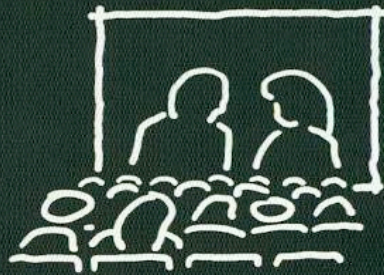




ABADA EDITORES

NEIL LANDAU con
MATTHEW FREDERICK

101 cosas que aprendí® en la Escuela de Cine



Nota del autor

Cuando me gradué en el instituto, yo creía que ya sabía todo lo que había que saber sobre cine. Pero al final de mi primera semana en la Escuela de cine de UCLA la realidad se impuso: era un absoluto neófito. Superado e intimidado por ese tornado que de repente me zarandeaba, quise abandonar.

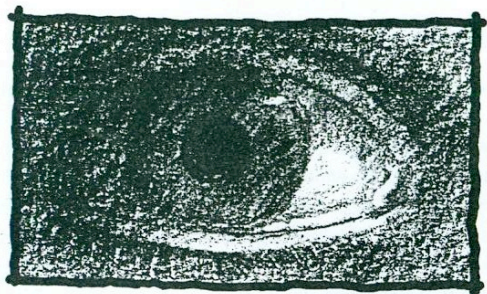
Y entonces uno de mis profesores proyectó y analizó plano a plano *El quimérico inquilino*, de Roman Polanski. Fue un ejercicio tedioso que sin embargo me fascinó. Cada encuadre revelaba un tema con el estilo propio de Polanski: paranoia, compulsión, perversidad, locura, obsesión y un humor negro y retorcido. Ningún detalle era casual o arbitrario. Un paquete de cigarrillos Gauloises se convertía en el símbolo de otras cosas más siniestras. Los jeroglíficos egipcios en la pared de un piso sugerían una tumba. La cámara acercándose al alféizar de una ventana hacía presagiar lo peor, y los crujidos de la tarima y los rugidos de las tuberías eran el eco de las grietas de la psique del protagonista.

Si bien por una parte temía que ese examen en profundidad echara a perder la espontaneidad, la diversión y el misterio del cine, descubrí también que con-

vertía las películas en algo mucho más rico y satisfactorio. Fue el principio de mi profundo e inagotable amor por el oficio de cineasta.

He pasado los veinte años siguientes enseñando, escribiendo y rodando, y siempre me ha sorprendido hasta qué punto el proceso creativo de hacer cine es a la vez minuciosamente deliberado y azarosamente experimental. Desde su concepción hasta su culminación, cada proyecto ofrece desafíos únicos que obligan a recurrir a la paciencia y a la inspiración, a la prueba y al error, al talento y a la fortaleza. Ya seáis estudiantes de cine tan agobiados como yo lo estaba y que buscáis orientación en este proceso, o si simplemente deseáis experimentar el cine en un nivel más significativo, espero que las siguientes 101 lecciones despierten e inspiren en vosotros un profundo amor por el arte y el oficio de cineasta.

NEIL LANDAU



A partir de la escena inicial de *Chicago*

Comienza con fuerza.

La primera imagen de la película debería sugerir el tema central de la película y encauzar la intriga hacia el lugar al que se dirige. *Armas de mujer* empieza con un plano aéreo de la Estatua de la Libertad, con lo que establece a la vez su localización en Nueva York y el tema central de la independencia de una mujer.

La imagen inicial no sólo señala anticipadamente el tema y la historia que se va a desarrollar, puede también revelar los antecedentes: un plano inicial de una ciudad abandonada y cubierta por hierbajos puede significar desolación, mientras que la flor de cactus que asoma por el borde de ese encuadre nos sugiere la posibilidad de un renacer.

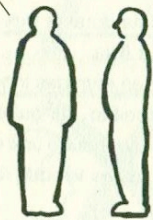


Retrasa el inicio.

Un relato cinematográfico debería empezar lo más tarde posible y ocurrir en el lapso de tiempo más corto posible. Una película que gaste mucho tiempo describiendo el mundo habitual de sus personajes o que dilate durante tres semanas una historia que se pueda contar en tres días resultará floja.

En cada escena, no desperdicies un tiempo precioso en entradas innecesarias y saludos. Mira si una escena puede empezar a la mitad. Un guionista o director que esté dispuesto a autoeditarse descubrirá que a menudo una escena gana fuerza si se le quitan las dos primeras (y muchas veces las dos últimas) líneas de diálogo.

Cuando Wanda me dejó, lo llevé muy mal y volví a beber.



Contar



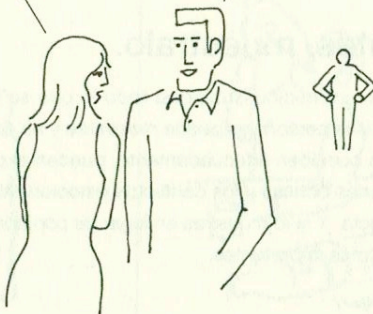
Mostrar

No lo cuentes, muéstralo.

El cine es ante todo un medio visual; casi todo lo que se necesita comunicar sobre una historia y sus personajes puede mostrarse y no explicarse. Las pistas visuales, cuando se conciben adecuadamente, pueden expresar lo invisible (la psicología, las historias ocultas y los conflictos emocionales) mucho mejor que una explicación directa. Y si lo muestras en lugar de contarlo ganarás tiempo en pantalla para cosas más importantes.

¡Te quiero!

¡Le quiero!

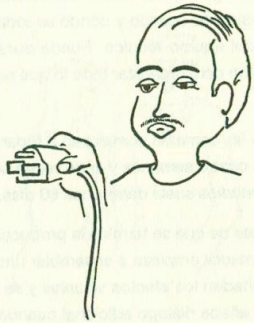


Las tres fases de una película.

Preproducción: toda actividad anterior al primer día de rodaje, incluyendo presupuesto, reparto, revisiones del guión, localizaciones, construcción de decorados, plan de rodaje (una previsión de cuándo y dónde se rodará cada escena) y contratación del personal y del equipo técnico. Puede durar muchos meses; incluso pueden necesitarse años para organizar todo lo que se necesita para iniciar un proyecto.

Producción: empieza cuando las cámaras comienzan a rodar y termina cuando se acaba de filmar. Dura entre cuatro semanas y unas veinte semanas o más; en las películas de los grandes estudios suele durar unos 80 días.

Postproducción: empieza antes de que se termine la producción. A medida que se ruedan las escenas, el montador empieza a ensamblar una versión borrador de la película. Más tarde se añaden los efectos visuales y se realiza el montaje del sonido y de la música. Se añade diálogo adicional cuando la frase del actor era inaudible o cuando no se le dio el énfasis adecuado. La «pospo» dura varios meses y el primer montaje del director suele estar listo unas diez semanas después del último día de rodaje.



Presupuesto de
«Revenge»

| Categoría | Coste estimado |
|--|----------------------|
| Guión/derechos | 500,000 |
| Productores | 450,000 |
| Preliminares legales | 15,000 |
| Director | 250,000 |
| Reparto | 840,000 |
| Total costes sobre la línea | \$2,055,000 |
| Equipo de producción | 325,000 |
| Dirección de arte | 80,000 |
| Construcción de decorados | 250,000 |
| Manejo de decorados | 200,000 |
| Permisos/ licencias | 10,000 |
| Exteriores | 50,000 |
| Alquiler de estudios | 25,000 |
| Transporte | 40,000 |
| Montaje/laboratorio | 180,000 |
| Música | 80,000 |
| Sonido | 110,000 |
| Seguros/tasas/impuestos | 65,000 |
| Gastos legales adicionales | 25,000 |
| Publicidad | 100,000 |
| Gastos generales | 100,000 |
| Total de costes bajo la línea | \$1,640,000 |
| Total de la estimación preliminar | \$3,695,000 |
| 15% para contingencias | 554,250 |
| Total estimación del proyecto | \$4,249,250\$ |

La jerga del cine.

5

Berlanguita: grúa de tamaño intermedio, muy manejable. Es la más usada en los rodajes. Suele caber en cualquier interior.

Cabeza caliente: cámara montada en una grúa y manejada por control remoto.

Concha: pequeño monitor de vídeo que se coloca sobre la cámara.

Copión: material revelado y copiado, sin ningún tipo de efecto de laboratorio y sin editar, para comprobar si algún plano debe volver a filmarse.

Dar chicha: conectar la electricidad.

Forllo: pintura o fotografía de gran tamaño que se coloca en el plató detrás de las puertas y ventanas del decorado para evitar «desafores» y simular el paisaje exterior.

Panó: del francés *panneau*. Panel estándar, de 3x1 m, con los que se construyen los decorados en el plató.

Inclusero: panó que no es de serie. Como los niños de la Inclusa, cada uno es de su padre y de su madre y por tanto no obedece a las medidas estándares. Suelen ser los panós que se colocan sobre las puertas y sobre las ventanas y bajo ellas. Hasta los años 70 se llamaron «gitanos».

¡Pelo! grito que emite el ayudante de cámara cuando, al comprobar la ventanilla de la cámara tras una toma, descubre que una pelusilla, un pelo, o cualquier suciedad ha quedado fotografiada en el negativo.

6

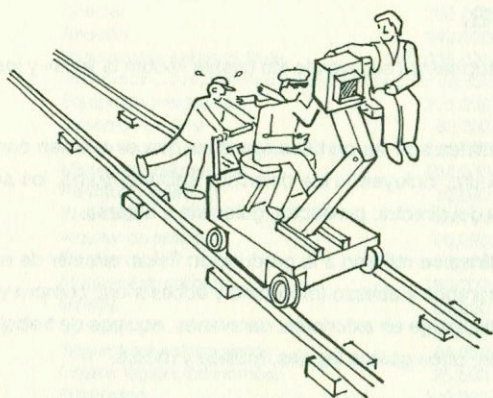
Costes sobre la línea frente a costes bajo la línea.

Las películas se presupuestan separando los costes «sobre la línea» y los costes «bajo la línea».

Los costes sobre la línea son las partidas «gordas» que se asocian con la producción de una película, incluyendo los derechos sobre el guión, los permisos legales y los salarios del director, productor, guionista y actores.

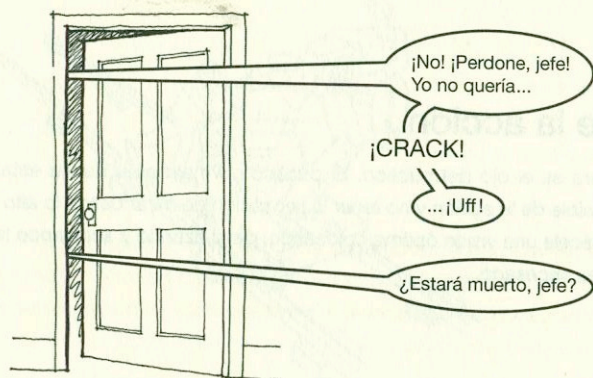
Los costes bajo la línea se refieren a la producción física: alquiler de estudios, construcción de decorados y atrezzo (mobiliario y accesorios), compra y alquiler de equipos, gastos de rodaje en exteriores, caravanas, equipos de trabajo, alojamientos, restauración, otros gastos legales, música y rodaje.

Las películas de los grandes estudios suelen gastar mucho más por encima de la línea que por debajo.



Sigue la acción.

La cámara es el ojo del público. El público normalmente desea estar lo más cerca posible de la acción y no tener la sensación de mirar desde lo alto del gallinero. Ofrécele una visión óptima colocando, desplazando y acercando la cámara según sea necesario.



Esconde la acción.

De tanto en tanto, la curiosidad y la intriga se provocan mejor colocando al espectador un paso por detrás de la acción. Una conversación importante filmada a través de la rendija de una puerta puede ser más emocionante que otra que tenga lugar a la vista. Un ataque físico puede parecer mucho más brutal si se oye pero no se ve. Un personaje extravagante al que se alude con frecuencia pero que nunca se desvela puede adquirir una gran presencia, incluso mítica.

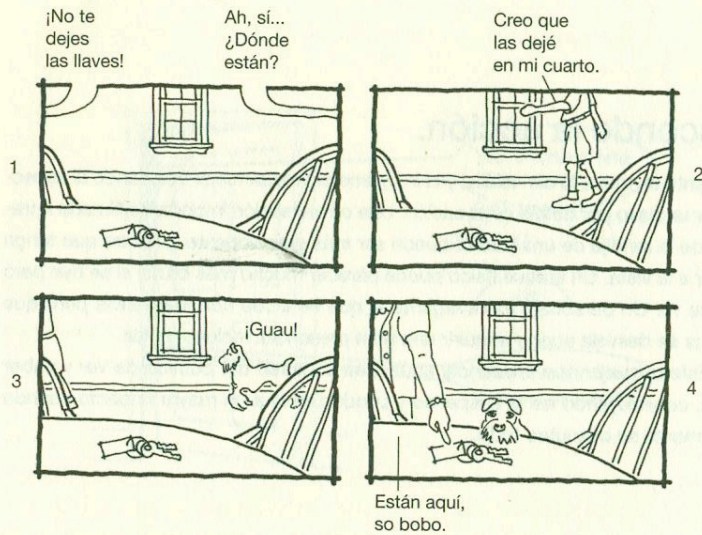
Este *desvelar con prudencia* agujijonea el deseo del público de ver y saber más, construyendo así el suspense y conduciendo a un mayor impacto cuando finalmente se descubre todo.

