

Woody Allen

Pedro Almodóvar

Bernardo Bertolucci

Tim Burton

John Boorman

Joel y Ethan Coen

David Cronenberg

Jean-Luc Godard

Jean-Pierre Jeunet

Takeshi Kitano

Emir Kusturica

David Lynch

Sydney Pollack

Claude Sautet

Martin Scorsese

Oliver Stone

Lars Von Trier

Wim Wenders

Wong Kar-wai

John Woo

Lecciones de cine

Entrevistas a cargo de Laurent Tirard Clases magistrales de grandes directores explicadas por ellos mismos

Paidós Comunicación 149 Cine

Paidós Comunicación Cine

Últimos títulos publicados

98. A. Bazin – *Jean Renoir*
102. Autores varios – *Alain Resnais: viaje al centro de un demiurgo*
103. O. Mongin – *Violencia y cine contemporáneo*
104. S. Cavell – *La búsqueda de la felicidad*
106. R. Stam y otros – *Nuevos conceptos de la teoría del cine*
107. M. Chion – *El sonido*
108. J. Battle y otros – *Profundo Argento*
110. J. L. Castro de Paz – *El surgimiento del telefilme*
111. D. Bordwell – *El cine de Eisenstein*
113. J. Augros – *El dinero de Hollywood*
114. R. Altman – *Los géneros cinematográficos*
115. S. M. Eisenstein – *Hacia una teoría del montaje*, vol. 1
116. S. M. Eisenstein – *Hacia una teoría del montaje*, vol. 2
117. R. Dyer – *Las estrellas cinematográficas*
118. J. L. Sánchez-Noriega – *De la literatura al cine*
119. L. Seger – *Cómo crear personajes inolvidables*
122. N. Bou y X. Pérez – *El tiempo del héroe*
126. R. Stam – *Teorías del cine*
127. E. Morin – *El cine o el hombre imaginario*
128. J. M. Catala – *La puesta en imágenes*
129. C. Metz – *El significante imaginario*
130. E. Shohat y R. Stam – *Multiculturalismo, cine y medios de comunicación*
131. G. De Luca – *Vida secreta de las sombras*
133. C. Metz – *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*, vol. I
134. C. Metz – *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972)*, vol. II
139. A. Darley – *Cultura visual digital*
140. S. Sánchez y otros – *Fantpodas*
141. M. Ledo – *Del cine-ojo a Dogma-95*
142. C. Deleyto – *Ángeles y demonios*
145. A. De Baecque (comp.) – *La política de los autores. Textos*
146. H. A. Giroux – *Cine y entretenimiento*
149. L. Tirard – *Lecciones de cine*
150. R. Lardin y J. Sánchez-Navarro – *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*
152. V. J. Benet – *La cultura del cine*
155. J. Aumont – *Las teorías de los cineastas*
156. A. De Baecque y Ch. Teson (comp.) – *Una cinefilia a contracorriente*
159. J. Ranciere – *La fábula cinematográfica*
161. A. De Baecque (comp.) – *Teoría y crítica del cine*
162. T. Miller y otros – *El nuevo Hollywood*
167. L. Jullier – *¿Qué es una buena película?*
169. A. De Baecque – *Nuevos cines, nueva crítica*

Laurent Tirard

Lecciones de cine

Clases magistrales de grandes directores explicadas por ellos mismos

Sumario

*Hecho por
Federico Díaz Escobar*

Agradecimientos	11
Prefacio	13

LAS CLASES

PRIMERA PARTE PIONEROS

John Boorman	23
Sydney Pollack	31
Claude Sautet	41

SEGUNDA PARTE REVISIONISTAS

Woody Allen	53
Bernardo Bertolucci	63
Martin Scorsese	71
Wim Wenders	85

**TERCERA PARTE
TEJEDORES DE SUEÑOS**

Pedro Almodóvar	95
Tim Burton	105
David Cronenberg	115
Jean-Pierre Jeunet	125
David Lynch	137

**CUARTA PARTE
PESOS PESADOS**

Oliver Stone	149
John Woo	157

**QUINTA PARTE
SAVIA NUEVA**

Joel y Ethan Coen	167
Takeshi Kitano	175
Emir Kusturica	185
Lars Von Trier	193
Wong Kar-wai	203

**SEXTA PARTE
A SU AIRE**

Jean-Luc Godard	211
---------------------------	-----

Agradecimientos

El autor desea dar las gracias:

A la revista *Studio* y, en particular, a Jean-Pierre Lavoignat, Christophe D'Yvoire, Pascaline Baudoin, Benjamin Plet y Françoise D'Inca.

A todos los relaciones públicas que hicieron posibles las entrevistas: Michèle Abitbol, Denise Breton, Michel Burnstein, Claude Davy, Françoise Dessaigne, Marquita Doassans, François Frey, François Guerar, Laurence Hartman-Churlaud, Vanessa Jerom, Jérôme Journeaux, Anne Lara, Marie-Christine Malbert, Marie Queysane, Robert Schlokoff y Jean-Pierre Vicent.

A la Cinémathèque de Niza (que organizó las entrevistas con Claude Sautet y Sydney Pollack).

Al Festival de Cine de Locarno (que organizó la entrevista con Bernardo Bertolucci).

A Ian Burley, que tradujo al inglés todas las entrevistas en francés.

A todos los ayudantes de los directores que se encargaron de solucionar el papeleo legal.

Y, finalmente, a Jerry Rudes y a la Agencia Fifi Osgard.

Prefacio

En diciembre de 1995, la revista *Studio* me pidió que entrevistara a un joven director llamado James Gray, cuya primera película, *Little Odessa* (*Little Odessa*, 1994), me había impresionado mucho. Aunque al principio se mantuvo un poco distante, James resultó ser una persona muy habladora, que se expresaba muy bien. La hora que me había concedido en un primer momento enseguida se convirtió en una comida de tres horas. Cuando estábamos a punto de marcharnos, le pregunté en qué trabajaba por entonces. Me contestó que, poco a poco, estaba escribiendo un nuevo guión —que, a la larga, se convertiría en una película filmada cinco años después: *La otra cara del crimen* (*The Yards*, 2001)—, pero que su actividad principal era enseñar cine a los estudiantes de primer año en la Universidad de California en Los Ángeles (UCLA).

Admito que mi primera reacción fue sentir celos. Ocho años antes, me había matriculado en la Escuela de Cine de la Universidad de Nueva York con la ingenua esperanza de que algunos de los directores famosos que habían estudiado en la escuela —Martin Scorsese, Oliver Stone, Joel y Ethan Coen— se pasarían por allí y nos enseñarían unas cuantas cosas o, por lo menos, darían una conferencia de vez en cuando. Pero nunca lo hicieron. Tuve grandes profesores y les agra-

dezeo todo el apoyo y la inspiración que me dieron. A pesar de todo, ojalá hubiera podido recibir, al menos, una clase de alguien cuyas películas había visto y admirado, cuyo conocimiento tenía que ser forzosamente más específico y pragmático. Por eso la idea de que alguien como James Gray estuviera ayudando a algunos afortunados novatos de la UCLA a dar los primeros pasos en el mundo de la cinematografía me hacía sentir más que celoso.

Al volver a casa tras la entrevista, se me ocurrió la descabellada idea de preguntar a James si podía asistir a sus clases como oyente durante un semestre, tomar notas y publicar un resumen en la revista. Dudo que James hubiera aceptado y sé que *Studio* no me hubiera permitido, con toda la razón, emprender un proyecto de estas características. Pero, a pesar de todo, no descarté la idea.

Tengo que explicar que, en aquel momento, estaba tratando desesperadamente de dar un giro a mi vida profesional. No había sido mi intención inicial ser periodista, yo quería hacer películas. De modo que, tras graduarme en la Universidad de Nueva York, me dirigí directamente a Hollywood, confiando que los estudios enseguida me suplicarían que dirigiera su nuevo éxito de taquilla. Huelga decir que fui yo quien acabó suplicando y agradecí mucho el poder conseguir un trabajo como lector de guiones de segunda fila. La mayor parte de los guiones que repasé era horrible. Sin embargo, los buenos estaban tan bien escritos que, de inmediato, me di cuenta de que me encontraba a años luz de rodar mis propias películas. Simplemente, carecía de la madurez suficiente, y quizás tampoco tuviera el talento necesario. Pero obviemos esa posibilidad por el momento.

