentiríamos amenazados si estuviéramos en medio de un duelo. Situarse por encima o por debajo del nivel de la mirada mantiene nuestra observación a salvo de la línea de fuego. Es algo que debe recordarse cuando la cámara se aproxima al eje.

LIMITAR LOS MOVIMIENTOS DE CAMARA

Aparte del acercamiento con zoom y las panorámicas horizontal y vertical, la mayoría de los movimientos de cámara plantean algún problema a menos que uno tenga equipos de dolly y travelling, caros, y gente con experiencia que sepa usarlos. A los estudiantes de cine —es comprensible— les encanta alquilar sistemas muy avanzados, porque eso les permite practicar, y les hace sentirse profesionales. El precio de esta educación puede dar como resultado una producción que se paraliza continuamente para esperar a que alguien intente perfeccionar un movimiento complejo de cámara que tiene poco que ofrecer a la historia que se cuenta, al margen de la virtuosidad egocéntrica que esconde.

TENER EL VALOR DE SER SENCILLO

La mejor guía sobre movimientos de cámara es el análisis de películas. La mejor justificación para un movimiento de cámara puede que sea el querer evitar la fragmentación inherente al montaje. En otros casos los movimientos de cámara hacen falta para preservar la composición y el encuadre cuando los personajes se mueven de un lado a otro, o para revelar algo o a alguien que se ha quedado fuera del cuadro.

MOTIVACION PARA LA COLOCACION Y EL MOVIMIENTO DE LA CAMARA

ADAPTARSE A LAS EXIGENCIAS DEL ESCENARIO

Hacer recomendaciones sobre la colocación y el movimiento de la cámara es uno de los terrenos más duros en los que impartir doctrina, porque cada situación revela su propia naturaleza, y tiene sus propias limitaciones distintivas. Estas últimas son generalmente físicas: ventanas o pilares en un interior que impiden rodar en una dirección determinada, o si es en el exterior habrá que evitar incongruencias. Uno puede encontrar una mansión de época mara-

villosa y luego darse cuenta de que tiene detrás un montón de líneas de tendido eléctrico que cruzan el cielo; habrá que hacer un encuadre bajo cuando lo que se quería era un encuadre alto. Incluso cuando se planea meticulosamente, la realización cinematográfica siempre se ve afectada por lo imprevisible, y a menudo la visión que uno tiene ha de tirarse por la borda para redirigir toda la energía hacia algo inesperado.

Para una personalidad rígida y lineal, esta adaptación constante a lo inesperado puede ser frustrante hasta un punto inaceptable; para otros representa un reto a su inventiva y su perspicacia. En todo caso, uno siempre tiene que hacer planes, y a veces las cosas ocurren tal y como se había pensado.

TRABAJA DENTRO DE TUS POSIBILIDADES

Cualquier desviación hacia la complejidad en los cortes y los movimientos de cámara, debe estar motivado por necesidades de la historia, y que se necesite que el espectador comparta la conciencia de un determinado personaje. Hay buenos ejemplos de esta técnica motivada por lo subjetivo: el momento en el que Oliver descubre aterrado al preso en la escena del cementerio en *Oliver Twist* (1948) y el movimiento de dolly a través del ruido y la confusión de la redacción de un periódico en *Todos los Hombres del Presidente* (1976).

Tales argucias visuales están dramáticamente justificadas, pero para un director con bajo presupuesto el movimiento con dolly o con grúa o cualquier otro tratamiento visual de precio elevado no es estrictamente necesario, porque hay muy pocas cosas que no se puedan conseguir de otra manera. Se han hecho con éxito películas enteras rodadas con una cámara estática situada siempre al nivel de la mirada, o sin incluir ningún corte en el montaje dentro de una escena. O se puede mirar al lado extremo: una partitura musical recargada, un montaje rápido y un movimiento frenético de la cámara se usan mayormente como una estimulación nerviosa para cubrir la falta de contenido real. Y si no lo mejor es echar un vistazo a los canales de televisión.

Un movimiento de cámara complejo en ocasiones está absolutamente justificado. En una película sobre baile, como *Dirty Dancing* (1987) de Emil Ardolino, la cámara de Jeff Jur no puede permanecer estática a un lado de la escena. Hay veces en las que debe entrar en el baile de la pareja y bailar con ellos a su ritmo. ¿Puede esto ser inexpresivo alguna vez? Mediante la utilización de un objetivo de gran angular, un operador de cámara con experiencia y un sujeto en movimiento en un primer plano que atraiga la mirada, una cámara en el hombro o en la mano puede a menudo evitar que hagan falta camiones cargados de equipo radiante, y ahorrar montañas de dinero.

LA CAMARA COMO CONCIENCIA OBSERVADORA

Trata a la cámara como a un observador atento, e imagina cómo quieres que el espectador experimente la escena. Si tienes una escena en un merca-

dillo, no tendría sentido limitar la cámara a planos tomados con cuidado desde un trípode. Haz que la cámara adopte el punto de vista de un comprador que va paseando rodando con ella en la mano, asomándose a los círculos que forma la gente que habla y regatea, mirando de cerca la mercancía y después dándose la vuelta cuando alguien pronuncia su nombre.