Descubre la acción.

Los planos descubrimiento muestran selectivamente la acción colocando al observador en medio de una escena.

Los planos descubrimiento en movimiento suelen transmitir una sensación de espionaje, como si el espectador literalmente estuviera colándose en la habitación, explorándola. Habitualmente se empieza mostrando algo ajeno a la acción y después el movimiento de la cámara revela gradualmente la acción principal de la escena. Por ejemplo, una panorámica de la cámara muestra primero la esquina vacía de una cama; después a una pareja en un arrebato de pasión; por último, a un hombre con una pistola en la puerta. Una toma cámara en mano puede prestar una inmediatez y un suspense adicionales, pues sugiere que alguien ha irrumpido en la escena y está explorándola objeto a objeto, tratando de decidir qué detalles incluir.

Los planos descubrimiento fijos aportan una sensación de cotilleo, de ser testigo de las vidas de los personajes desde un punto de vista privilegiado, interior. Se utiliza una cámara inmóvil mientras que los personajes se mueven saliendo y entrando en el encuadre; la cámara «descubre» así a los personajes desde su posición fija.



Descubrimiento con cámara fija

Haz lo psicológico visual.

Cambio de foco: un personaje enfocado que se encamina hacia una multitud borrosa puede sugerirnos un futuro incierto. Un personaje que camina desde un fondo borroso a un primer término perfectamente enfocado es posible que tenga «enfocados» sus valores o prioridades.

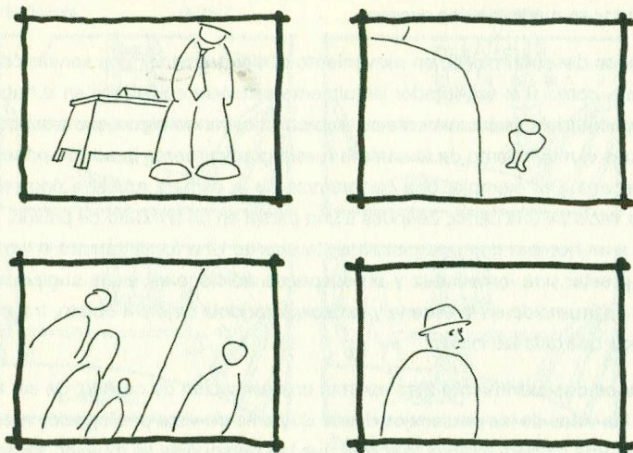
Contrapicado: cuando se mira desde abajo a un personaje se consigue que éste parezca poderoso. Se conoce también como «el plano del héroe».

Picado: mirar desde arriba a un personaje para transmitir su indefensión o insignificancia.

Plano inclinado: el horizonte se desvía de la horizontal, sugiriendo que algo falla o que está desequilibrado, física o psicológicamente.

Plano sobre el hombro: sugeriría que un personaje se encuentra expuesto, o en una posición vulnerable.

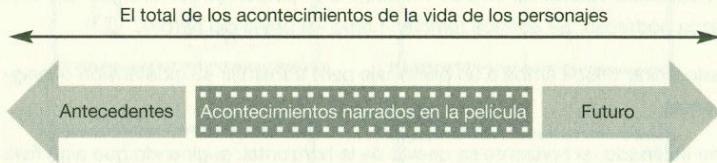
Plano cámara en mano: puede proyectar una sensación de agobio, similar a la de encontrarse en el ojo del huracán, como, por ejemplo, en un hospital saturado o en la escena de un crimen.



Controla los antecedentes.

Los antecedentes son aquellos acontecimientos que ocurrieron con anterioridad al comienzo de la película: traumas infantiles, crisis recientes, odios enquistados, la historia del lugar y mucho más. Los antecedentes deberían revelarse de forma indirecta mediante pistas casuales pero eficaces. Una mujer con un traje de Chanel haciendo la cola en una oficina del paro presenta al espectador una vida que ha sufrido un cambio drástico y reciente. Un personaje que pregunta: «¿Aún le quieres?» puede comunicarnos todo lo que necesitamos saber sobre la historia amorosa del otro. Y un acontecimiento singular puede ser la única prueba necesaria de un esquema recurrente: un hombre huye de su mujer en medio de una discusión y ella le arroja un zapato de tacón. El zapato se estrella contra la puerta y, cuando ésta se cierra de un portazo, se puede ver en ella una docena de marcas de tacón.

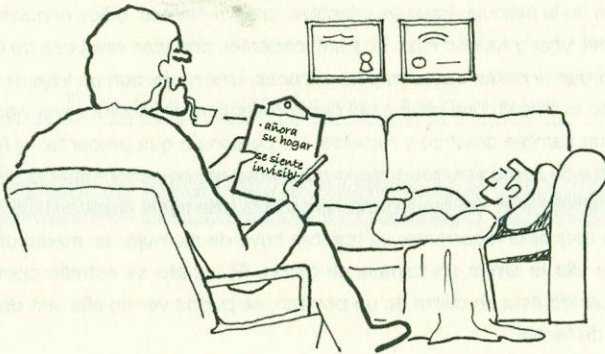
Cuando te encuentres con dificultades para desarrollar o resolver una narración, repasa los antecedentes, pues una pobre exposición de los antecedentes puede ensombrecer toda una película.

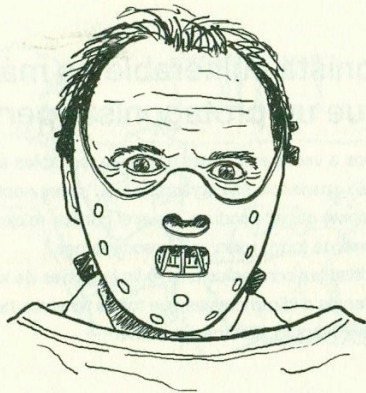


Un protagonista vulnerable es más atractivo que un protagonista perfecto.

Los cineastas novatos a veces evitan dar rasgos indeseables a su protagonista porque buscan que su apariencia sea agradable y su causa noble. Pero un héroe perfecto y absolutamente capaz conduce a que el público relaje su atención, por que, si puede ocuparse de todo, ¿para qué preocuparnos?

Al público le fascinan las contradicciones y limitaciones de los personajes de una película. Los defectos e idiosincrasias que todos tenemos hacen que un personaje, sin dejar de ser heroico, sea más atractivo.

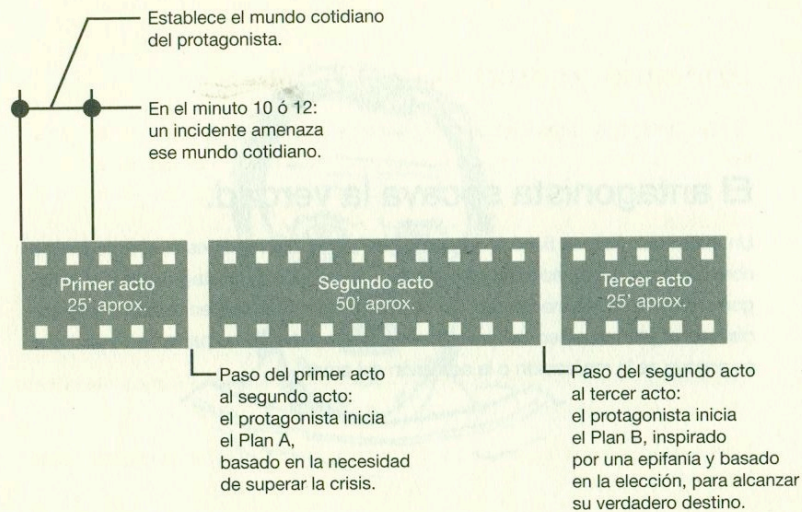




Anthony Hopkins en el papel de Hannibal Lecter en *El silencio de los corderos*

El antagonista socava la verdad.

Un auténtico «héroe» tiene la verdad de su parte. Sabiendo esto, el antagonista normalmente busca socavar esa verdad. A menudo el protagonista y el antagonista temen la misma verdad. En una comedia romántica, en donde el antagonista (el objeto amoroso del protagonista) suele estar de su parte, la verdad que se socava es la realización o la admisión del amor.



Estructura en tres actos habitual de las películas estadounidenses

Principio, medio, final.

Ya sea cuando se trabaje en el tratamiento de una historia nueva, o en los detalles de una película durante su producción, o cuando se edite una historia en la postproducción, siempre hay que buscar establecer y reforzar una estructura en tres actos.

Primer acto: plantea el problema. Muestra el *mundo cotidiano* del protagonista, presenta el incidente que lo sacude y deja claras las consecuencias de que el protagonista fracase.

Segundo acto: complica el problema. El conflicto se hace mayor y más profundo y la respuesta inicial del protagonista se revela inadecuada.

Tercer acto: resuelve el problema. Los acontecimientos alcanzan su inevitable clímax y resolución.

Número de página

ENCABEZADO (márgenes de 3-19 cm)

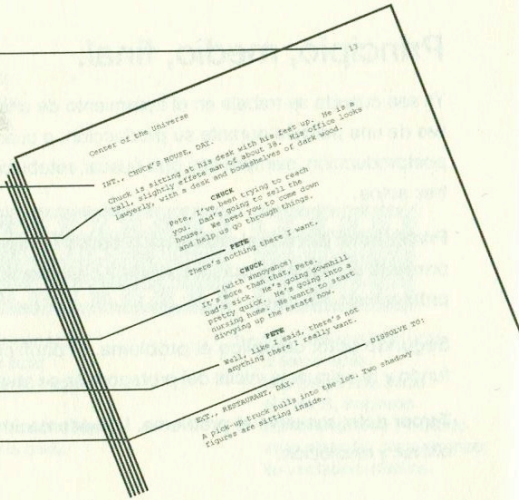
Descripción de la acción (3-19 cm)

NOMBRE DEL PERSONAJE (a 9 cm)

Indicaciones (7-14 cm)

Diálogo (6-14 cm)

Transición (a 15 cm)

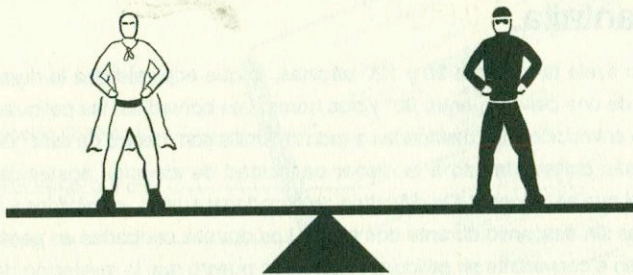


1 página de guión = 1 minuto de tiempo de pantalla.

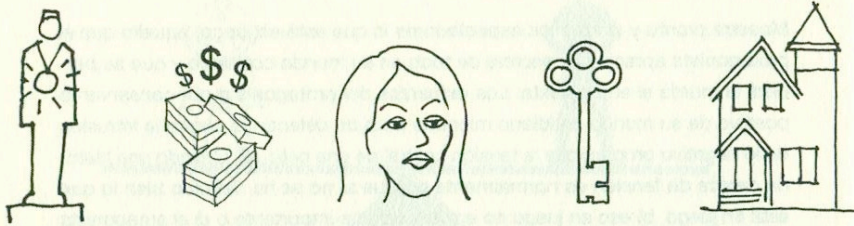
Un guión suele tener entre 90 y 120 páginas, lo que equivaldría a la duración habitual de una película, entre 90' y dos horas. Las comedias, las películas de terror, de animación y las destinadas a toda la familia son, dentro de esta horquilla, las más cortas, debido a la menor capacidad de atención sostenida del público al que se dirigen y a la dificultad de encadenar sustos, escalofríos y risas desatadas sin descanso durante dos horas. Los dramas centrados en personajes tienden a convertirse en películas más largas puesto que la revelación de los antecedentes, la exploración de la psicología y los matices del desarrollo de los personajes requieren una exposición más sutil y escalonada.

¿Qué hay en juego?

Muestra pronto y claro a los espectadores lo que está en juego, aquello que el protagonista aprecia por encima de todo en su mundo cotidiano y que se perderá si triunfa el antagonista. Los esfuerzos del protagonista por conservar lo positivo de su mundo cotidiano mientras trata de defenderlo contra la intrusión de lo negativo proporciona la tensión central de una película. Cuando una historia carece de tensión es normalmente porque a) no se ha definido bien lo que está en juego, b) eso en juego no era lo bastante importante o c) el antagonista no resultaba suficientemente amenazador.



Cuanto más igualados resultan ser el protagonista y el antagonista, mayor es la tensión que se crea entre ellos



Crea objetos de deseo tangibles.

Los objetivos del protagonista pueden ser inicialmente abstractos, pero deben hacerse cada vez más concretos a medida que avanza la historia. Haz los objetivos visuales, tangibles y activos: probar la propia inocencia, vencer al villano, resolver un misterio, adquirir un objeto o conocimiento, producir un acontecimiento, lograr un premio.