Cuando mis ilusiones se iban desvaneciendo con rapidez, conocí a uno de los editores de la revista *Studio*, una publicación francesa de primera línea, que me ofreció un empleo de crítico. Aunque resultaba muy tentadora la perspectiva de que me pagaran por ver películas durante todo el año, no acababa de decidirme. Mis padres siempre me habían dicho, de un modo que consideraban tranquilizador, que si fracasaba como director, siempre podría convertirme en crítico de cine. Y aunque estaba perfectamente dispuesto a dar un rodeo antes de alcanzar mi meta final, no quería meterme en un callejón sin salida profesional. En cualquier caso, acepté el empleo y resultó ser un cambio mejor de lo que había imaginado. Aprendí a ver películas de manera más analítica y conseguí comunicar mejor lo que me gustaba o me disgustaba. Y, lo mejor de todo, con el tiempo logré entrevistar a gen-

te que nunca hubiera imaginado poder conocer; por lo menos, sin estar soñando.

A pesar de todo, en el fondo, seguía siendo cineasta. Y tras varios años *visionando* películas, algo me decía que había llegado el momento de recuperar mi intención inicial de *rodarlas*.

Decir que estaba un poco asustado ante la perspectiva de dejar un trabajo seguro para lanzarme de nuevo al desconocido mundo del cine independiente es quedarse corto: estaba muerto de miedo. Habían pasado diez años desde que había hecho un corto. Las clases de la escuela de cine quedaban ya muy lejos y echaba de menos la orientación y las palabras tranquilizadoras de mis profesores. Necesitaba refrescar el marco de referencia, encontrar un profesor que volviera a guiarme hasta los elementos básicos. Me encontraba en esta tesitura cuando me mandaron a entrevistar a James Gray.

Tras ese encuentro, caí en la cuenta de que me encontraba, de hecho, en la situación ideal para refrescar —y perfeccionar— toda mi capacidad de entender las películas. Hasta entonces siempre había abordado mi trabajo desde un punto de vista puramente periodístico, pero, en ese momento, me di cuenta de que también podía abordarlo como cineasta. En lugar de plantear a los directores preguntas que les habían hecho cientos de veces —preguntas del tipo: «¿Qué tal se trabaja con tal actriz o tal otra? ¿Es igual en la película y en la vida real?»—, me planteé la posibilidad de cuestiones más pragmáticas como «¿De qué modo decidió la ubicación de la cámara en cierta toma?» Una pregunta muy básica, cierto, pero de una importancia crucial.

Decidí montar una serie de entrevistas tituladas «Lecciones de cine» (*Leçons de Cinéma*) y convencí a los editores de *Studio* para que me dieran una oportunidad. Me preocupaba un poco que mi aproximación pareciera excesivamente técnica y crítica a los lectores de *Studio*, que obviamente compraban la revista por el atractivo enfoque que daba a las películas, con fotografías en papel satinado y extensas entrevistas con las estrellas. Pero como me guiaba un fuerte impulso, lo confieso, enseguida dejé a un lado las dudas. Así que procedí a preparar un cuestionario de veinte preguntas básicas que plantearía a un grupo heterogéneo de cineastas de talento. Planteé preguntas tan trascendentales como «¿Hace una película para expresar determinadas ideas concretas o el filme constituye para usted un modo de descubrir lo que quiere decir?», y tan pragmáticas como, por ejemplo: «¿Cómo decide los ángulos de la cámara?».

Sentí la tentación de plantear preguntas distintas a los distintos directores y adaptar la entrevista a cada uno de ellos. Pero me he dado cuenta de que hubiera sido un error. De hecho, enseguida estuvo muy claro que el aspecto más fascinante de la serie de entrevistas era mostrar que cien directores tienen cien maneras diferentes de hacer una película y que todas ellas son adecuadas. La lección que se extrae de todas las entrevistas es que uno tiene que elaborar su propia aproximación a la cinematografía. Puede que a un cineasta joven le encante el estilo visual de Lars Von Trier, pero que se sienta más cómodo con la manera que tiene Woody Allen de dirigir a los actores. Es posible utilizar ambos estilos y mezclarlos hasta conseguir algo completamente nuevo.

Elegir a los directores que quería entrevistar fue algo sencillo. Dejando aparte cuestiones de gusto personal, había un gran número de cineastas cuya obra y experiencia les convertía en candidatos obvios y enseguida elaboré una lista con más de setenta nombres. Lo más difícil fue reservar tiempo en las agendas de estos directores tan cargados de trabajo. De hecho, el único momento en que un periodista puede conseguir que se sienten durante una hora y respondan a sus preguntas es cuando tienen que promocionar una película. De modo que si el lector se está preguntando cómo escogí a los veintiún directores que aparecen en este libro, estoy tentado de responder que, simplemente, se trata de los veintiún primeros que aparecieron por la puerta. Para ser exactos, se trata de los veintiún primeros cineastas que vinieron a París con sus películas.

Los horarios de las promociones son muy apretados y rara vez dispuse de más de una hora concertada con un director, aunque en algún caso me las arreglé para conseguir dos horas. Las limitaciones temporales resultaron frustrantes. Al mismo tiempo, esos directores han llegado a dominar tanto su oficio que fueron capaces de contestar a mis preguntas con una rapidez impresionante. Woody Allen, por ejemplo, completó toda la entrevista en unos vertiginosos treinta minutos. Contestó a las preguntas de una forma tan concienzuda y rápida que casi llegué a sospechar que alguien se las había pasado antes. De cualquier modo, casi todas las palabras que dijo acabaron en el texto final, un texto que permitirá al lector hacerse una idea de lo preciso que fue.

Los lectores de la revista *Studio* disfrutaron mucho con las entrevistas y escribieron cartas donde así lo decían. En contra de mis temores

iniciales de ser demasiado especializadas, estas «clases magistrales» resultaron atractivas para los espectadores de a pie que buscaban más información sobre cómo se hacen las películas. Creo que también agradecieron el formato conciso. Quizás para un purista —o para un estudiante de cine serio— resultaría impensable que el proceso mental de un director pudiera expresarse en menos de quinientas páginas, pero los mortales comunes y corrientes —como yo mismo— no siempre disponen de tiempo para leer un volumen enorme sobre cada cineasta que les resulta fascinante.

Los directores también disfrutaron con las entrevistas. Se alegraron de poder librarse por un rato de las aburridas tareas promocionales para hablar de la esencia misma de su oficio. Algunos de ellos bromearon diciendo que les estaba robando sus pequeños secretos, pero todos aceptaron de buen grado someterse al proceso y, por lo general, sintieron curiosidad por leer la edición final de la entrevista. Ningún director me decepcionó, excepto uno. Este director, que permanecerá en el anonimato y que es famoso por su estilo de vida salvaje, ¡se durmió varias veces durante la entrevista! Y cuando despertaba, sus respuestas tenían tan poco que ver con el tema que tuve que tacharlo todo.

También lamento dos cosas. La primera es que no tuve la oportunidad de entrevistar a Samuel Fuller, que estuvo viviendo en París varios años antes de regresar a Los Ángeles, donde falleció en 1997. La segunda, y resulta una ironía, es que todavía no he podido entrevistar a James Gray que, obviamente, es el primero de mi lista, ya que actuó como inspiración inicial para las entrevistas. James viajó a Francia en 2000 para presentar *La otra cara del crimen* en el Festival de Cannes, pero por desgracia yo no me encontraba allí por entonces.

¿Cuáles han sido los momentos más gratificantes? Enseguida se me ocurren dos. El primero fue cuando Jean-Pierre Jeunet me dijo que había leído la entrevista con David Lynch y que había intentado poner en práctica algunas de las ideas de Lynch en el rodaje de *Alien resurrección* (*Alien: Resurrection*, 1997). Y el segundo fue cuando Tim Burton acabó planteando la pregunta del millón: «¿Vas a convertir todo esto en un libro?».

Resulta extraño, pero hasta ese momento no se me había ocurrido la idea de elaborar un libro con las entrevistas; posiblemente porque, como ya he sugerido, me cuesta bastante leer. Para ser sincero, nunca abrí ninguno de los libros de teoría cinematográfica que me obligaban

a leer en la escuela de cine. A pesar de eso, la idea de hacer un libro con todas las entrevistas resultaba bastante emocionante. Pero ¿cómo iba a afrontar la tarea? No tenía ni la menor idea.