Si por el contrario vas a rodar una escena durante una misa en una iglesia, con todo su proceso ritual, la colocación y la cobertura que va a hacer la cámara será decisiva, y deberá ser absolutamente estable. Pregúntate a ti mismo qué punto de vista es más probable que comparta el espectador. ¿En dónde recae el grueso de la acción narrativa? ¿En el recién llegado? ¿En el sacerdote? ¿En el coro o en la congregación?

¿CAMARA FIJA O CAMARA MOVIL?

Una cámara colocada sobre un trípode es capaz de acercarse con el zoom y proporcionar un plano de cerca estable sin avasallar físicamente al actor. Sin embargo, no puede desplazarse físicamente a un punto nuevo o más ventajoso. Una cámara en la mano proporciona esta movilidad, pero al precio de una determinada inestabilidad. Puede que ésta sea la única solución si lo que se va a rodar es una interpretación semi-improvisada. Una cámara en una dolly o en una grúa puede moverse en un ciclo predeterminado de desplazamientos, pero requieren una gran precisión tanto del equipo de rodaje como de los actores. Todos ellos deberán pasar por marcas de tiza dibujadas previamente sobre el suelo. En este caso lo que más se resiente puede ser la espontaneidad de los actores.

PRESENCIA OBJETIVA O SUBJETIVA DE LA CAMARA

Las dos formas de presencia de la cámara —una estudiada, compuesta y controlada, y la otra móvil, espontánea, reactiva y adaptada al cambio— dan cada una un sentido muy diferente de la presencia observadora. Cada una de ellas implica una observación objetiva o subjetiva de la acción. El manejo de la cámara puede por sí solo alterar la "voz" de la película, haciéndola más o menos personal y vulnerable. Mantenerse en uno de los dos extremos no aporta nada, mientras que saltar justificadamente de uno a otro puede ser muy productivo.

RELACIONES: SEPARAR O INTEGRAR A TRAVES DEL PLANO

La composición y el encuadre alteran drásticamente las implicaciones de una escena. Aislar a dos personas en planos cortos e intercalados provoca una sensación muy distinta a la de intercalar dos planos tomados por encima del hombro en los que las dos personas están siempre especialmente relaciona-

das. Su relación en el espacio y en el tiempo aparece mucho menos manipulada por el proceso cinematográfico en el rodaje con planos por encima del hombro. En los planos individuales, el observador siempre está solo con una de las personas en conflicto, imaginando al participante que no ve en pantalla. En el cine este aislamiento es la excepción, normalmente las limitaciones del tamaño del cuadro nos hacen usarlo lo máximo posible para mostrar la relación entre todo y entre todos.

FONDOS

Otra cuestión sobre la posición de la cámara es decidir qué papel debe interpretar el fondo en relación al primer plano. Si un personaje está deprimido y hambriento, puede construirse una bonita ironía mostrándole en una parada de autobús justo delante de un MacDonalds, contemplado de cerca por un gran cartel de Ronald MacDonald. La composición subrayará discretamente su dilema y sugerirá la tentación de gastarse el dinero del autobús en un paquete grande de patatas fritas.

LA CAMARA COMO INSTRUMENTO DE REVELACION

Mirar al sujeto desde arriba, mirarle desde abajo, o mirarle a través de los barrotes de una verja, puede en cada caso sugerir diferentes formas de ver —y por tanto de experimentar— la acción que es el sujeto de la escena. La cámara no debe ser una grabadora pasiva, debe utilizarse como un instrumento activo de revelación. Aunque se puede fabricar esta sensación de revelación mediante el montaje y yuxtaposición de planos de Eisenstein, ésta es una técnica extrema para conseguir lo que uno quiere. Es más sutil y convincente construir esta conciencia múltiple a través del propio rodaje. Explotar el escenario como un entorno con significado y ser sensible a las acciones y a las miradas de los participantes en una escena puede crear un sentimiento vivo y espontáneo de las dinámicas ocultas que se desarrollan en la escena. Esto es una forma de compartir la conciencia de alguien monótono que únicamente contempla de forma pasiva cualquier cosa que se mueva delante de él.

ESTUDIA A LOS MAESTROS

Para saber cómo rodar mejor una determinada escena, estudia la forma en la que los buenos directores han rodado situaciones análogas. En el Capítulo 35, Proyecto 2: Análisis del Montaje hay un proyecto de estudio cinematográfico que ayuda a definir las decisiones e intenciones específicas del director.

COMPROMISOS CON LA CAMARA

Cuando se ruedan secuencias de acción, puede ser necesario pedir a los actores que ralenticen sus movimientos, porque el movimiento dentro de un en-

cuadre puede aparecer de un 20 a un 30 por ciento más rápido de lo que es en realidad. Incluso al mejor operador de cámara le cuesta mantener un buen nivel a la hora de ajustarse en el encuadre si los actores se mueven demasiado deprisa, o en el enfoque si el actor se desvía de la línea de tiza dibujada en el suelo. Tales retos impuestos por la tecnología plantean cuestiones interesantes: a cuánto debe uno renunciar en espontaneidad en la interpretación para conseguir un resultado visual y coreográficamente pulido. En gran parte esto dependerá de la experiencia del equipo, aunque incluso la hora del día en la que uno rueda puede afectar a los planes iniciales, porque un actor cansado está más propenso a pensar que se le está tratando como a un objeto que otro que esté descansado. La diplomacia y la política no terminan aquí, porque el equipo de rodaje puede sentirse decepcionado e incluso resentido si uno renuncia a retos técnicos interesantes en beneficio de los actores.