Un *MacGuffin*, término popularizado por Alfred Hitchcock, es un objetivo específico que los personajes pueden considerar importante en un primer momento pero que resulta ser irrelevante o despreciable para la causa mayor.

Practica el lanzamiento perfecto.

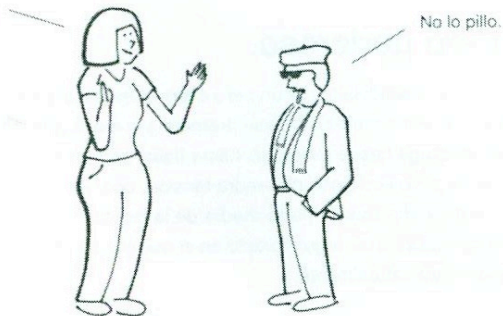
Un lanzamiento (*pitch*) es un resumen breve (diez minutos o menos) de un guión o de un tratamiento para una película, que se presenta en persona a un ejecutivo de una productora. A la hora de lanzar:

- 1 Ten una frase que articule tu película en una sola afirmación. Si no puedes hacer esto probablemente tu idea no puede lanzarse.
- 2 Establece el género, tono, época y escenario principal.
- 3 Presenta al protagonista y argumenta lo que lo hace atractivo.
- 4 Haz un resumen con brío del principio, mitad y final de la historia, enfatizando los conflictos emocionales. No te preocupes por contarlo todo.
- 5 Si se te olvida algo importante, piensa muy bien si quieres volver sobre tus pasos, porque puedes confundir más a tu oyente que si sigues adelante. Si te parece que alguien está confuso, pregúntale con cortesía si te sigue.
- 6 Si tu guión es una comedia no digas que es gracioso, sé gracioso.
- 7 Si al ejecutivo lo llaman por teléfono durante tu lanzamiento tómatelo con filosofía. Tu primera prioridad es dejar una puerta abierta por si esta vez no cierras el trato.
- 8 Termina con una fórmula impactante.

Prepárate también un «lanzamiento de ascensor», una descripción de veinte o treinta segundos de tu película, que te vendrá muy bien el día en que te cruces inesperadamente con un cineasta famoso.



Y el tipo dice «¡que va!» y ella suelta «¡va!» y él dispara y ella está ahí tirada y todo y el tipo se queda «¡guau!» y el otro tío...



No es un gran concepto

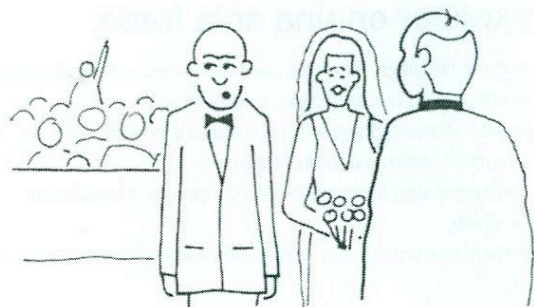
Una película con un gran concepto se puede explicar en una sola frase.

Vender una idea de cine o televisión es difícil, pero es mucho más fácil cuando su premisa se puede articular en una sola frase, por ejemplo:

- Un inventor de armas millonario dona un traje armadura indestructible de alta tecnología para combatir el terrorismo (*Ironman*).
- Una mujer tiene veinte minutos para reunir 100.000 marcos o asesinarán a su novio (*Corre, Lola, corre*).
- Un hombre rejuvenece mientras que su amada envejece (*El curioso caso de Benjamin Button*).
- Un gruñón hombre del tiempo se despierta una y otra vez el mismo día (*Atrapado en el tiempo*).

Ten un *pero* poderoso.

Que la premisa de una película tenga un *pero* claro es esencial para el éxito de los segundos actos. Por ejemplo, «Mamie promete a la mafia que transportará un cargamento de droga desde Colombia hasta Italia, pero le da miedo volar». Una premisa sin un *pero* poderoso no tendrá tensión, conflicto, ironía o humor suficiente como para impulsar la parte media de la película, mientras que un *pero* fuerte nos conducirá a un segundo acto en el que el conflicto esencial de la película se desarrollará naturalmente.





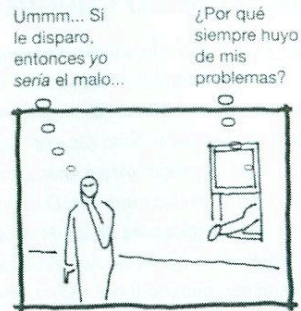
Con mis saludos a Seinfeld

Un buen título cuenta lo que es la película.

Un título eficaz transmite aquello de lo que realmente trata la película: su historia central, la búsqueda del protagonista, el escenario, tema, género y, a veces, todas estas cosas a la vez. Los buenos títulos a menudo constan de una o dos palabras que lo explican todo (*Speed*, *Tiburón*), evocan el escenario (*Wall Street*, *Fargo*) o sugieren peligro (*Arma letal*, *La habitación del pánico*). Pueden suscitar intriga (*El silencio de los corderos*, *El curioso caso de Benjamin Button*), la sensación de riesgo (*Vestida para matar*, *Proposición indecente*), misterio (*Sospecha*) y humor (*Virgen a los cuarenta*, *Ace Ventura: detective de mascotas*). Algunos simplemente tienen gancho (*Lock, Stock and Two Smoking Barrels*) o son irónicos (*Legally Blonde*, *The Santa Clause*).



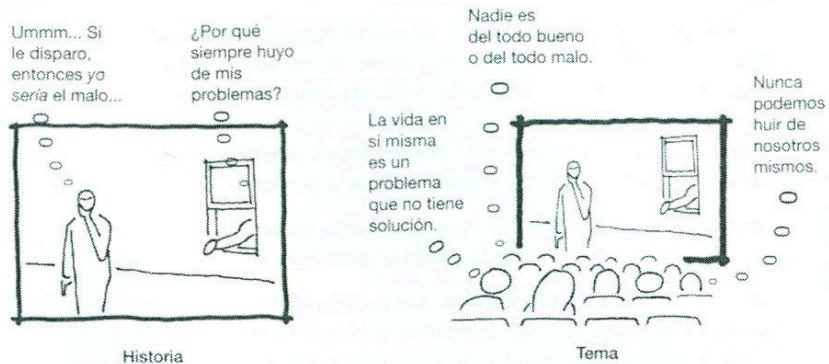
Trama



Historia

La trama son los acontecimientos físicos; la historia son los acontecimientos emocionales.

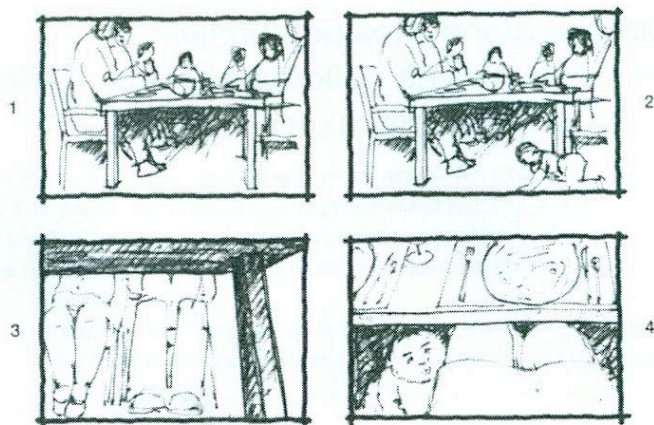
La trama es lo que ocurre en una película; la historia es cómo se sienten los personajes en relación a lo que ocurre. En *El caballero oscuro* la trama enfrenta al bueno contra el malo, y Batman busca proteger a Gotham City del perturbado Joker. Pero la historia de *El caballero oscuro* es la crisis moral a la que se enfrenta Batman al arriesgar su reputación en pos de un bien mayor.



La *historia* atañe a los personajes específicos de una película; el *tema* atañe a la condición humana universal.

Un tema es una verdad sobre la vida que emerge de la experiencia de una película y se contiene en ella. Los temas siempre tratan de las luchas y de la fuerza del espíritu humano: la honradez es la mejor política; el amor todo lo puede; la voz de una sola persona lo cambia todo; sé fiel a ti mismo; ten cuidado con lo que deseas...

Una película puede tener más de un tema; de hecho, un cineasta y sus espectadores podrían no estar de acuerdo en cuál es su tema principal.

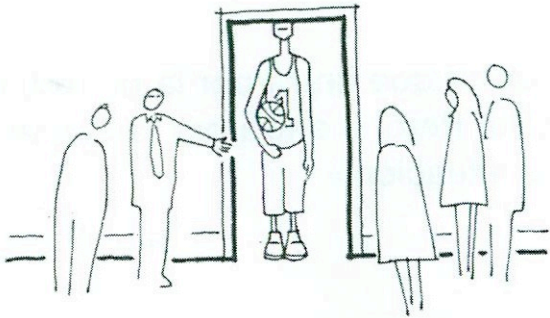


¿De quién es la historia?

En toda película predomina un punto de vista, habitualmente el del protagonista. El punto de vista también puede cambiar dentro de una película: el dueño de una casa espía por la mirilla antes de abrir la puerta principal y nosotros vemos al que llama en un plano de ojo de pez; o una multitud de periodistas espera al alcalde y una cámara en mano temblona nos emplaza dentro de la masa expectante. El punto de vista se divide en dos categorías generales:

Un **punto de vista objetivo** recoge acontecimientos desde una perspectiva neutra y omnisciente. Tiende a usar técnicas convencionales de cámara y sonido.

Un **punto de vista subjetivo** recoge los acontecimientos desde la perspectiva de un personaje específico, con la finalidad de producir empatía. El ángulo y la altura de la posición de la cámara reproducen lo que ve el personaje (por ejemplo, un contrapicado para una persona en una silla de ruedas) o lo que siente (desenfoques u oscilaciones que transmiten una psique frágil). Se pueden emplear también variaciones en el sonido, el color y la luz.



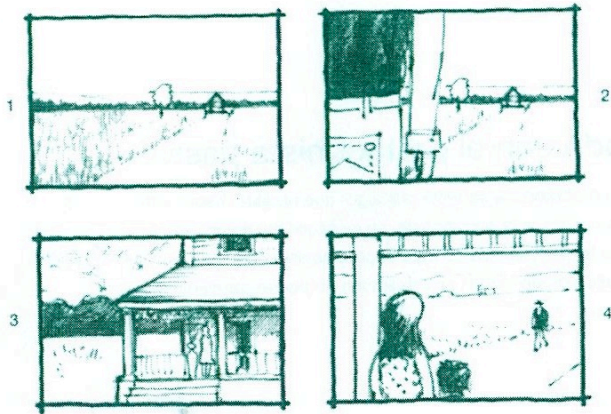
Crea entradas memorables.

El carácter, estilo y comportamiento de tu protagonista debe ser fácilmente distinguible desde el primer momento en el que le ponemos la vista encima. ¿Patina en la alfombra? ¿Se ha dejado los rulos en el pelo? ¿Lleva un arma apenas disimulada? ¿Es un atildado dandy en medio de un barullo de groserías? ¿Es una figura solitaria y eufórica en un Londres triste y gris?



«Con un actor que entra por la puerta, no tienes nada. Pero si entra por la ventana, tienes una situación.»

— BILLY WILDER



Cuenta la historia a diferentes escalas.

27

Una completa gama de planos (la llamada «cobertura») transmite gran variedad de información y emociones, proporciona interés visual, aporta ritmo y le da al director más opciones durante el montaje.

Plano general (también llamado **Master Shot** o **plano panorámico**): una amplia vista que sitúa la acción en un contexto físico que el observador puede apreciar en su totalidad.

Plano entero (también llamado **plano largo**): encuadra a una persona de la cabeza a los pies; se emplea con frecuencia en las entradas, las salidas, o en el «hablar paseando» (siguiendo a un personaje).

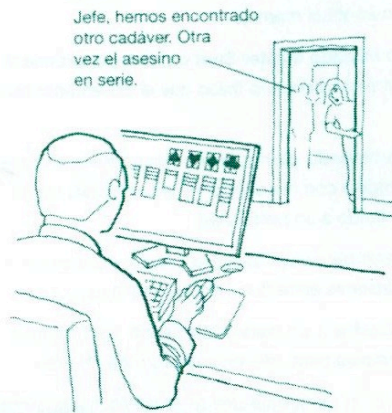
Plano medio: muestra a un personaje desde la cintura hacia arriba; se usa especialmente para conversaciones entre dos o tres personajes.

Plano medio corto: muestra a un personaje desde los hombros o desde el pecho hacia arriba; se emplea para conversaciones más íntimas.

Primer plano: muestra a un personaje desde el cuello hacia arriba; habitualmente se emplea para capturar un aspecto de una conversación íntima o para revelar detalles faciales.

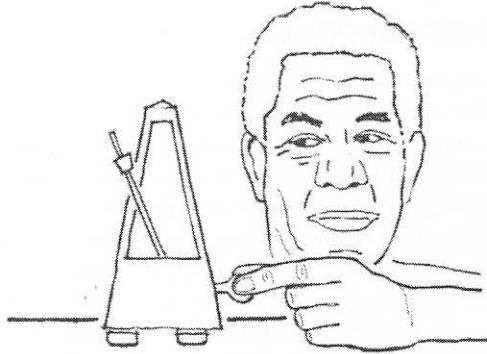
Primerísimo primer plano: muestra un detalle de una persona (o de un objeto), normalmente los ojos y la nariz; puede mostrar un subtexto, ironía, falsedad, o una actividad concreta, como maquillarse.