Pocos meses después de la conversación con Tim Burton, me invitaron al Festival de Cine de Avignon. Lo hizo Tim Rudes, nacido en Texas, fundador y director del evento, que lleva muchos años organizando esta «encrucijada de cine francés y norteamericano» en el sur de Francia. Si no conocen el festival, posiblemente sea porque la gente que ha asistido disfruta tanto con él que trata de mantenerlo en secreto. La ciudad es preciosa, el personal te trata como si fueras de su familia, las películas son magníficas y la sorprendente energía de Jerry consigue sacar lo mejor de la gente. En un momento de uno de esos días, bañados de sol y vino, de proyecciones y seminarios, pregunté a Jerry qué hacía el resto del año. Quiso la suerte que me contestara que trabajaba con la Agencia Fifi Osgard de Nueva York intentando que se publicaran manuscritos interesantes sobre cine. Gracias a Jerry y Fifi Osgard, mis entrevistas se convirtieron en una propuesta de libro, que acabaría comprando Faber and Faber Inc. para publicarlo.

Para retroceder un poco en el tiempo, debo explicar que, en un principio, acudí al Festival de Cine de Avignon para presentar un corto que había dirigido. Durante los últimos tres años, he hecho dos cortos. Con gran suerte, es posible que consiga dirigir una película en un futuro no muy lejano. No menciono todo esto para parecer engrdeído, sino porque quisiera concluir reflexionando sobre lo que me han aportado las entrevistas en tanto que cineasta.

En primer lugar, me infundieron confianza para ver que hay múltiples maneras de hacer una película. Cada uno puede abordar el cine de un modo personal; de hecho, todo el mundo debería hacerlo. Todo lo que se necesita es un punto de vista, instinto y decisión. El talento también entra en juego, pero no necesariamente hasta el extremo que mucha gente cree. Por ejemplo, por muy brillantes y elocuentes que se muestren Jean-Luc Godard y Martin Scorsese sobre cómo hacen películas, no se levantaron una mañana en posesión de su sorprendente conocimiento. Lo adquirieron después de años de experiencia ganada con el sudor de su frente. Esto es lo que he tratado de presentar en este libro con las clases magistrales, bastante prácticas, de todos los cineastas.

Los consejos de todos estos directores se revelaron especialmente útiles cuando empecé a dirigir mis propios cortos. En el primero, por

ejemplo, tuve que dirigir a nueve actores en una misma escena y me alegré de poder echar mano del consejo de Sydney Pollack, que dice que nunca hay que dar indicaciones a un actor delante de otros actores. Mientras preparaba mi segunda película, que, en esencia, versaba sobre la progresiva separación de dos amigos, recordé lo que había dicho John Boorman sobre utilizar el formato de pantalla ancha (panorámica) para crear una relación física entre los actores del fotograma que actuara como metáfora de su relación emocional. Decidí, entonces, rodar la película en pantalla ancha. Podría haber parecido ilógico, por la naturaleza claustrofóbica de la trama, pero funcionó a la perfección.

Para mí, estas clases magistrales constituyen recursos para ahorrar tiempo. Las utilizo como lista de control antes de hacer una película, para consultar si algún consejo puede ayudarme a resolver problemas del rodaje que estoy preparando. Y, aunque ahora me considero cineasta y no periodista, continuaré persiguiendo a los directores de mi lista para conseguir esas entrevistas, porque me sigue maravillando todo lo que aprendo cada vez que hablo con uno de los maestros. Espero que el lector encuentre estas clases tan estimulantes y útiles como yo, ya sea porque esté intentando hacer películas o porque esté buscando un modo más profundo de visionarlas.

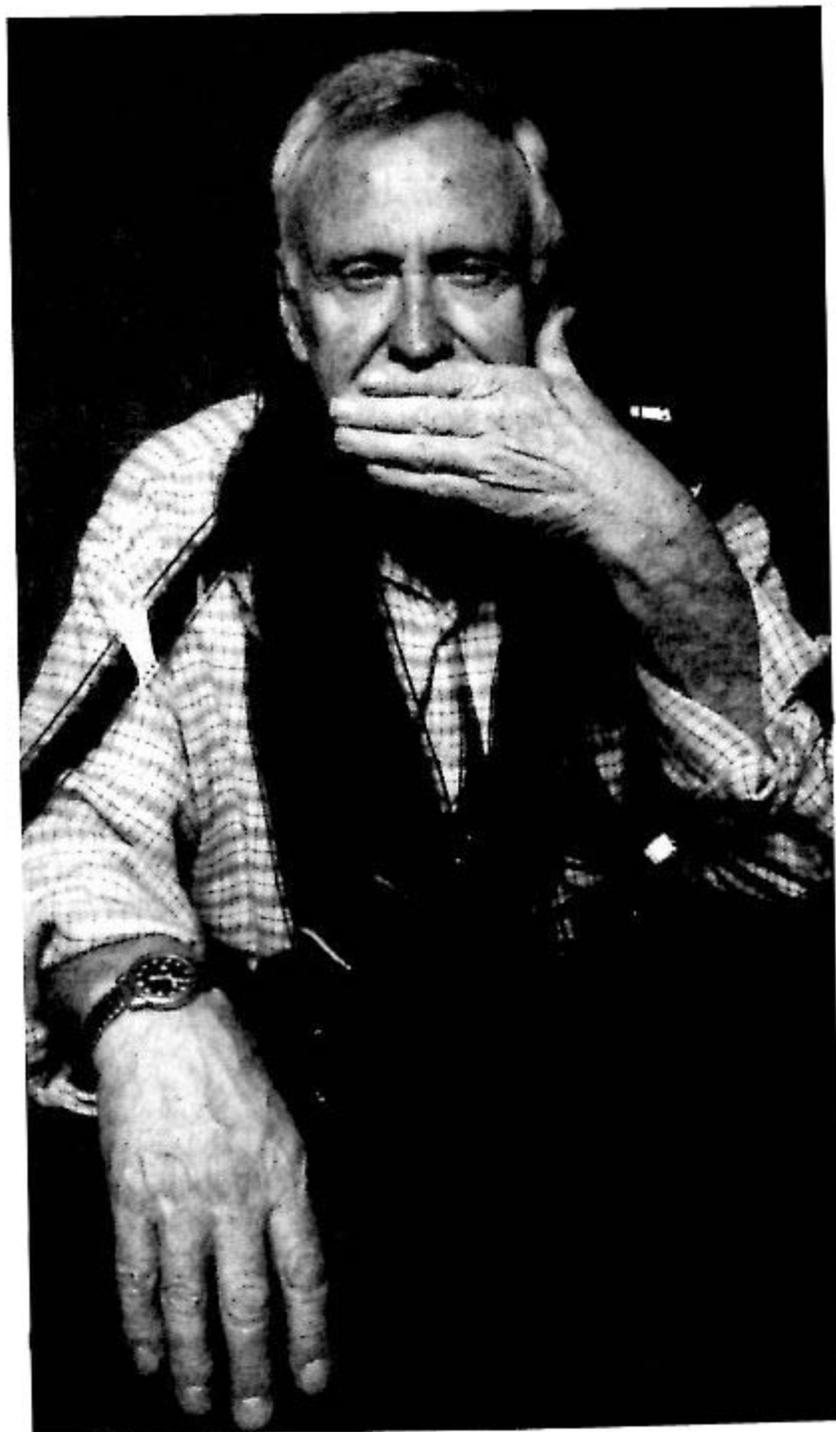
LAURENT TIRARD
París, junio de 2001

Primera parte

Pioneros

John Boorman
Sydney Pollack
Claude Sautet

El título de este apartado puede inducir al lector a pensar que estos tres directores poseen una aproximación convencional a la cinematografía. Nada más lejos de la realidad. Sin embargo, salvo Jean-Luc Godard (cuya entrevista aparece en el último apartado), son los únicos directores que comenzaron su carrera antes de las convulsiones culturales de finales de la década de los sesenta y, por este motivo, puede que sean los que empezaron en un entorno más conservador. Con toda seguridad, para ellos, romper el molde de la tradición y encontrar una voz personal supuso una tarea más dura que para los directores de las siguientes generaciones. Estos directores se convirtieron en *auteurs* en un momento en que ni siquiera existía este concepto.



John Boorman

1933, Londres (Inglaterra)

*Aunque no conocía a John Boorman antes de entrevistarle, todos los actores de sus películas coincidían en señalar que era el hombre más agradable con el que habían trabajado. De hecho, es alguien con quien te sientes cómodo de inmediato. Boorman parece especialmente tranquilo y da la impresión de que puede ocuparse de cualquier situación, por muy catastrófica que sea, encogiendo los hombros y sonriendo. Nos conocimos en 1998, durante el estreno de *El general*. Intenté felicitarle por la película pero lo hice con tanta torpeza que creo que me malinterpretó. Le dije que si no hubiera visto su nombre en los créditos, habría pensado que la película la había dirigido un veinteañero. Esta observación pareció dejarle perplejo, pero lo que quise decir es que me parecía extraordinario que, después de tantos años dirigiendo películas, siguiera haciendo gala de frescura para hacer un filme tan moderno.*

*John Boorman, que empezó a dirigir en 1965, siempre ha tratado —aunque no siempre con éxito, es cierto— de explorar todas las formas del cine, desde el filme de género experimental en *A quemarropa* hasta la épica revisionista y operística de *Excalibur*. Gracias a nuestra conversación, ahora sé por qué su versión de la leyenda artúrica resulta algo más ambigua y emocionante que otras interpretaciones cinematográficas.*

Estuvimos hablando una hora. A todas luces, Boorman disfrutó explicando lo esencial de su oficio, pero al final de la entrevista, frunció el ceño y dijo: «Espera... ¡acabas de robarme todos mis pequeños secretos!». Después, se encogió de hombros y sonrió deseándome suerte.

Clase magistral con John Boorman

Aprendí a hacer cine de un modo muy natural. Empecé como crítico cinematográfico cuando tenía dieciocho años, escribiendo reseñas de películas para un periódico. Más tarde, conseguí un trabajo de aprendiz de montador, después de montador, y empecé a dirigir documentales para la BBC. Poco tiempo después, los documentales me dejaban insatisfecho y empecé a introducir cada vez más elementos dramáticos, hasta que empecé a hacer dramas para televisión y, con el tiempo, para el cine. De modo que fue una evolución bastante integral y natural, y lo que realmente me resultó útil en todos los documentales que hice fue el hecho de rodar tanta película y la familiaridad con el proceso cinematográfico que surgió como consecuencia. Para mí, la técnica nunca fue algo de lo que tuviera que preocuparme. Ya estaba ahí incluso antes de rodar mi primera película; nunca tuve que luchar con ella. Sé que, hoy en día, muchos directores van a escuelas de cinematografía, pero no creo demasiado en ese sistema. Creo que hacer cine es, básicamente, una tarea práctica y creo que hacer de aprendiz siempre ha sido el sistema más eficaz. Quiero decir que la teoría es interesante, pero sólo cuando está relacionada con el trabajo práctico. Y mi experiencia con los estudiantes de cine es que son poco prácticos cuando se trata de los aspectos pragmáticos de la cinematografía. A pesar de todo, he ayudado a jóvenes directores para que hicieran sus primeras películas. Por ejemplo, produje la primera película de Neil Jordan y, de hecho, fue una labor de tutoría.

Creo que, cuando preparas una película con un director joven, lo más importante que hay que enseñarle, y muchas veces los directores experimentados no lo consiguen, es ajustar de veras la duración del guión. Hoy en día, mucha gente empieza a hacer una película que es demasiado larga. Y, por lo tanto, si acabas con un primer montaje que dura tres horas y tienes que reducirlo a dos, significa que se ha desaprovechado un tercio del tiempo que has pasado rodando la película, porque lo has empleado en unas escenas que no van a aparecer en el filme. Por descontado, siempre es importante tener un poco de material adicional, unas cuantas escenas que puedas utilizar o eliminar si no funcionan. Pero, en la mayoría de los casos, te mientes a ti mismo. No eres sincero sobre cuánto va a durar, porque no puedes soportar la idea de volver al guión y hacer sacrificios. Sin embargo, para hacerlo, la mejor manera es resolverlo mientras estás planificando el rodaje.

¿Esa escena necesita catorce tomas? Pues vale, son dos días. ¿De veras merece dos días de rodaje? Si la respuesta es «no», lo que tienes que hacer es volver a escribir la escena o suprimirla. De esta forma, calculas los recursos, calculas el dinero de que dispones para gastarte en la película y calculas el tiempo y el esfuerzo que se va a dedicar a cada escena, y así estás en disposición de juzgar si sale a cuenta o no.

TODOS LOS DIRECTORES ESCRIBEN

Realmente, la dirección consiste en escribir, y todos los directores serios escriben. Es posible que no se les reconozcan los méritos, muchas veces por razones contractuales, pero creo que no puede separarse el hecho de dar forma al guión y de escribirlo. Y creo que todos los directores dan forma a sus guiones y con esto me refiero a que se sientan con los guionistas para plasmar las ideas y darles una estructura. Es una parte fundamental de la dirección. A esto hay que añadir todo el proceso de interpretación y exploración. Hago películas para explorar. Si no sé de qué va una película, yo sigo y la hago; en cambio, si supiera exactamente en qué consiste, perdería el interés en ella. Por lo tanto, lo que me resulta atractivo es la emoción de la exploración y el peligro que implica, y siempre esperas que te conduzca a algo realmente nuevo, fresco y original. El único momento en que sé en qué consiste una película es cuando la veo con un público. Y siempre hay sorpresas. Cuando rodé *Esperanza y gloria*, que trata de los recuerdos de mi infancia, no me percaté de que mi obsesión por la leyenda artúrica se explicaba por el hecho de que el mejor amigo de mi padre estaba enamorado de mi madre hasta que vi terminada la película. Formaban el mismo triángulo que tenemos con Arturo, Lancelot y Ginebra, pero no se me había ocurrido hasta que tuve esa objetividad, hasta que yo mismo me convertí en espectador, en lugar de estar en el interior del filme.

CLASICISMO VERSUS BRUTALISMO

Trabajo de una forma particular y supongo que podría decirse que es bastante clásica, en el sentido de que, por ejemplo, no muevo la cámara a menos que exista una razón para hacerlo. Tampoco corto a me-

nos que se trate de un corte necesario. Y esto no quiere decir que esté en contra de la experimentación, ni mucho menos, pero, a mi modo de ver, la experimentación opera en un nivel distinto. Por ejemplo, puede que la película más experimental que he hecho sea *Leo el último*, donde utilicé una especie de técnica posmoderna consistente en hacer que el público fuera consciente de que se trataba de una película, que era pura invención, un artificio. La cuestión era hacer comentarios sobre la película, por eso empieza con Marcelo Mastroianni bajando en coche por una calle, con una canción que dice «Pareces una estrella de cine». El filme resultó un fracaso, en el sentido de que no llegó a la gente, cosa que puede ser la definición de algo experimental.

En cualquier caso, la gramática que suelo utilizar es la que aprendí hace mucho tiempo de mis películas mudas. Al observar, por ejemplo, cómo utiliza D. W. Griffith los primeros planos, y la manera que tiene de usar los primeros planos para ilustrar el pensamiento, puede verse que, muchas veces, el cine moderno resulta bastante crudo si se compara con lo que se hacía antes. En términos de gramática visual, por ejemplo, considero que la relación espacial entre los personajes es el elemento crucial. Si los personajes se encuentran próximos desde el punto de vista emocional, los acerco físicamente. Si están emocionalmente distantes, los separo. Por eso me gusta usar el CinemaScope, porque te permite jugar con esto, introducir espacio entre los actores.¹

Así, por ejemplo, en *El general*, se observa que la secuencia del robo, que hoy en día, de forma convencional, podría rodarse con muchos planos, está filmada con tomas largas, y toda la acción transcurre en el interior del fotograma. Es muy diferente de lo que denomino «nuevo brutalismo» en el cine, que es una ingenuidad, porque lo hace una gente que, en mi opinión, no conoce la historia del cine de verdad. Es el tipo de montaje propio de la MTV, donde la idea principal es que cuanto más desconcertante, más emocionante resulta. Y se ve cómo va introduciéndose poco a poco en la corriente principal del cine actual. Ves algo como *Armageddon* (*Armageddon*, 1998) y detectas todo lo que hubiera prohibido el cine clásico, como saltarse el eje con la cámara

1. El CinemaScope es el formato de pantalla más grande que se utiliza en el cine, con un tamaño de 2,35:1 (es decir, que la parte horizontal del fotograma es 2,35 veces mayor que la parte vertical). La mayoría de películas tienen un formato de 1,66:1 o 1,85:1.

ra dando bandazos. Es una manera de generar emoción de forma artificial, pero en realidad carece de una base. Y me parece un poco triste, porque es como si un viejo tratara de vestirse como un adolescente.