28



Cuidado con el protagonista pasivo.

Haz que tu protagonista apueste por algo, que no esté meramente en contra de algo. Al principio puede ser reticente; un protagonista de entrada temeroso puede aumentar la tensión dramática. Pero el protagonista debe en último término tomar una clara decisión de actuar; su trayectoria no puede ser elegida por otro.



A partir de una escena de Seven

El accesorio revela el carácter.

Un accesorio es cualquier objeto que un actor maneje físicamente, incluidos los elementos de vestuario. Los accesorios no sólo hacen que un decorado sea más creíble y real, sino que nos dan información sobre el personaje y sus antecedentes.

En *Seven*, el personaje de Morgan Freeman tiene un metrónomo al lado de la cama. Su ritmo constante lo consuela y lo ayuda a conciliar el sueño. Pero, más significativamente, el accesorio transmite su deseo, en tanto que detective urbano sobrecargado de trabajo, de controlar al menos uno de los ruidos de una ciudad cacofónica.

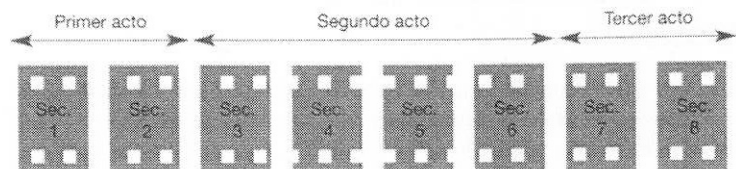


Charlie Chaplin

El ojo humano puede procesar unas 20 imágenes por segundo.

A menos de 20 fotogramas por segundo, nuestros ojos tratan de leer por separado las imágenes que se le presentan. Para sugerir un movimiento continuo y que no parezca entrecortada, una película ha de filmarse y proyectarse a una velocidad superior a 20 fotogramas por segundo. El estándar de la industria del cine hoy es de 24 fotogramas por segundo para el cine y de 30 fps para el vídeo.

El movimiento a cámara lenta y cámara rápida se consigue alterando la velocidad durante la filmación. En contra quizás de lo que dicta la intuición, la cámara lenta requiere filmar a mayor velocidad y la cámara rápida a una velocidad menor; un proyector que opere a una velocidad normal mostrará por tanto la acción a una velocidad respectivamente más lenta y más rápida. Por eso nos parece que las películas primitivas van demasiado deprisa. Se filmaron cuando la norma era una velocidad más lenta y por tanto en los equipos actuales pasan demasiado rápido.

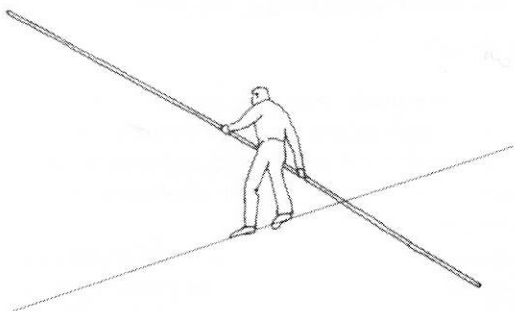


Modelo de Gulino: ocho secuencias de 15 minutos

Una película mal estructurada muere en el segundo acto.

Como el segundo acto es normalmente dos veces más largo que el primer y el tercer acto, en una película mal concebida puede hacerse interminable. Este problema surge habitualmente por no haber establecido adecuadamente los antecedentes o lo que está en juego en el primer acto, o por no haber planteado una transición clara entre el primer y el segundo acto.

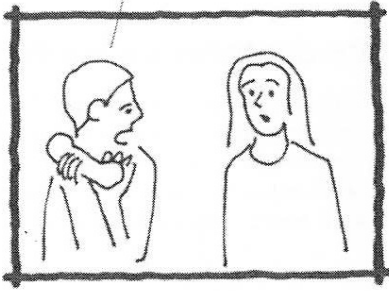
El teórico Paul Gulino apuesta por una estructura de ocho secuencias para prevenir un segundo acto amorfo. Cada secuencia dura unos quince minutos y tiene su propia estructura interna de tres actos. Este modelo no niega necesariamente la estructura de tres actos sino que puede superponerse sobre ella.



Las mejores estructuras narrativas son invisibles.

El público no debería ser consciente de la estructura, que debería camuflarse dentro de los acontecimientos dramáticos. Cuando una historia está repleta de dilemas emocionales efectivos, revelaciones emocionantes, conflictos profundos, confrontaciones y suspense, los espectadores no buscan explicitar la estructura, están pendientes de la narración que se despliega.

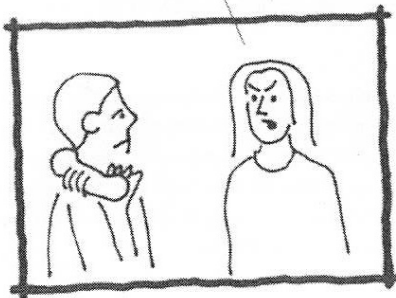
Es mi madre. La han secuestrado los ecologistas radicales.



Cada escena debe revelar información nueva.

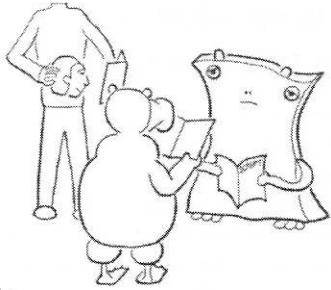
Una película presenta un problema; su posterior solución requiere que tanto espectadores como personajes dispongan de nueva información. Cada escena por tanto debe contener una revelación de información previamente desconocida. No hace falta que sea una bomba, pero debe ser específica; y no necesariamente siempre información objetiva, sino también acerca de cómo los diferentes personajes perciben o reaccionan ante la misma información.

Cuelga el teléfono, bobo. Estás mejor sin ella.



Cada escena debe contener un conflicto.

Las películas existen gracias a los conflictos y las ocasiones de drama, decisiones, nuevos entendimientos, humor y tragedia. Cada escena de una película, incluso las aparentemente inocuas que tratan de amores felices o inocentes juegos infantiles, ha de contribuir a la construcción e intensificación del conflicto. El desacuerdo puede ser modesto, franco, integrado en el subtexto, suave o divertido.



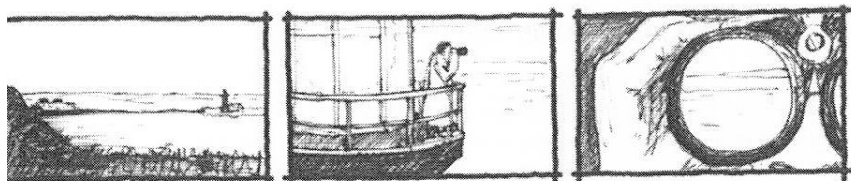
En las historias fantásticas, establece las reglas pronto y de forma clara y sencilla.

Las películas fantásticas permiten el escapismo, pero eso no quiere decir que el público acepte cualquier presuposición que se le ponga delante. Si las reglas de los mundos paralelos o de los poderes sobrenaturales no están claras, o si se introducen nuevas reglas demasiado tarde, el público pensará con razón que la historia en la que se centraron inicialmente se ha convertido en otra por la que sólo sentirán indiferencia.



La animación nos da la oportunidad de pensar a lo grande sin gastar a lo grande.

Los guionistas de animación pueden contar cualquier historia o hacer que sus personajes hagan cualquier cosa imaginable sin las limitaciones físicas y presupuestarias de las películas de acción real, en las que la construcción de decorados, los efectos especiales y los especialistas cuestan millones de dólares. Por esta razón habría que procurar que los personajes de animación no hicieran cosas que pueden hacerse en una película normal, de acción real, a no ser que sea por razones humorísticas. Si se puede hacer en la vida real, ¿para qué animarlo?



Que el escenario sea un *personaje*.

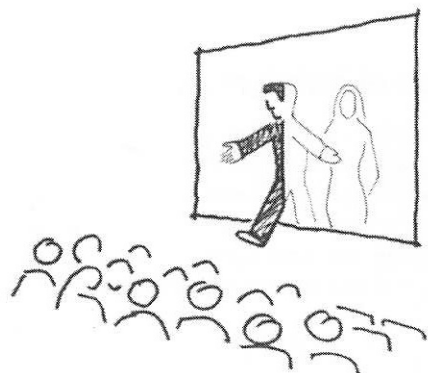
Se puede hacer de los personajes los objetos esenciales de una película, retratados contra un telón de fondo neutro. Pero también el escenario puede tener una presencia poderosa como personaje. Cada escenario tiene atributos únicos (clima, topografía, luz, etc.) que influyen en sus habitantes o han sido influidos por éstos. Dialectos, vestuarios, ideas sobre el espacio personal, sensibilidades estéticas y muchas otras cosas forman parte del escenario.

La amplitud de un escenario nos lleva a describirlo mediante amplias panorámicas, tales como una sabana, una playa, un perfil urbano o un desierto. Pero los detalles (un roñoso barco pesquero, un avezado pescador, una gaviota que vuela, una señal de tráfico maltratada por el clima) son también cruciales.



En el cine negro, todos son corruptos.

El cine negro es un subgénero del género criminal/de misterio/dramático. Retrata a personajes oportunistas, moralmente en bancarrota y sumidos en la desesperación, que actúan únicamente por su propio interés; para ellos el altruismo y el plegarse a las normas es cosa de imbéciles. Hay poca esperanza para estos personajes, y poca o ninguna ocasión para su redención o para un final feliz.



A partir de *Una historia de Brooklyn*

39

La cuarta pared.

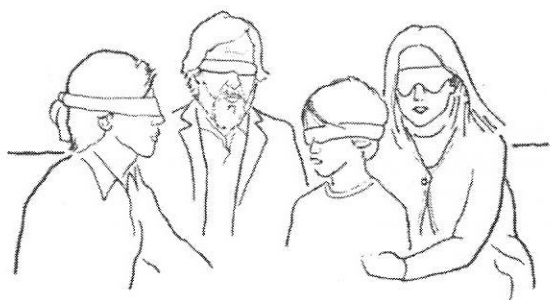
La cuarta pared es el plano imaginario que separa un escenario teatral o una producción cinematográfica del público. Las tres primeras paredes son los límites izquierdo, derecho y fondo de un escenario o de un decorado. Romper la cuarta pared quiere decir que un actor se dirige conscientemente a la cámara o al público, violando por tanto la distinción entre lo escenificado y lo real. En una película tradicional esta distinción se respeta casi siempre, mientras que en las producciones contemporáneas o postmodernas frecuentemente se transgrede o se juega con ella.

Los acontecimientos y el diálogo en pantalla deben presentarse con una comprensión clara de su relación con la cuarta pared. Si, por ejemplo, un personaje afirma de manera demasiado explícita el mensaje de la película, el público se sentirá incómodo porque se ha roto la cuarta pared. La voz en off, en la que un narrador proporciona reflexiones e información sobre los avatares de una película, permite a menudo una relación más amable con la cuarta pared.

40

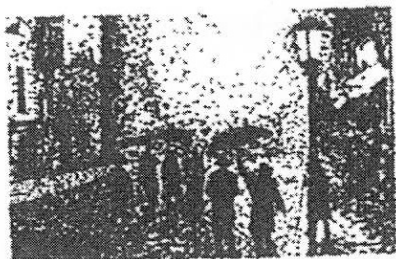
Los diálogos no son el habla real.

El diálogo debe sonar auténtico, pero tiene que ser más rico, compacto y preciso que el habla real de todos los días. Ésta está llena de apartes, incoherencias y divagaciones que, a no ser que se busque un efecto específico, pueden resultar tediosos cuando se escuchan en una película. Un diálogo cinematográfico eficaz impulsa la trama hacia adelante, nos informa sobre el personaje y se estructura con un principio, medio y final, incluso cuando el diálogo comienza en mitad de una escena.



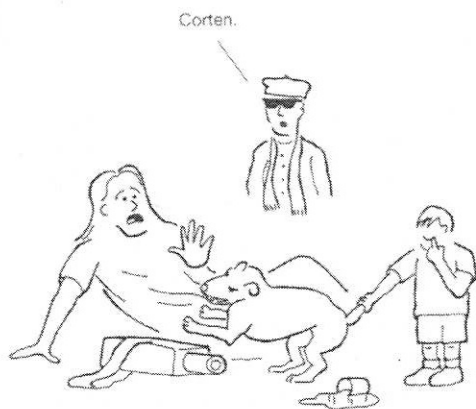
Somete a tus personajes al test del anonimato.

Cada personaje debe tener un modo diferente e idiosincrático de expresarse. Cuando escribas o revises un guión, tapa el nombre de los personajes para ver si puedes adivinar quién está hablando. Si las frases son intercambiables, los personajes son demasiado parecidos.



Mise-en-scène.