INSUFLAR VIDA A UNA ESCENA

Obviamente, el objetivo principal, cuando abordo una escena, es insuflarle el máximo de vida posible. Para lograrlo, lo primero que hago es ensayar, no el mismo día del rodaje, sino antes. Me parece realmente útil improvisar con los actores lo que sucede *antes* y *después* de esa escena. Entonces, cuando llego al plató para el rodaje propiamente dicho, empiezo por la mañana, trabajo en la primera toma, dejo la cámara, hago la composición y señalo las indicaciones para los actores, mientras ellos están aún en maquillaje.

Algo que utilizo siempre para realizar la composición es el viejo *sidefinder* Mitchell, un instrumento que formaba parte de las cámaras antes de que tuvieran *réflex*. Es grande y tienes que mantenerlo sujeto frente a ti y, en lugar de mirar por algún tipo de visor, te alejas del *sidefinder* y ves la composición como una fotografía, como un fotograma. Decidir el lugar en que vas a ubicar la cámara es un proceso muy lógico —donde la cuestión del punto de vista tiene mucha importancia— e intuitivo.

Por supuesto, en los primeros tiempos de la cinematografía el proceso era mucho más sencillo. Las cámaras se colocaban como si fueran el público de un teatro y sólo se obtenía un plano estático del escenario. Así que puedes imaginar lo que sucedió cuando Griffith empezó a mover la cámara y ésta se convirtió en una especie de ojo de Dios, en una mirada omnisciente que podía desplazarse hacia cualquier lado: confirmó al cine una dimensión totalmente nueva, creo que lo acercó a la condición de sueño. Cuando pasé cierto tiempo viviendo en el Amazonas con una tribu primitiva tratando de explicar en qué consistía el cine y cómo te permitía viajar de un lugar a otro, observar las cosas desde ángulos diferentes y atravesar tanto el espacio como el tiempo, recuerdo que el viejo chamán de la tribu dijo: «Oh, sí, yo también lo hago. Cuando entro en trance, viajo de esa manera». Así que creo que el poder del cine está vinculado a la manera que tiene de relacionarse con las experiencias de sueño de la gente; sobre todo, si es en blanco y negro, porque tendemos a soñar en blanco y negro. De

modo que, cuando colocamos la cámara, lo que estamos haciendo es, nada más y nada menos, tratar de concretar un sueño.

RODAJE VERSUS MONTAJE

No suelo rodar con muchas cámaras a la vez, ni tampoco me gusta hacer demasiadas tomas.² La razón es que, en primer lugar, lo que intento hacer es enseñar a los actores que, cuando la cámara empieza a rodar, las imágenes van a salir en la película. Si filmas desde ángulos muy diferentes, entonces prevalece la actitud de «puede ser que esto no salga en la película, así que no nos preocupemos en exceso». Trato de mantener una tensión constante. Todo tiene que estar preparado de veras y, cuando la cámara se pone en marcha, ya está. Todo el mundo tiene que alcanzar su mejor momento interpretativo en ese punto. Y nunca ruedo más de dos tomas. Resulta tan aburrido estar sentado visionando horas y horas de *rushes*, y, a la larga, acabas perdiendo el sentido crítico: ves seis tomas y no recuerdas cómo era la primera; así que filmo muy poca película. No suelo rodar planos máster, por ejemplo, de manera que el montaje resulta muy fácil. Ruedo cinco días en lugar de seis, como la mayoría de la gente, y así me paso un día al menos en la sala de montaje, lo que da para cubrir una semana de rodaje. Y después dispongo de otro día para preparar todas las tomas de la semana siguiente.

Por supuesto, tomar la decisión de no rodar con muchas cámaras a la vez implica la posibilidad de quedarme atascado en la sala de montaje y lamentarlo. Es el gran dilema. Kurosawa resolvió el problema de una manera interesante; a medida que progresaba, sus películas estaban planificadas de forma cada vez más precisa. Sin embargo, cuando entraba en la sala de montaje, solía lamentar el no disponer de más material. De modo que contrató a un operador de cámara que se encargaba de filmar discretamente tomas en cada escena, por lo general con un objetivo largo. Filmaba primeros planos cuando Kurosawa hacía un plano máster, rodaba insertos o cortes en una escena de diálogo, y cosas así. Y Kurosawa sólo revelaba la película si la necesitaba para el montaje. Nunca preguntaba lo que se había roda-

2. Se refiere a rodar una escena desde diferentes ángulos, con tomas de varios tamaños, para que el director tenga más margen de elección durante el montaje.

do, porque no quería que el elemento aleatorio interfiriera con su planificación. Creo que tenía razón, porque si ruedas con dos cámaras, cosa que yo nunca hago, tienes que hacer concesiones para alcanzar un compromiso entre ambas. Y el rodaje consiste en converger todo en un punto determinado, pero si tienes dos cámaras, pones todo en peligro a cada momento.

ADAPTAR EL PAPEL AL ACTOR, NO A LA INVERSA

Es sorprendente que los documentales fueran, posiblemente, el mejor entrenamiento que tuve para dirigir a actores, porque lo que aprendí de ellos, más que nada, fue el comportamiento humano. Como había estado observando de muy cerca a gente real, fui capaz de transmitir algo a los actores que les ayudara a conseguir una sensación de realidad. En cualquier caso, la clave para dirigir a actores es proporcionarles un entorno seguro, un entorno de confianza, donde puedan trabajar. Esto implica proporcionarles una estructura, asegurarse de que no les distraigan otras cosas que suceden en el rodaje. Centrar tu atención en ellos, observarlos de cerca, mostrarles que no vas a dejarles que cometan errores, que no vas a ponerles en apuros. Así estarán más dispuestos a correr riesgos, que es lo que deseas que hagan.

La cuestión es escuchar a los actores, porque los buenos actores siempre tienen contribuciones importantes que hacer. Creo que un director sin experiencia pensará que tiene que meterse ahí y decir a los actores lo que deben hacer, y ser fuerte e imponer su voluntad. Pero, muchas veces, es más importante escucharles y corregir. Entonces, al llegar al rodaje, habrá poca cosa que decir, siempre y cuando lo hayas preparado bien, porque ya sabes adónde quieres llegar. En realidad, se trata de ir haciendo pequeños ajustes. Por supuesto, el *casting* también es fundamental. Escoger a los actores siempre resulta muy doloroso, porque tienes en mente una idea del personaje, pero nunca encuentras a un actor que se ajuste a esa imagen. Tengo la sensación de que cada vez que asignas un papel, estás regalando una parte de la película. Sin embargo, das el papel a un actor y él vuelve a ti y te obsequia con una interpretación que suele diferir de tu idea preconcebida. En estos casos, la respuesta, lo más inteligente, es modificar el papel para que se adapte al actor, escribirlo de nuevo para el actor, y no forzar al actor para que actúe del modo que está escrito en el papel.

CUANTO MÁS APRENDO, MENOS SÉ

Hablando en términos técnicos, si lo comparas, pongamos, con la ingeniería aeronáutica, hacer cine resulta bastante sencillo. Es un invento del siglo XIX. La teoría puede aprenderse en unas pocas semanas, pero cuando tratas de llevarla a la práctica, te das cuenta de que tienes que manejar muchas variables —personas, condiciones meteorológicas, egos, argumento—, hay tantos factores que resulta imposible controlarlos todos. Recuerdo que Jean-Luc Godard me dijo en una ocasión: «Tienes que ser joven y estar loco para hacer una película, porque si sabes tanto como nosotros, se vuelve una tarea imposible». Se refería a que cuando puedes prever todos los problemas, te paraliza.

Muchas veces las primeras películas son muy buenas porque el director no se percató de lo difícil que iba a ser. Sé que cuando empecé en esto, tenía esa insensatez temeraria que resultaba muy creativa. Al mismo tiempo, todos los días sentía miedo y terror al pensar que todo se iba a desmoronar. Ahora, por supuesto, me he vuelto más prudente; pero también he dejado de tener miedo, me encuentro más cómodo en el plató, que sé que es el lugar al que pertenezco. Sin embargo, esto no significa que lo sepa todo sobre la cinematografía, más bien todo lo contrario. Pasé algún tiempo con David Lean antes de que falleciera. Estaba preparando *Nostromo* por entonces y me dijo: «Espero ser capaz de hacer esta película, porque tengo la sensación de que estoy empezando a cogerle el tranquillo». Yo me siento igual; de hecho, casi diría que cuantas más películas hago, menos me parece que sé.

Filmografía

Catch Us if You Can (Having a Wild Weekend) (1965), *A quemarropa* (Point Blank, 1967), *Infierno en el Pacífico* (Hell in the Pacific, 1968), *Leo, el último* (Leo, the Last, 1971), *Defensa* (Deliverance, 1972), *Exorcista II: el hereje* (The Heretic: Exorcist II, 1977), *Excalibur* (Excalibur, 1981), *La selva esmeralda* (The Emerald Forest, 1985), *Esperanza y gloria* (Hope and Glory, 1987), *Donde está el corazón* (Where the Heart Is, 1990), *Más allá de Rangún* (Beyond the Rangoon, 1995), *Lumière y compañía* (Lumière et compagnie, 1995), *El general* (The General, 1999), *El sastre de Panamá* (The Tailor of Panama, 2001), *Country of My Skull* (2003).

Sydney Pollack

1934, Lafayette (Indiana, Estados Unidos)

Es un hombre al que podrías estar escuchando durante horas. No por lo que dice, sino porque tiene una personalidad totalmente fascinante. Sydney Pollack es cerebral, aunque tiene los pies en la tierra; está curtido en mil batallas, aunque es apasionado. Posee una autoridad natural, pero siempre te hace sentir completamente a gusto. Y puedo entender por qué otros directores le piden a menudo que actúe en sus películas, muchas veces con un excelente resultado.

Pollack tal vez sea el director más «Hollywood» de todos los que he conocido, en el sentido de que hace grandes películas de estudio, a menudo con un elevado presupuesto y estrellas de renombre. Puede que sus películas más recientes, como Sabrina y sus amores y Caprichos del destino no tengan la misma inquietud que los filmes que hizo en la década de los setenta, como Los tres días del cóndor o Danzad, danzad, malditos ni sean tan majestuosas como Memorias de África. Sin embargo, hay una constante que permanece en todas esas películas: la calidad de la interpretación. Los actores que trabajan con Pollack suelen quedar tan contentos con el resultado que se ofrecen de buen grado para futuros proyectos. Muchos actores que no han tenido la oportunidad de hacerlo, esperan a que les llegue el turno. Como es lógico, esperaba que gran parte de la clase magistral se centrara en la dirección de actores, pero para mi satisfacción, Sydney Pollack tenía muchas más cosas que decir sobre todos los demás aspectos de la creación cinematográfica.

Clase magistral con Sydney Pollack

Nunca elegí hacer películas, de veras, y en cierto modo, sólo empecé a aprender cinematografía después de haberme convertido en director. Así que, de alguna manera, lo hice al revés. Llevaba unos cuatro años dando clases de interpretación cuando alguien sugirió que me hiciera director y, antes de saberlo, ya estaba haciendo películas para la televisión y, más tarde, para la gran pantalla. Considerando mi formación, no me atraían las películas majestuosas y visuales. Para mí, todo estaba en la interpretación, en la actuación. El resto no era más que... fotografía. Sin embargo, con los años, empecé a entender la cinematografía como una sintaxis, como un vocabulario, como un lenguaje. Y descubrí la satisfacción que procura transmitir al público la secuencia de información adecuada gracias al modo de encuadrar las tomas o determinar los movimientos de cámara.

De hecho, de lo que me di cuenta es que hacer películas es, fundamentalmente, contar historias, aunque no diría que yo hago películas para contar historias; la verdad es que no. El interés principal que tengo son las relaciones. Para mí las relaciones son una metáfora de todos los demás aspectos de la vida: la política, la moralidad... todo. Así que, básicamente, hago películas para aprender más cosas sobre las relaciones, pero no para decir algo, porque no sabría qué decir. Creo que, fundamentalmente, hay dos tipos de cineastas: los que saben y conocen una verdad que quieren comunicar al mundo y los que no están muy seguros de qué respuesta tiene algo y hacen la película como medio para tratar de averiguarlo. Esto es lo que hago yo.

ENCONTRAR LA COLUMNA VERTEBRAL

Es importante no intelectualizar en exceso el proceso de rodar una película y, sobre todo, no hay que hacerlo durante la filmación propiamente dicha. Es posible que reflexione mucho sobre la película antes de hacerla, y después también, pero trato de no pensar demasiado cuando estoy en el plató. De la manera en que trabajo, intento determinar tan pronto como sea posible cuál es el tema de la película, qué idea central se expresa a través del argumento. Una vez que ya lo sé, una vez que me he imaginado un principio unificador, cualquier decisión que tome durante el rodaje se verá influida por ese principio y,



por lo tanto, responderá a una cierta lógica. Y, en mi opinión, el éxito de la película depende de si las opciones que escoges en el rodaje, en tanto que director, se mantienen fieles a la idea original o no.

Por ejemplo, *Los tres días del cóndor* es una película sobre la confianza. Robert Redford interpreta un personaje que enseguida confía en la gente y que aprenderá a ser más desconfiado. En cambio, Faye Dunaway interpreta a una mujer que no confía en nadie y que, gracias a esa situación dramática, aprenderá a abrirse a los demás. En *Memorias de África* la idea central es la posesión. Trata de Inglaterra intentando poseer a África y de Meryl Streep intentando poseer a Redford. Si tomas ambas películas y las analizas, secuencia a secuencia, sería capaz de justificar todas mis elecciones, como cineasta, a propósito de los respectivos temas.

Es un proceso que suelo comparar con la escultura: empiezas con una especie de columna vertebral, como un esqueleto, y poco a poco lo recubres de barro y le vas dando forma. La columna vertebral es lo que sostiene todo; sin ella, sencillamente, la escultura se vendría abajo. Pero esta columna debe ser invisible, si no lo echa todo a perder. Y pasa lo mismo con una película. Si alguien sale de ver *Los tres días del cóndor* y dice: «Oh, es una película sobre la confianza», entonces he fracasado como cineasta. El público no debe ser consciente de ello, lo ideal es que lo comprenda de una forma abstracta. Pero lo importante es que todos los aspectos de la película sean coherentes, porque está motivada por ese tema.

Incluso la proyección debe reflejar la idea central del filme. Por eso me gustaba tanto la pantalla ancha. La mayoría de las películas que hice en mis comienzos se rodaron para pantalla ancha, porque creo que te permite utilizar el fondo como reflejo, casi diría que como una metáfora de lo que está sucediendo en primer plano. Cuando hice *Danzad, danzad, malditos*, insistí en que se rodara para pantalla ancha y nadie entendió el motivo, porque transcurre en interiores casi todo el rato. Pero es una equivocación pensar que la finalidad de la pantalla ancha es mostrar grandes paisajes. La auténtica finalidad es componer fotogramas que tengan una gran tensión y movimiento en el interior, sacar imágenes que requieran un sentido del espacio. Y es que, aunque encuadres a dos personas en un primer plano, sigues teniendo espacio para ver el fondo que tienen detrás. Si hubiera rodado *Danzad, danzad malditos* sin profundidad de campo, se vería a dos personas bailando y nada más. Se perdería la sensación de toda la locura que les rodea.

Es una ironía que el primer filme que no rodé para pantalla ancha fuera *Memorias de África*. Puede parecer extraño, porque realmente es una película que requería un formato tan grande como fuera posible, pero por entonces era mediados de los años ochenta y me di cuenta de que mucha gente iba a ver la película en vídeo. No quería que la destrozaran en la pequeña pantalla.

HAGO PELÍCULAS PARA PLANTEAR PREGUNTAS

El único modo de hacer películas para un público es hacerlas para ti mismo; no por arrogancia, sino simplemente por razones prácticas. Una película tiene que ser entretenimiento, es una verdad como un templo. ¿Pero cómo puedes saber lo que va a gustar al público? Tienes que utilizarte a ti mismo como referencia. Yo lo hago, aunque a veces me equivoco. Cuando hice *Havana* (1990), me equivoqué, pero hoy volvería a hacerla de la misma manera.