Mise-en-scène es el término francés para «lo que se pone en escena». Es la suma de factores que afectan a la estética visual o a la sensación de un plano, escena o película, incluyendo el juego combinado de los objetos, personajes, colores, profundidad, sombras, luces, selección de planos, composición, diseño de producción, decorados e incluso el tipo químico de película que se emplea.



¡Cuidado con los niños, los animales y los líquidos!

- Ten recambio de vestuario para las escenas que implican comida y líquidos.
- Conserva dos o tres copias de los accesorios más importantes.
- Asegúrate de que los animales pueden ejecutar las acciones que quieres antes de llevarlos al plató.
- Cuando selecciones niños, intenta buscar gemelos o trillizos idénticos. Esto compensará la imprevisibilidad de los niños y aumentará el tiempo de rodaje a tu disposición, pues las leyes laborales y las normas sindicales limitan sus horas de trabajo.
- Evita las secuencias largas que impliquen barcos o agua, pues disparan los costes de producción y dificultan los movimientos de la cámara.



Operador de Steadicam

Ahorra tiempo... y dinero.

Rueda no cronológicamente. Usa una plantilla de producción cuidadosamente planificada, con rodajes en «bloque» para que todas las escenas que requieran un determinado montaje de iluminación, cámara y sonido se filmen seguidas antes de desplazarse a otro lugar.

Exprime la localización. Con un nuevo atrezzo, o rodando en otra dirección, el patio de una casa puede convertirse en el cementerio de otra escena, o una cafetería transformarse en un restaurante de lujo. O, si has montado los raíles para el *travelling* o has construido una grúa, prueba a usar el decorado para otra secuencia rodando en la dirección opuesta.

Usa una Steadicam. Una Steadicam es una cámara especial de mano con un arnés, equipada con una tecnología que neutraliza los botes. Aunque su alquiler es caro (se paga por el operador, además de por el equipo) proporciona una cobertura móvil de grandes espacios, y ahorra todo el tiempo que se necesita para extender los raíles para el *travelling*.

Empieza al amanecer. Después de la puesta de sol la necesidad de luz artificial garantiza gastos adicionales, incluyendo la posibilidad de tener que pagar horas extras al equipo.

Usa una segunda unidad. Forma un segundo equipo de cámara para hacer planos generales, insertos y transiciones en las que no se requieran a los actores principales.

Minimiza los planos generales. Si la mayor parte de una escena se va a resolver con primeros planos, no quemes a los actores haciéndolos aguantar innumerables tomas de planos generales.

¿Estudios o exteriores?

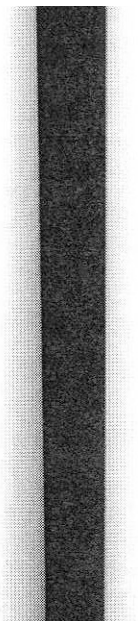
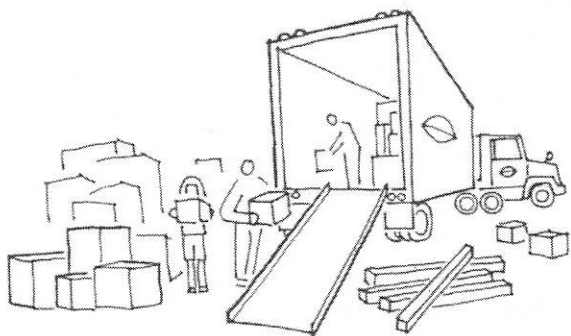
Las escenas se filman en un estudio (en un plató interior o exterior) o en exteriores (en el mundo real). La mejor opción es aquella que es a la vez económicamente eficaz y fiel a las necesidades artísticas del relato. A la hora de decidir entre las dos, considera:

Gastos: transportar a los actores y al personal junto con todo el equipo a localizaciones en exteriores y alojarlos allí durante la noche es caro. Pero también es caro construir un decorado en estudio a tu medida.

Sonido: los estudios están bien insonorizados, mientras que los exteriores están expuestos a cláxones, transeúntes, aviones y otras intrusiones que quizás no fueran evidentes el día en que se localizaron.

Cámara: en un estudio las paredes para las escenas de interiores pueden ser móviles. Esto permite una flexibilidad en los movimientos de cámara que no permiten los interiores del mundo real.

Permisos: los exteriores pueden necesitar permisos especiales del ayuntamiento y autorizaciones de los vecinos.



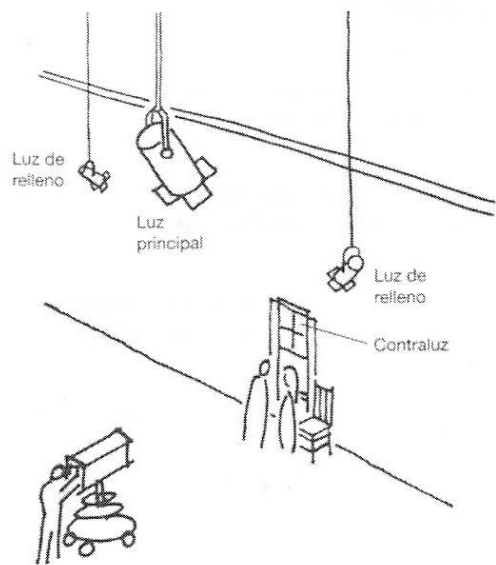
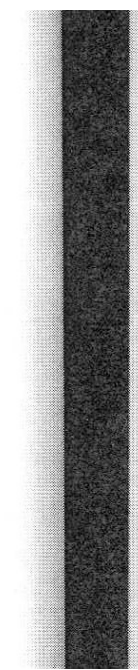
Iluminación.

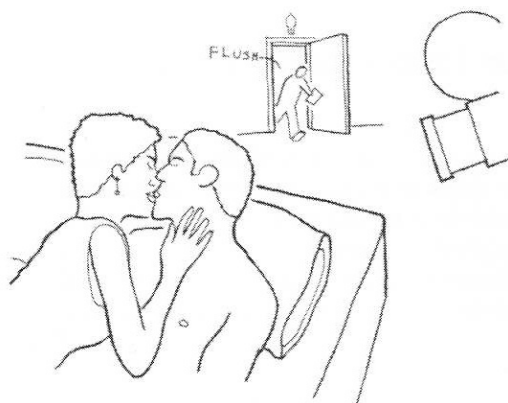
Un sistema logrado de iluminación realza el decorado, refuerza el punto de vista del personaje, aviva el conflicto y añade interés visual. Las elecciones en iluminación a las que habitualmente se enfrentan los cineastas incluyen escoger luz cálida versus luz fría, luz artificial (por ejemplo, luces fluorescentes para transmitir el carácter impersonal de las instituciones) versus luz natural (para dar una impresión documental, por ejemplo), elegir entre privilegiar la iluminación frontal, lateral, cenital o el contraluz así como su grado de intensidad, o decidir sobre las sombras y sobre su mayor o menor difusión.

La **luz principal** es la fuente primaria de luz para una escena. Habitualmente se coloca encima y a un lado del sujeto principal. Puede ser directa, matizada o llevar un filtro de color.

Una **luz de relleno** disminuye los contrastes, ilumina detalles en las áreas más oscuras y evita sombras indeseables, como la de la nariz sobre la boca o la de un actor sobre otro.

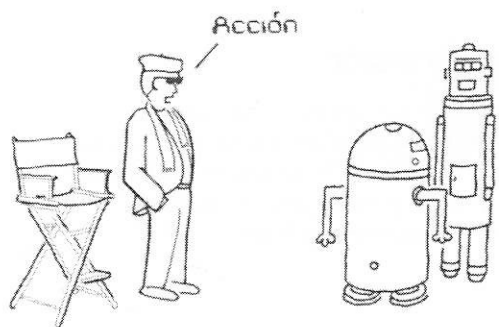
Un **contraluz** se coloca tras el sujeto principal de una escena, frente a la cámara. Se usa para fotografiar a los sujetos en silueta o para proporcionar un efecto de halo luminoso que añade glamour. Puede suavizarse mediante una luz frontal de relleno. El sol es una fuente habitual de contraluz.





¡Despejen la línea de visión!

Cuando los actores miren más allá de la cámara es posible que haya muchos cachivaches a la vista: iluminación, equipo de sonido, más cámaras, personal y muchas otras cosas. Por esta razón, el ayudante del director dirá a menudo «¡despejen la línea de visión!» antes de una toma, pidiendo así que se retiren todos los elementos ajenos que puedan distraer a los actores.



Di «acción» en un tono acorde con la escena.

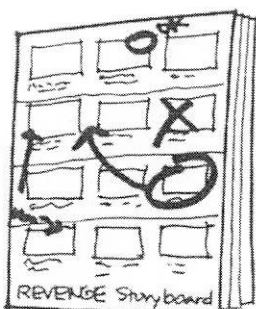
A los actores les lleva tiempo y esfuerzo el descubrir y encarnar el tono que se desea para una escena. Si una escena tiene una intensidad tranquila, el director puede ayudar susurrando «acción» en un tono suave, pero firme. Si se va a filmar una bronca frenética podría gritarlo como un poseso.

La claqueta que se golpea en el principio de una escena puede ser a veces una fuente potencial de distracción. El director entonces puede pedir que la claqueta se golpee al final.



Ruédalo otra vez.

Aunque la primera toma te parezca perfecta, rueda siempre una o dos más, ya que los actores pueden ofrecer sutilezas adicionales. Rueda distintas coberturas también; la variedad de planos maximizará las opciones en la sala de montaje.



Sigue un plan, pero disfruta de los desvíos.

Hacer cine es una empresa compleja que requiere planes detallados: resúmenes, *storyboards*, listas de planos, búsqueda de localizaciones, ensayos y mucho más. Es algo tan complejo que incluso el plan mejor concebido no puede sostenerse durante todo el proceso. Así que abre tu mente. Apúntate al ensayo y error. Deja espacio para interpretaciones inesperadas por parte de los actores y del equipo. Convierte los accidentes en posibilidades.

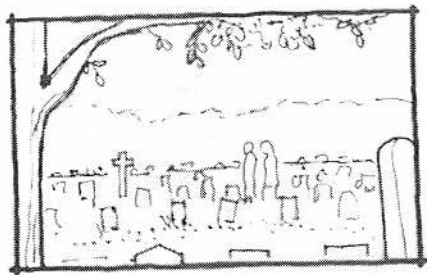


«Toda gran obra consiste en prepararse para ese accidente que sin duda ocurrirá.»

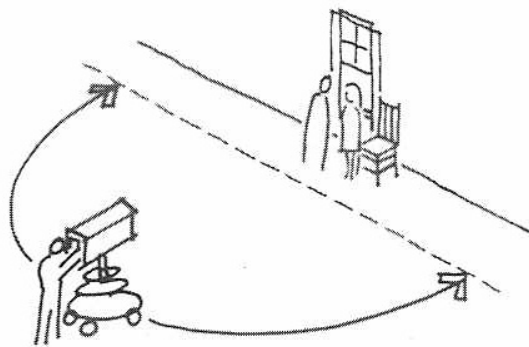
— SIDNEY LUMET

Síntomas típicos del cineasta novato.

- 1 Diálogos sota-caballo-y-rey en los que los personajes dicen exactamente lo que piensan o sienten en lugar de realizar una exposición más sutil.
- 2 Uso excesivo de la coincidencia.
- 3 *Flashbacks* que interrumpen el transcurso de la acción y distraen la atención del público.
- 4 Voces en off que explican exactamente lo que ya se puede ver en pantalla.
- 5 Un protagonista absolutamente bueno o un antagonista absolutamente malvado.
- 6 Un protagonista pasivo que no elige el curso de su acción.
- 7 Encuadres monótonos, sin riqueza en los fondos o en primer plano.
- 8 Demasiadas escenas filmadas desde la misma distancia.
- 9 Actores sin tensión que recitan sus frases sin que parezca que viven la escena.
- 10 Iluminación desigual.
- 11 Sonido de calidad pobre.
- 12 Descuidos en la continuidad, con el resultado de errores básicos de transición.
- 13 Un final que no brota orgánica o inevitablemente de los acontecimientos previos.



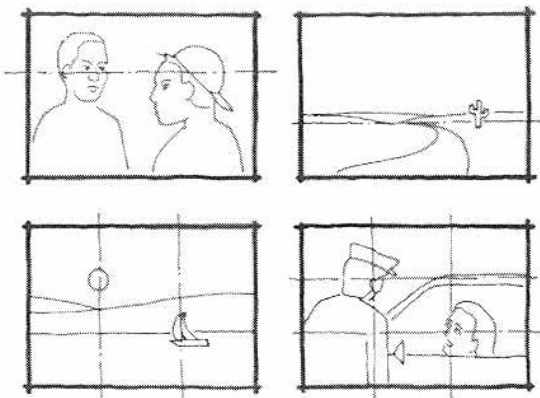
Colocar en la parte superior de la pantalla elementos en primer plano ayuda a romper con la monotonía de un encuadre (7#).



La regla de los 180 grados.

En una determinada escena, mantén siempre la(s) cámara(s) en el mismo lado de los actores para proteger así la orientación del espectador. Mostrar a los actores desde dos lados opuestos puede producir la impresión errónea de que no están mirando en la dirección en la que realmente miran. Por ejemplo, si dos personajes en un diálogo frente a frente se filman por separado y desde lados opuestos, puede parecer que no se están mirando el uno al otro.