Elijo los proyectos que me interesan y he tenido la suerte de que, casi siempre, mis películas también han interesado al público. Sin embargo, si hubiera tratado de adivinar lo que el público quería ver, estoy seguro de que habría fracasado, porque es como intentar resolver un problema matemático muy complejo. Así que hago películas sobre cosas que me fascinan, sobre relaciones en su mayor parte, como ya he dicho. Trato de hacer películas que planteen preguntas más que dar respuestas, filmes que no lleguen realmente a una conclusión, porque no me gusta cuando una persona tiene razón y otra no. Me refiero a que, si sucede así, no merece la pena hacer la película.

La mayoría de películas que he hecho incluían una discusión sobre la manera de vivir de dos personas. Debo admitir que suelo ser un poquito más comprensivo con las mujeres que con los hombres. No sé bien por qué, pero en mis películas las mujeres acostumbra a ser un poco más inteligentes o poseer una visión más humanista de las cosas. Sucede así en una película como *Tal como éramos*. Si se observa el personaje de Barbra Streisand en el filme, diría que, aunque tiene muchas cosas tontas, a la larga puede que tuviera más razón que él. Y por eso gran parte del trabajo que hice en el filme, desde el primer momento en que empecé a trabajar en él, consistió en reforzar el papel del hombre, interpretado por Redford, porque en el guión original ella era una mujer muy apasionada y comprometida, y él no era más que

un tipo al que le daba todo igual. Fue demasiado fácil y no resultó fascinante. En mi opinión, la pregunta interesante es: ¿cómo tomas una decisión cuando dos personas tienen un argumento válido? Puede que tenga ideas preconcebidas sobre determinados actos morales, pero no cuando se trata de la relación entre dos personajes. Y creo que cuanto más difícil es determinar quién tiene razón, mejor es la película.

UN DIRECTOR EXPERIMENTA EN CADA PELÍCULA

Existe una gramática del cine, una gramática básica de la que se parte. Siempre. Y creo que es importante aprender primero la gramática. Si no, es como si dijeras que eres pintor abstracto porque no sabes pintar algo real. Es como empezar la casa por el tejado. Puedes establecer tus propias reglas, y puedes romper todas las reglas que quieras —la gente lo hace todo el tiempo—, pero creo que, antes de hacerlo, necesitas entender la gramática básica. Las reglas te proporcionan un patrón, una referencia, de la que puedes partir para crear luego algo original.

Por ejemplo, si quieres crear tensión o conseguir que el público se sienta incómodo, puedes contravenir deliberadamente las reglas de composición, y hacer que un personaje mire hacia el lado corto del fotograma y no hacia el lado largo. Hacer algo así desequilibra un poco la imagen y puede generar la tensión que necesitas, pero sólo te haces una idea de lo que supone si antes aprendes qué es un fotograma equilibrado.

En cualquier caso, creo que hay un grado de experimentación en cada película. En *Danzad, danzad, malditos*, por ejemplo, aprendí a patinar y utilicé una cámara de paracaidismo acrobático montada en un casco para filmar algunas de las secuencias de baile, porque en aquella época no existía la Steadicam y la maquinaria era demasiado pesada para hacer determinados movimientos.¹ Teníamos unas enormes *dollies* que requerían veinte maquinistas para empujar un solo cámara sobre un taburete; era ridículo. En *Memorias de África*, me enfren-

1. La Steadicam es un instrumento creado a finales de la década de 1970 como brillante compromiso entre los movimientos manuales de cámara y los movimientos con las *dollies*. Gracias a un complejo sistema de arneses, muelles, brazo mecánico y monitor de vídeo, la Steadicam permite que el operador de cámara corra, salte,

té a un gran problema de iluminación, porque descubrí que, cerca del Ecuador, la luz es muy fea. Es una luz directa y desnuda, con un enorme contraste. Era espantoso ver las pruebas que hicimos con el material habitual. De modo que decidimos experimentar y retrocedimos, es decir, utilizamos la película más rápida que encontramos, que rondaba los 3000 ASA. Tuvimos que subexponerla bastante, por supuesto, pero era tan bajo el contraste que dio a la película una apariencia muy suave. Y, los días nublados, usamos la película más lenta que teníamos, la sobreexponíamos dos puntos y la imprimíamos, con lo que conseguimos una imagen más rica.²

Otra película donde experimenté fue *La tapadera*. Decidí que no hubiera ningún plano de la película sin movimiento. En todos los planos de todas las escenas, el operador de cámara, John Scale, siempre ponía la mano en el *zoom* o en el cabezal del trípode y movía un poco la cámara. Casi resulta imperceptible, y lo hizo tan despacio que sólo te das cuenta si lo sabes. No obstante, creo que contribuye a generar la sensación de inestabilidad que necesitaba la trama. Y, realmente, la única razón para experimentar debe ser ponerlo al servicio de la historia. Si pruebas las cosas sólo porque crees que va a quedar bien, me parece una pérdida de tiempo.

IMPIDE QUE LOS ACTORES ACTÚEN

A menudo, cuando leo una escena en un guión, me invade una sensación extraña, como si estuviera oyendo mentalmente la música de esa escena. Es algo abstracto, pero cuando llego al plató, esa música es lo que de verdad me ayuda a decidir dónde ubicar la cámara. Suelo rodar cada escena con varias cámaras, sobre todo si se trata de diálogos, por problemas de ajuste. A veces, tengo una escena muy

suba escaleras, etc. —cosas que no puede hacer una voluminosa *dolly*— sin el temblor en la imagen que suelen tener los movimientos de cámara manuales tradicionales.

2. «Rápida» y «lenta» se refieren a la sensibilidad de la película. Cuanta más luz haya, menos velocidad de película se necesita y más nítida es la imagen. La película rápida suele emplearse en condiciones de poca luz, pero se obtiene una imagen de mala calidad. Como sucede siempre con las reacciones químicas, la experimentación puede arrojar resultados sorprendentes, como sucedió aquí.

sencilla, donde sé que sólo hay una manera de rodarla y me atengo a ella, pero suele ser algo muy poco habitual.

En cualquier caso, acostumbro a empezar con los actores. Y cuando llegan al rodaje lo primero que hago es echar a todos los demás; al perro o al gato también. Los actores son muy tímidos. Me importa un comino lo que digan: sé que pueden sentirse humillados con mucha facilidad y que no prueban ciertas cosas si hay gente mirando. Nunca doy instrucciones a un actor delante de otros actores, porque si lo hago, cuando repita la escena, sabrá que yo le estoy observando y le estoy juzgando, por supuesto, ¡pero también sabrá que los demás actores le están observando y le están juzgando! Así que es un proceso muy personal; de hecho, lo primero que hago es impedir que los actores actúen. Les digo: «Nada de actuar, nada de interpretar, sólo lee el diálogo». Eso les relaja mucho.

En realidad, lo que trato de hacer es contener la actuación hasta que surge por sí misma, porque acaba surgiendo. Enseguida se empiezan a mover mientras recitan el papel y te haces una idea de lo que quieren hacer. Nunca les digo: «Tú ve allí y tú siéntate aquí», porque se sienten excluidos del proceso; sienten que no forman parte de él. Es posible que empiece a dirigir un poco, pero lo hago de una forma muy progresiva. Creo que, si hay siete errores en la escena, hay que comentar sólo uno. Entonces, una vez se ha corregido, se comenta otro y así sucesivamente. Hay que resolver un problema cada vez. No puedes pedir a un actor que piense en cinco cosas distintas al mismo tiempo; debes tener paciencia.

No paso demasiado tiempo ensayando, porque siempre me da miedo acertar en los ensayos y que se pierda en la interpretación. Así que cuando creo que nos estamos acercando, traigo al equipo y mando a los actores a sus caravanas para maquillaje y vestuario; después, voy a ver a cada actor en privado y comento más la escena con ellos. De esa manera, cada actor tiene una sensación distinta de lo que tiene que aportar en el plató. Y, cuando llegan al rodaje, siempre trato de poner en marcha la cámara enseguida. Pone un poco tensos a los actores, les coge un poco desprevenidos y suele dar mejores resultados.

UN ACTOR NO TIENE QUE ENTENDER

Hay muchas verdades sobre la dirección de actores. Algunos directores las entienden de manera intuitiva y otros no. Creo que el error

más habitual que puede cometer un director es dirigir demasiado. Cuando recae sobre ti una responsabilidad tan grande, es fácil sentir que no estás haciendo tu trabajo si no estás diciendo constantemente a la gente lo que tiene que hacer; pero la verdad es que es estúpido. Si todo marcha bien, simplemente tienes que callarte y alegrarte. Cuanto más trabajas, más cuenta te das de lo poco que exige este trabajo. Bueno, de hecho sí que exige mucho, pero existe una manera más sencilla, más económica y, a la larga, más eficaz, en lugar de decir siempre a la gente lo que tiene que hacer.