La regla de los 180 grados puede romperse con fines artísticos, pero sólo con una total conciencia de la confusión que ello puede provocar.



La regla de los tercios.

Centrar directamente en el encuadre un objeto o a un actor tiende a crear una imagen estática que normalmente no tiene interés ni desafía a la mirada. Pero si dividimos el encuadre en tercios en las dos direcciones, se obtiene una rejilla básica que sirve de guía aproximada para un emplazamiento eficaz.

Para las vistas panorámicas, la línea del horizonte se sitúa habitualmente en el tercio inferior. Los objetos principales se colocan en una intersección, mejor que en una zona abierta. Los ojos de un actor se colocarían cerca de la línea superior.

Una excepción a esta regla de tercios es cuando se busca transmitir el aislamiento o la desidia de un personaje, en cuyo caso funcionará mejor un emplazamiento justo en el centro del encuadre.

Deja aire.

La forma tradicional de encuadrar busca crear un equilibrio, colocando a actores y objetos cómodamente dentro del encuadre y prestando atención a los espacios que los rodean. Un encuadre no tradicional puede emplearse por razones artísticas (por ejemplo, para crear un estilo descuidado, documental), pero, en general, habría que evitar que el público fuera más consciente de la cámara que de la acción. El encuadre tradicional se preocupa del:

Aire para la cabeza: demasiado espacio entre la parte superior de la cabeza de un personaje y el límite superior de la pantalla puede dar la impresión de que el actor se hunde. Poco aire, por el contrario, enfatiza la barbilla y el cuello y desvía la atención de los ojos, el lugar al que miramos naturalmente cuando buscamos la verdad.

Aire para la mirada: deja más espacio delante de un actor que detrás. Se necesita aún más aire para encuadrar a personas en movimiento y evitar de este modo la impresión de que se van a escapar por el borde del encuadre.

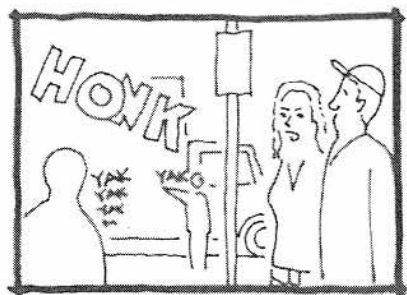
Lineas de corte: evita encuadrar a los actores de tal manera que el borde del encuadre se alinee con las líneas de corte naturales del cuerpo (cuello, cintura, rodillas, tobillos), para que no parezca que están amputados.



Coloca las figuras en una proximidad incómoda.

En las culturas occidentales, el espacio personal entre dos personas que dialogan cara a cara suele ser de más de sesenta centímetros. En la pantalla esta distancia resulta demasiado amplia porque los espectadores perciben el vacío en mitad del encuadre.





El cine es tridimensional.

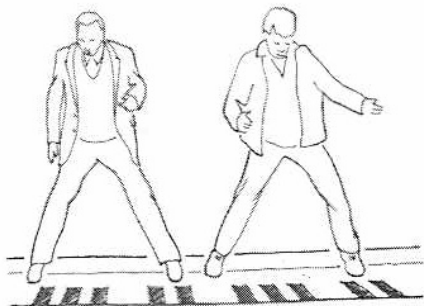
Es un error común el limitarse a pensar en la bidimensionalidad literal del encuadre. La inclusión de elementos en primer plano y al fondo (arbustos, vallas, lámparas de techo, toldos, el poste de un porche) proporciona profundidad espacial y narrativa para la acción que se localiza en el centro. Incluso en una simple escena de interior es casi siempre mejor que haya una ventana al fondo que filmarla contra una pared desnuda.

Sin embargo, no fabriques fondos innecesariamente bulliciosos. Si dos personajes están hablando en una vía urbana visualmente caótica, intenta suavizar el enfoque del fondo o hacer que los personajes, durante una parte sustancial de la conversación, pasen por delante de un elemento que haga de pantalla. Iluminar el primer plano a la vez que se oscurece el fondo puede también ayudar a reducir el revoltijo del fondo.



Asegúrate de que todos estén haciendo la misma película.

Una película no sólo requiere una visión artística, sino también una visión práctica. El equipo de producción necesita llegar puntual al plató, trabajar duro y tomarse descansos disciplinados. El equipo no puede trabajar en desacuerdo y siempre tiene que entender la película en la que se inserta su trabajo. Cuando necesite interpretar algo debe poder hacerlo en el contexto de una visión más amplia. Si esta visión no se ha definido explícitamente, no asumas que es correcto hacer lo que a uno le dé la gana; en su lugar, busca el tema principal, la historia o la razón a la que tu obra responde.



A partir de una escena de *Big*

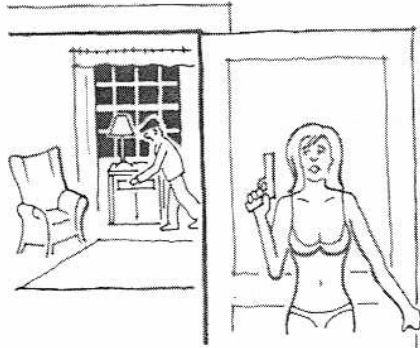
Construye alguna escena memorable.

Las películas comerciales de más éxito siempre incluyen momentos cumbre o composiciones memorables. Son escenas de gran realce visual, de las que habitualmente se muestran imágenes en los trailers promocionales. En una comedia suelen ser los chistes más divertidos o los gags más elaborados. En las películas de acción y aventura pueden ser las que exhiban los efectos especiales más audaces, las escenas de persecución o las secuencias de pelea. En una película de terror serán aquellas que obliguen a los espectadores a taparse los ojos.



Toda película es una película de suspense.

Sea del género que sea, una película debería alimentar continuamente el deseo del espectador de «seguir leyendo», de ver qué pasa después. A medida que se revelan nuevos datos y desarrollos, debe ahondarse también en el dilema del protagonista. El suspense es el producto de la interacción entre la revelación y el dilema: ¿bastarán los descubrimientos y los logros acumulados para que el protagonista supere las dificultades que se acumulan? ¿Llegará el protagonista a comprender por completo la naturaleza de su lucha? ¿La resolverá antes de que ésta le destruya? ¿Será en la próxima escena cuando lo averiguemos?



Una hipótesis azarosa.

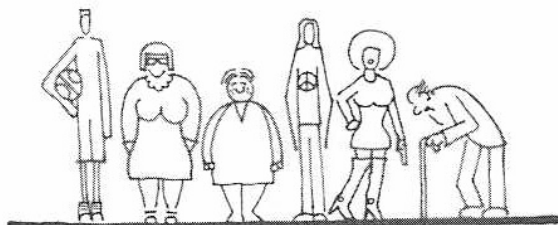
El suspense no procede de acelerar las cosas, procede de ralentizarlas.



Punto medio (de la página/minuto 50 al 60): un giro inesperado o un cambio en la suerte intensifica el conflicto y provoca un dilema existencial.

Convierte en existencial el conflicto.

En una historia compleja, el conflicto central debería volverse existencial por naturaleza. En el punto medio, haz que el Plan A del protagonista se revele inadecuado. Convierte la crisis inicial en una crisis más amplia, profunda y oscura que fuerce al protagonista a reexaminar sus valores y su identidad. Un conflicto memorable no sólo empuja al protagonista a actuar sino también a evolucionar.



Ayuda al espectador a seguir la pista de tus personajes.

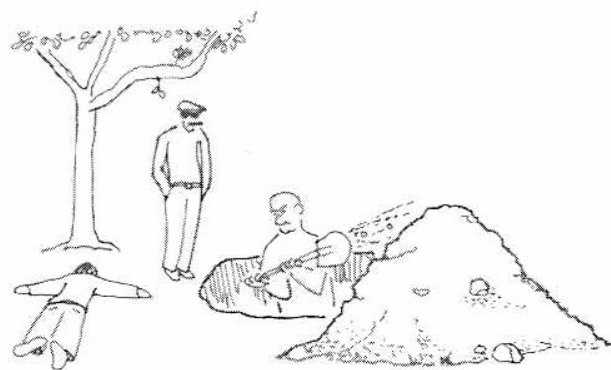
63

Usa nombres distintivos. Evita tener un Mario y un Mariano, o una Miriam y una Marian, a no ser que se busque intencionadamente la confusión. Prueba a incluir nombres con diferente número de sílabas, a asociarles adjetivos (por ejemplo, «Bob el Silencioso» en las películas de Kevin Smith) o emplea el nombre completo para un personaje (por ejemplo, «Keyser Söze» en *Sospechosos habituales*).

Pon nombres a tus personajes que les vayan muy bien o completamente mal. Se puede suponer que un Borja será pijo o que una Angustias sea anciana, pero se puede jugar con esas expectativas si eso refuerza el personaje y la historia.

Da hábitos identificativos a tus personajes. Frases fetiche, tics verbales, vestuario insólito y similares distinciones ayudan, siempre que no distraigan.

Asume que el público olvida detalles. En un guión, recuerda de qué personaje se trata si no se le ha mencionado desde hace tiempo. Si hemos presentado a «Craig, 28, el cachas de la oficina» en la página 3 y no se le vuelve a ver hasta la página 23, recuerda al lector que «Craig, el cachas de la oficina» aparece en el bar. En pantalla, siempre que suene natural, haz que los personajes se refieran a otros personajes por su nombre en lugar de mediante un pronombre.



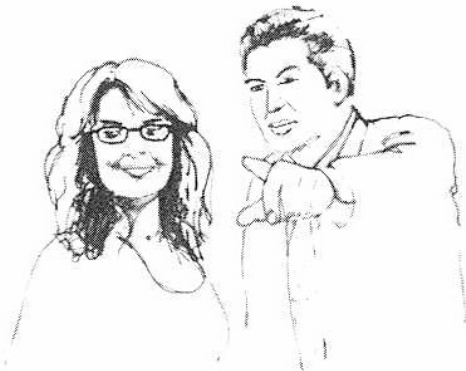
Cava más hondo.

64

Las buenas películas –casi siempre– suelen tratar asuntos sencillos con profundidad, matices y atención por los detalles y los significados. Resiste la tentación de rellenar innecesariamente la película con más y más tramas y acontecimientos, planes ocultos, tiroteos, actos ilícitos y personajes estrafalarios que no contribuyen a la narración principal. En lugar de eso, excava hondo en las turbias zonas grises de los acontecimientos, temas y emociones que ya están presentes en la historia. Haz menos cosas, pero hazlas mejor.



M*A*S*H es un ejemplo poco frecuente de una obra que ha sido novela, película, serie de televisión y producción teatral.



Tina Fey y Alec Baldwin, a partir de una escena de *Rockefeller Plaza* (serie de televisión).

¿Cine, novela, televisión o teatro?

El cine es mejor para historias que pueden contarse visualmente y que exigen una resolución satisfactoria.

Las novelas resultan más apropiadas cuando la psicología de los personajes se explora en detalle, cuando el estilo y la prosa del escritor son esenciales para la experiencia estética de la historia y cuando el final sea especialmente ambiguo.

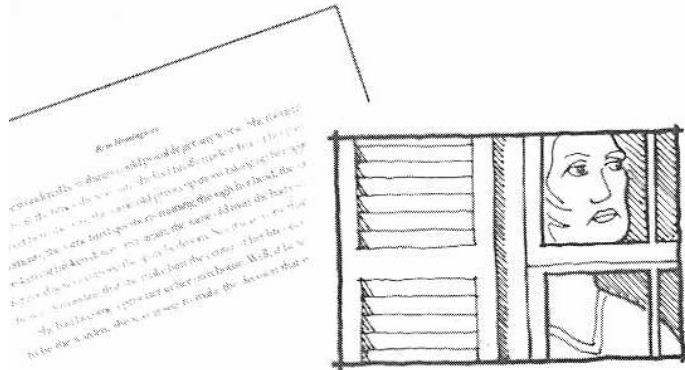
Las series de televisión se amoldan a ideas que se puedan desarrollar a lo largo del tiempo. Las series que implican a médicos, policías y abogados son muy comunes porque las oportunidades para nuevas tramas son virtualmente ilimitadas. Los dramas seriales (culebrones) ofrecen tramas abiertas que pueden extenderse durante décadas.

Las obras de teatro se ajustan a ideas complejas que puedan dramatizarse eficazmente mediante el diálogo y un número limitado de personajes y escenarios.

El cine es un medio para directores; la televisión es un medio para escritores.

Cada película es una empresa singular: el equipo de producción y los actores se reúnen durante varias semanas o meses para crear un mundo único que desaparece una vez terminado el rodaje. Un director con una personalidad fuerte es esencial para definir ese mundo, desde sus detalles artísticos hasta sus matices generales, desde la aprobación del guión hasta la elección del reparto, desde el diseño de los decorados hasta los efectos especiales, desde la iluminación hasta el estilo visual general.

Una serie de televisión de éxito, en cambio, se extiende en el tiempo y la producción se estandariza bastante durante la primera temporada. El mayor desafío es conseguir generar nuevo material cada semana, lo que proporcionalmente le da al escritor de talento una oportunidad mucho mayor para destacar.



Novela
Mundo invisible
descrito directamente

Película
Mundo invisible sugerido
mediante el subtexto

Una película es una novela vuelta del revés.

Una novela describe directamente lo invisible, los motivos internos y las emociones de los personajes, y deja al lector la tarea de hacerse una imagen mental del mundo físico. Una película, a la inversa, describe lo visible e implica lo que no se ve. Escribir un guión adaptado de una novela exige por tanto una inversión muy difícil: lo explícito debe hacerse implícito y lo invisible, visible.



A partir de una escena de *Harold y Maude*

Una comedia no son sólo chistes.

Quizá no haya género más agradecido que la comedia, pues la risa del público nos proporciona una prueba inmediata del éxito. Pero el guionista o cineasta que se apoye únicamente en los gags y los chistes para sacar adelante una comedia no podrá complacer al público por mucho tiempo. Una comedia se experimenta en la superficie, pero aun así exige una buena narración, estructura y personajes. La mejor comedia brota en último término de sus premisas, de la creación de situaciones interesantes y del juego y resolución de las expectativas creadas.



69

Escribir bien es reescribir bien.

Un guión pasa habitualmente por diez o más reescrituras completas antes de que esté listo para el mercado. Cuando termines el borrador de un guión, déjalo descansar durante unos días e incluso semanas. Durante ese lapso de tiempo, enséñaselo a distintos consejeros o asesores en los que confíes, expertos en cine y escritura, para que te den una respuesta meditada y constructiva. Después, tras revisar el borrador, busca nuevos lectores que te den una opinión fresca y objetiva. Si empleas siempre a los mismos lectores, ellos, como tú, se volverán inmunes a los puntos fuertes y débiles del guión.



70

Haz del rechazo un proceso.

La crítica es inevitable en las artes; a veces es difícil no tomársela como algo personal. Pero aunque un productor haya rechazado el lanzamiento de tu película o el borrador de tu guión, no te está rechazando a ti. De hecho, ambos compartís un objetivo: conseguir que el jefe del estudio os dé luz verde.

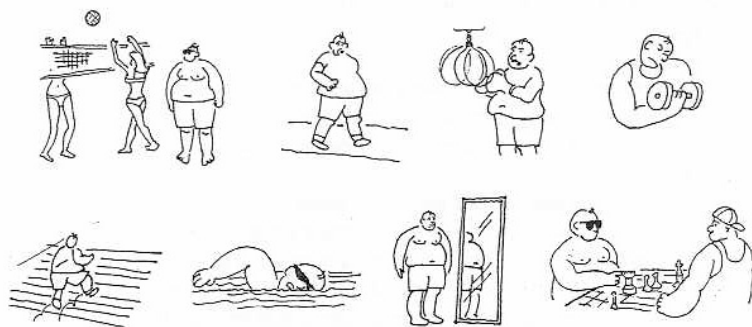
Considera toda crítica como inherentemente válida; habitualmente hay algo de verdad en cada una de ellas. Incluso si un crítico no argumenta bien su crítica, o si sus sugerencias de mejora son fallidas, el hecho de que le chirrie algo de lo que hiciste apunta a que deberías volver a examinarlo en lugar de gastar tu energía en enfrentarte a ello. Y cuando pruebes con las soluciones que proponen tus críticos, muy a menudo descubrirás tú una solución mejor.

Cuando un agente o el ejecutivo de un estudio te rechace, responde siempre con una nota de agradecimiento. Esto aumenta las posibilidades de que su «no» sea sólo un punto de partida y de que quieran trabajar contigo en el futuro si les entregas un proyecto más viable.



¿Quién está en la encrucijada?

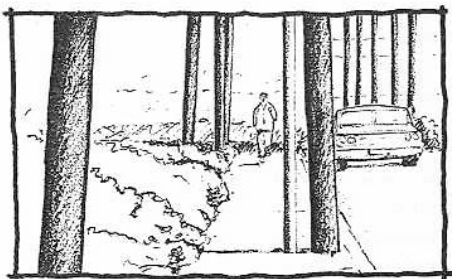
Un protagonista necesita reconciliar dos situaciones aparentemente irreconciliables o elegir entre ellas. A menudo un *personaje crucial* proporciona la conexión decisiva entre las dos. Puede ser un mentor, un amante, un extraño, una relación marginal u otro personaje que vague entre los dos mundos en conflicto. Cuando el camino del protagonista se cruza con el del personaje crucial, normalmente en el segundo acto, el personaje crucial proporciona algún consejo que hace que el protagonista revise su idea del dilema central, provocando así la posterior catarsis del protagonista.



Las secuencias de montaje.

Una secuencia de montaje (del francés «montage») es la yuxtaposición, colisión, superposición o desfile de múltiples imágenes para evocar significados profundos tomados en su conjunto. Su origen se remonta al visionario director ruso Sergei Eisenstein y su idea de que «cada elemento secuencia no se percibe *junto* al siguiente, sino *sobre* el siguiente».

Estas secuencias expresan el paso del tiempo y el desarrollo de un personaje mostrando con economía el cambio de las estaciones, la progresión de una relación, la búsqueda de una habilidad nueva o una transformación física. El montaje es especialmente eficaz para desplegar el momento en que el protagonista reflexiona sobre sus prioridades, sus valores y las acciones necesarias, el momento en el que se alcanza la revelación o epifanía.



A partir de una escena de *El graduado*

Lentes diferentes cuentan historias diferentes.

El teleobjetivo y el gran angular producen obviamente efectos diferentes: el teleobjetivo (entre 70 y 1.200 mm) reduce el campo de visión y acerca las cosas lejanas, mientras que el gran angular (entre 9 y 28 mm) incorpora a la imagen un campo de visión muy ancho.

Estas lentes producen también efectos específicos sobre el movimiento a lo largo del eje de visión de la cámara. El gran angular tiende a exagerar o acelerar el movimiento que se acerca o aleja de la cámara, mientras que el teleobjetivo lo retarda. Por ejemplo, un actor que se acerque a la cámara desde el fondo de una habitación parecerá que se mueve rápida o abruptamente si se le filma con una lente gran angular, mientras que un actor que se acerque o aleje de un teleobjetivo parecerá que se mueve más despacio.



No siempre se llega a donde se quiere estar.



No siempre se llega a donde se quiere.

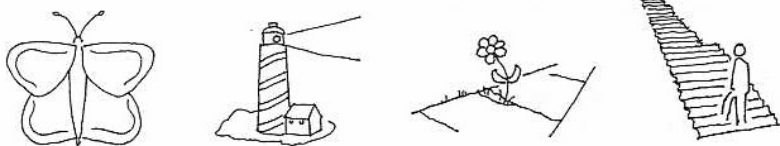


Weese no siempre termina donde nos gustaría.

Las tramas de las películas corales comparten un tema único.

Las películas corales tienen múltiples protagonistas con tramas, objetivos e intereses distintos. Sin embargo, los distintos relatos comparten el común denominador del *tema*.

Uno de los protagonistas debería dominar sobre los otros para que la película tenga un centro y un punto de vista. El protagonista dominante suele ser el primero con el que nos encontramos en la película y el que le da a la película su punto final.



Crea motivos visuales específicos.

Los motivos son elementos visualmente evocadores que se colocan estratégicamente a lo largo de una película para amplificar el tema. Pueden funcionar también como un recurso estructural o de ritmo.

Los temas son amplios y universales, pero los motivos deben ser específicos de la historia y relevantes dentro de la experiencia de los personajes.

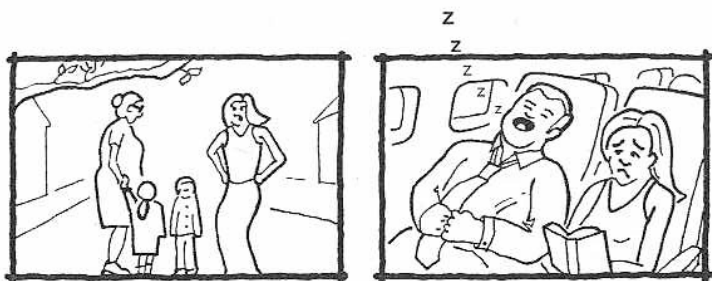


Ritmo y tempo.

El **ritmo** es el esquema que se crea mediante la duración de las escenas individuales de una película. Una escena suele durar entre quince segundos y unos tres minutos; cuanto más cortas las escenas y más cortes entre escena y escena, más rápido es el ritmo de una película. El ritmo debería variar a lo largo de una película: una película montada al mismo ritmo desde el principio hasta el final se hace interminable.

Tempo es el ritmo dentro de una escena. Lo determina la cantidad de acción así como la cantidad de cortes entre los planos. Los tempos rápidos pueden ser emocionantes, pero si se abusa de ellos el espectador puede cansarse o desorientarse. Un tempo lento le da al público tiempo para observar los matices del personaje y para absorber los significados profundos de una historia, pero si se abusa de él puede provocar impaciencia.

El ritmo y el tempo deberían coordinarse para crear una sinfonía de contrapuntos y complementos, con ritmos rápidos y lentos compitiendo entre sí.

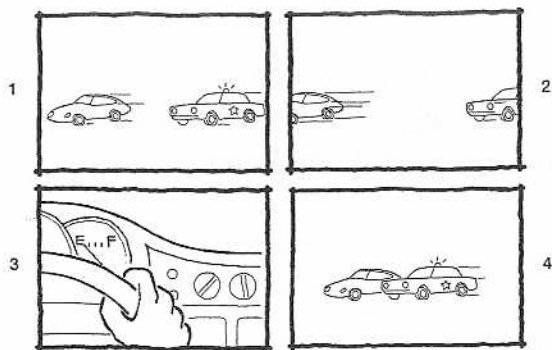


«Por nada del mundo me subiría a un avión con ese hombre.»

«Bienvenidos a bordo... la duración aproximada del vuelo será de unas veintisiete horas...»

Cuenta la historia en el corte.

Una buena narración a menudo es elíptica u oblicua por naturaleza; no siempre hay que mostrar literalmente cómo un personaje pasa de A a B y de B a C.

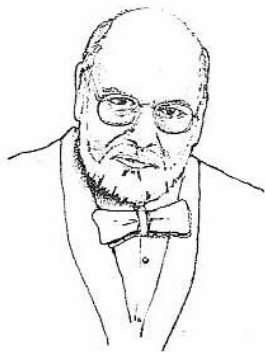


Intensifica las escenas de acción con insertos limpios.

Un inserto es un breve plano fuera de la acción principal que proporciona riqueza de contexto o de detalle. Una escena que muestra a una joven pareja caminando por la playa puede complementarse con un inserto de una gaviota escarbando en la arena o de una pareja más anciana paseando por los alrededores. Una escena de una mujer enredada en una tensa conversación telefónica puede incluir un inserto del sudor de su frente o de sus uñas mordidas.

Un inserto es «limpio» cuando está lo bastante aislado de la acción general como para poder incluirse durante el montaje sin producir problemas de continuidad. Por ejemplo, a un plano general de dos coches derrapando en una esquina puede seguirle un inserto limpio de la mano del conductor cambiando frenéticamente de marchas y de ahí volver al plano del exterior de los vehículos.

Rueda siempre insertos extra durante el rodaje, especialmente en las escenas de acción, para así tener más oportunidades de mejorar el ritmo y la tensión dramática durante el montaje.



John Williams, compositor,
ganador de cinco premios de la Academia

La música que escuchas en tu cabeza durante el rodaje probablemente no sea la música adecuada para la película.

Aunque tengas en mente una canción o música «perfecta» mientras escribes un guión, durante la preproducción o rodando, es muy posible que te decepciones cuando trates de encajarla con el material montado. La imagen y la historia quieren lo que quieren, no lo que tú quieres.



A partir de una escena de *Corre, Lola, corre*

Quema las naves de tus personajes.

Desde un punto de vista dramático, siempre resulta más potente impedir que tus personajes regresen cómodamente a sus mundos cotidianos. Limita sus opciones de forma que continúen atrapados en el dilema central y que su única vía real sea la de seguir indagando en lo desconocido.



Si de entrada no se ha empleado, el tic tac de un reloj se puede introducir alrededor del minuto 100 para aumentar la urgencia.

«Nunca escribiría sobre alguien que no estuviera al límite».

— STANLEY ELKIN

Pon el reloj en marcha.

Que tu protagonista tenga un plazo para alcanzar su objetivo. El plazo puede ser metafórico: una sensación general de que o se logra el objetivo o estamos perdidos. Pero a menudo el reloj puede ser bastante literal y se puede hacer que el público sea plena e intensamente consciente de que está en marcha.

La boda de mi mejor amigo: ¿podrá la mejor amiga del novio suspender la ceremonia antes de que sea demasiado tarde?

El fugitivo: ¿podrá el héroe inocente encontrar al verdadero asesino de su mujer antes de que lo atrapen a su vez y lo envíen de vuelta a la cárcel?

La habitación del pánico: una madre esconde a su hija de unos ladrones asesinos, pero su hija es diabética y necesita urgentemente insulina.

Cuando Harry encontró a Sally: es Nochevieja y Harry tiene que encontrar a Sally y declararse antes de medianoche o se arriesga a perderla para siempre.



Léelo en alto.

Cuando edites un guión no confíes únicamente en la voz que habla dentro de tu cabeza. Lee el guión en alto, grábalo y escúchalo. O haz que lo lean actores profesionales o semiprofesionales, amigos o familia. Encarga a alguien que lea las acciones y las indicaciones para que tú, el escritor o el director, puedas escuchar críticamente. Haz una lectura sin pausa desde el principio hasta el final para que puedas escuchar cómo y dónde flojea la historia y dónde fluye bien.

Y después pide reacciones, opiniones. ¿Cómo se han sentido los actores en sus papeles? ¿Qué sonaba auténtico y qué no? ¿Alguien se ha aburrido o perdido en algún punto? ¿Hay cosas que se podrían haber eliminado por completo?



No selecciones el reparto únicamente por las apariencias.

No asumas que un aspirante que parece hecho para un papel será perfecto. A menudo las mejores elecciones de reparto se hacen en contra de las apariencias, lo que puede ayudar a definir un personaje icónico.

No rechaces necesariamente a un candidato debido a una interpretación errónea en la lectura. Después de todo, no se va a dirigir a sí mismo en la película. Es mejor que le des algunas instrucciones y calibres cómo se ajusta a ellas. La reacción del candidato durante la audición es *parte* de la audición.



Los ensayos no son sólo para los actores.

Como habitualmente no se puede acceder al plató durante la preproducción, los ensayos iniciales tienen que hacerse en otra parte. Centra estos primeros trabajos en caracterización, interpretación, voz, ritmo y química.

Cuando el plató esté disponible, inicia el proceso de bloqueo, determinando los movimientos precisos de los actores y las cámaras. Señala en el suelo con cinta de diferentes colores los puntos que cada actor tiene que alcanzar. Esto evitará que los actores se salgan del encuadre, se vayan de foco, queden en sombra o hablen fuera del alcance del micro. Reserva el ensayo general para cuando estés seguro de que está todo controlado. Es, por supuesto, la mejor manera de ver lo que no está controlado.



Da algo que hacer a los actores.

Un director debería dar siempre una actividad al actor en cada escena (planchar, pintarse las uñas o arreglar el carburador) incluso aunque no esté en el guión. Debe ser algo específico, que informe sobre el personaje, que complete o contraste el diálogo y que revele el subtexto.

♪ ¡Claro que no estoy enfadada! ¡Pásalo bien en el campo de golf! ♪



87

Una acción dice más que mil palabras.

La gente se define más por lo que hace que por lo que dice. De hecho, a menudo nuestras palabras enmascaran nuestras verdaderas intenciones y sentimientos. Las contradicciones del comportamiento humano pueden emplearse para realzar una historia: un personaje fuerte con un lenguaje corporal retraído, una persona «servicial» con los brazos cruzados o alguien sincero que parpadea muchísimo pueden revelar sutilmente un subtexto crucial.



88

Si quieres escribir, lee. Si quieres hacer películas, ve películas.

Los mejores cineastas son estudiosos del cine y de la literatura; sus películas demuestran un conocimiento, o incluso son un comentario, de películas anteriores. Investigan escrupulosamente el entorno físico, la vocación de sus personajes, los acontecimientos mundiales que encuadran una trama histórica, el funcionamiento de los equipos y de los accesorios que se usan en el plató y muchas otras cosas.



El trabajo en las trincheras.

Los grandes cineastas no nacen; se hacen a lo largo de años de investigación, aprendizaje, trabajo en común, ensayo y error y comienzos en falso. Un buen cineasta está dispuesto a:

Tomar clases de interpretación. Aprender los métodos que usan los actores para hacer lo que hacen lo convertirá en un cineasta mucho más informado.

Aprender la tecnología. Cámaras, iluminación, efectos especiales, equipo de montaje y muchas otras cosas cambian rápidamente. El director que se mantenga al corriente de los avances técnicos descubrirá muchas más posibilidades para narrar.

Aprender el negocio. Es un cliché gastado, pero sin embargo útil: por algo se le llama el *negocio* del espectáculo, no el *arte* del espectáculo. Un cineasta es un artista, pero no puede creerse por encima de las negociaciones, los asuntos y la política del mundo del espectáculo.

Vender. Si tienes algo que ofrecer, las relaciones lo son todo. No temas a las redes y saca allí tus ideas. Preséntate a desconocidos, incluso a los que no tienen pinta de ser alguien. Tener un gran éxito es cuestión de años y para entonces un pequeño don nadie puede haberse convertido en alguien importante.

Hacer trabajos ingratos. A los grandes éxitos pueden seguirles años de sequía. Sé pragmático. Algunos bolos los harás para pagar las facturas y otros para alimentar tu alma. La mayoría estarán en algún punto intermedio.

89



Suéltalo... Ya.

Todo el mundo tiene un guión en un cajón de la mesa que ha estado esperando cinco años para que se le reconozca su genialidad. No te pares, sigue. La gente verdaderamente creativa no es creativa una única vez: constantemente le surgen nuevas ideas. La obra maestra de una carrera pocas veces es la única obra.

90

Cuida tus relaciones.

- Las relaciones que se hacen en la escuela de cine pueden durar toda una vida. Cúdalas. Alguno de tus compañeros de clase puede contratarte en el futuro.
- Defiende con convicción tu visión artística, pero si te encuentras con una oposición despiadada sopesa si el problema podría radicar en tu falta de habilidad para transmitirla eficazmente.
- Vigila tu AVD, tu Apenas Velado Desprecio. Proyecta confianza y solvencia, pero no inseguridad o arrogancia. La carrera de cada uno es tan importante para ellos como para ti la tuya.
- Si desprecias violentamente el guión o el primer montaje de alguien, aumentas la posibilidad de que otros reaccionen igual de mal cuando lean o vean el tuyo.
- Un director nunca debería tener miedo a parecer débil por aceptar una sugerencia. Los técnicos respetan a un director abierto a sugerencias y trabajarán con él más felices (y con más energía).



Acórtalo.

Por muy inteligente o perspicaz que consideres una escena, un decorado, un ángulo de cámara o una frase del diálogo, somételo a un examen riguroso. ¿Es absolutamente necesario para la historia? ¿Prepara al público para lo que viene a continuación? ¿Revela y profundiza en el personaje? Si no estás seguro, probablemente no se necesite.

En último término todo debe servir para hacer avanzar la trama y para dar información sobre el personaje. Las palabras y acciones que no están al servicio de estos fines, por muy inteligentes, divertidas o perspicaces que sean, han de extirparse.





«La perfección no se alcanza cuando ya no hay nada que añadir, sino cuando ya no hay nada que quitar.»

— ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY



¡Jim!
¡La combinación
de la puerta está
en esta caja!

¡Y aquí está la llave
de los grilletes!
¡Somos libres!

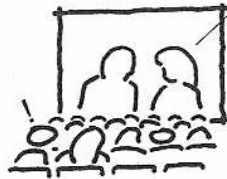
Coincidencias convenientes *versus* coincidencias inconvenientes.

Que tu protagonista se gane cada triunfo y cada dato de información nueva; no uses convenciones de trama, como escuchar algo por casualidad o descubrir accidentalmente datos clave, para ayudar a tu protagonista a resolver su dilema. Si introduces una coincidencia, el público la aceptará de mejor grado si vuelve la búsqueda del protagonista más difícil, no más fácil.

No me creo que alguien haga algo tan idiota.



No me creo que alguien haga algo tan idiota.



Cuelga una lámpara.

Resolver un relato complejo en dos horas es difícil; a veces parece inevitable tener que introducir argucias en el argumento. Una salida para este problema es «colgar una lámpara»: tener un personaje en la pantalla que se cuestione exactamente lo mismo que probablemente se esté cuestionando el espectador. Cuando un personaje está dispuesto a reconocer lo improbable, el público estará más dispuesto a admitirlo.



No te apoyes demasiado en la buena voluntad del público.

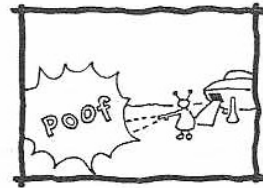
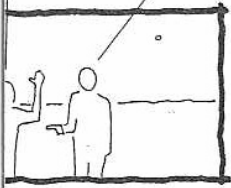
El público va al cine para que lo entretengan, para reír, llorar o incluso para pasar miedo, y habitualmente aceptará con buen humor una argucia inicial o una coincidencia exagerada para que la historia se ponga en marcha. Pero su «voluntaria suspensión de la incredulidad» puede evaporarse fácilmente si se le pide que acepte demasiados trucos. Se escandalizará si hay demasiados clichés o si todo es previsible, gruñirá ante el exceso de coincidencias y se partirá de risa cuando la joven heroína baje al sótano oscuro para comprobar si hay un intruso. Si se le saca de la situación, el público acabará opinando que la fama del actor eclipsa su credibilidad como personaje.

o puedes
atarme!
uedarian
uchas
ibtramas
n resolver.

Tengo que
hacerlo. Si
no mueres
decepcio-
naremos al
público.

Pero en el
primer acto
dijiste que no
eras capaz
de matar, ¡y lo
decías en serio!

Es verdad.
Pero para que
prevalezca la
justicia tienes
que morir de
alguna forma.



Deus ex machina.

En los ejemplos menos logrados del teatro griego clásico, un problema intricable se resolvía en ocasiones gracias a la aparición de un dios por medio de un brazo mecánico o cualquier otro artilugio. La expresión *deus ex machina*, literalmente «dios salido de la máquina», se usa desde entonces para referirse a cualquier giro arbitrario del argumento que milagrosamente aparece para resolver un dilema imposible. Invariablemente decepciona a los espectadores, que prefieren ver cómo un personaje con el que se identifican se crece para resolver sus propios problemas.

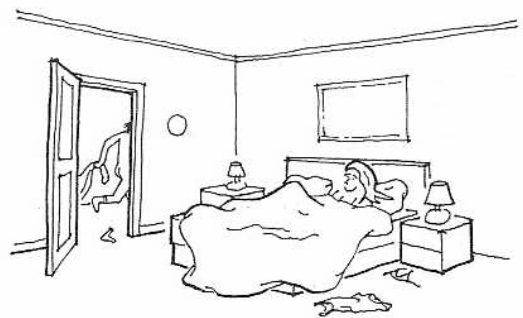


A partir de una escena de *Algunos hombres buenos*

El clímax es la verdad.

Un clímax es más que el punto de mayor acción y el momento de la revelación de la trama; es el momento en el que el protagonista reconoce su núcleo existencial. El falso yo del protagonista, que previamente se había sustentado en secretos, mentiras, vergüenza o miedo, ha de ser despojado de todo ello para que emerja un yo más verdadero y completo.

Un héroe acepta y evoluciona ante la verdad, excepto en una tragedia, donde la incapacidad del protagonista de evolucionar lo conduce a un desenlace trágico.



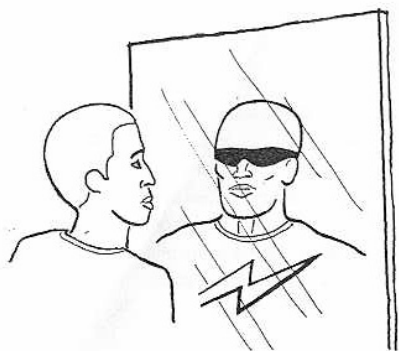
Tras el clímax, sal rápido.

Una vez que la trama alcanza el clímax, la película no tiene muchos sitios a los que ir que no resulten superfluos. Resuelve satisfactoriamente la trama y las principales subtramas, pero no te sientas obligado a atar todos los cabos. Deja al público con ganas de más. A menudo, una *sugerencia* de cómo terminan los personajes es más potente que *mostrar* exactamente cómo terminan. No obstante, cuando fabriques un final ambiguo, mantén un punto de vista claro con el que el espectador pueda o no estar de acuerdo.



Catarsis.

En el momento del clímax y el desenlace, los personajes y el público deberían experimentar la *catharsis*, una liberación emocional que Aristóteles definía como «la purga o limpieza de la compasión y el miedo». Puede también provocar tristeza, ira, lástima, risa o cualquier otra respuesta emocional; en último término, la catarsis sirve para restaurar o reajustar las emociones y la comprensión de uno mismo. Es virtualmente imposible que el público experimente una catarsis si el protagonista no se enfrenta a su mayor temor y se libera de éste.



Tú eres tu protagonista.

Millones de personas podrán ver esa película, pero hacer cine es en último término una empresa personal que procede directamente de (y sin duda afecta a) la vida de un cineasta. Creamos historias que reflejan nuestras propias vidas, para ver cómo reaccionaríamos si nos proyectáramos en las circunstancias extraordinarias de una narración cinematográfica. Ésta es una de las razones principales por la que resulta difícil crear un protagonista imperfecto: el narrador debe públicamente mostrarse imperfecto.

Si cuentas la historia que más miedo te da contar, asumiendo riesgos reales, personales, dramatizando acontecimientos tabú, empujando al protagonista al límite de la razón, mostrando cosas que puedan parecer demasiado radicales o emocionalmente crudas para el público, es muy probable que eso se traduzca en una experiencia cinematográfica provocadora y memorable.