La otra cosa importante que hay que saber, creo, es que la interpretación no tiene nada que ver con la intelectualidad. Un actor no necesita entender lo que está haciendo de una forma convencional, simplemente tiene que hacerlo. De modo que hay que distinguir la dirección que produce comportamiento y la dirección que produce entendimiento; esta última es completamente inútil. Muchos jóvenes directores se pasan horas hablando sobre el significado de una escena y nunca dirigen el comportamiento. Eso no va hacer que un actor esté más enfadado o más conmovido en la escena. Sólo necesita entender lo que tiene que vivir con sinceridad en un conjunto de circunstancias imaginarias. Lo que te impulsa a hacer algo es lo que quieres, no lo que piensas.

EL ARGUMENTO ES EL VERDADERO DESAFÍO

Cuando estuve trabajando para el Instituto Sundance, a los jóvenes directores que conocí les asustaban los actores. Les aterrorizaba la idea de tener que dirigir a actores. Así que el consejo que les di, y que daría a cualquier cineasta que estuviera empezando, es que deben ir a observar una clase de interpretación. O mejor aún, apuntarse a una clase y aprender un poco más sobre interpretación, porque es la mejor manera de entender lo que un actor necesita —y no necesita— para funcionar.

Otra cosa que diría a un cineasta principiante es que la técnica es un elemento al que recurrir cuando las cosas no surgen por sí mismas. Si las cosas surgen por sí mismas, acepta agradecido la buena suerte y quédate callado. Si sabes que tienes un buen guión, que has elegido bien el reparto y que tienes un gran director de fotografía y, cuando empiezas a ensayar en el plató, las cosas van saliendo bien, no digas

nada. No lo estropees. Aprender a callarse es casi tan importante como aprender lo que tienes que decir.

Por supuesto, entiendo que pueda existir un deseo de desafío. En ese caso, convierte el argumento, no la técnica, en el verdadero desafío. Por ejemplo, cuando empecé a trabajar en *Los tres días del cóndor*, sólo me interesaba el romance entre Robert Redford y Faye Dunaway. El resto no era más que trasfondo para mí. Y el desafío en esa historia fue conseguir que el público creyera que un hombre y una mujer que se conocen en unas circunstancias tan dramáticas (él la ha secuestrado) podían acabar enamorándose en menos de dos días. Lo llamo «el desafío de Ricardo III», por la escena en la obra de Shakespeare donde un hombre seduce a la viuda de su enemigo muerto horas después de haberlo matado. Me parece asombroso ser capaz de conseguir algo así. Por descontado, no es fácil y tienes más posibilidades de fracasar que de lograrlo. Pero si vas a lo seguro, puedo asegurarte que nunca conseguirás nada interesante.

Filmografía

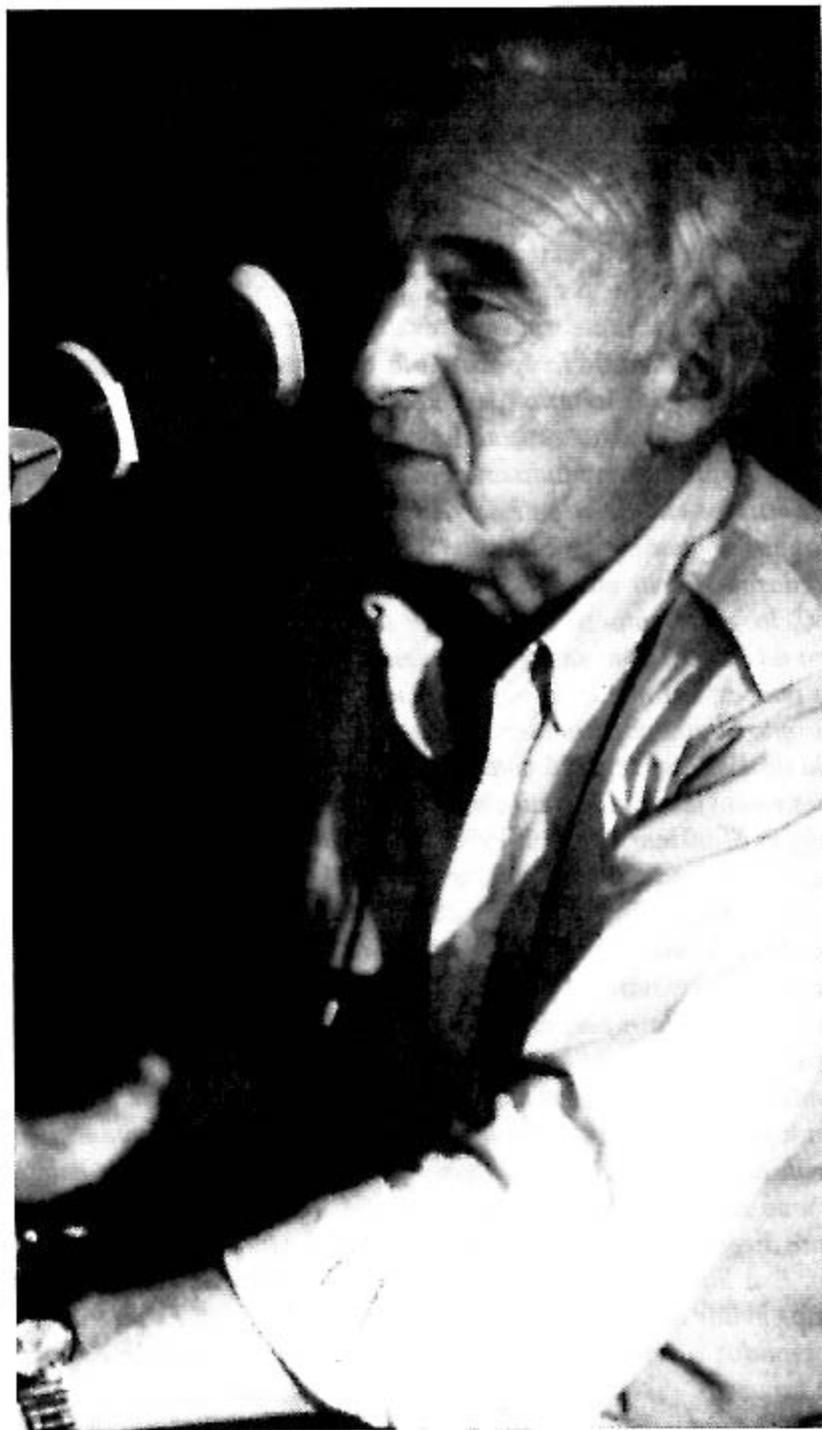
La vida vale más (The Slender Thread, 1965), *Propiedad condenada* (This Property is Condemned, 1966), *El camino de la venganza* (The Scalphunters, 1968), *La fortaleza* (Castle Keep, 1969), *Danzad, danzad, malditos* (They Shoot Horses, Don't They?, 1969), *Las aventuras de Jeremiah Johnson* (Jeremiah Johnson, 1972), *Tal como éramos* (The Way We Were, 1973), *Yakuza* (The Yakuza, 1975), *Los tres días del cóndor* (Three Days of the Condor, 1975), *Un instante, una vida* (Bobby Deerfield, 1977), *El jinete eléctrico* (The Electric Horseman, 1979), *Ausencia de malicia* (Absence of Malice, 1981), *Tootsie* (1982), *Memorias de África* (Out of Africa, 1985), *Havana* (Havana, 1990), *La tapadera* (The Firm, 1993), *Sabrina y sus amores* (Sabrina, 1995), *Caprichos del destino* (Random Hearts, 1999).

Claude Sautet

1924, Montrouge (Francia) - 2000, París (Francia)

Hay directores que son capaces de captar de un modo auténtico y visceral la esencia de la época en la que viven, como si tomaran el pulso a una nación entera. Así sucedió con Claude Sautet en la década de 1970. Cuando se estrenó Las cosas de la vida (Les choses de la vie, 1970), fue como si toda una generación de franceses de clase media, entrados en la cuarentena, recibiera un espejo donde contemplar todos sus defectos y debilidades. Y les encantó. Después, los tiempos cambiaron. En la mucho menos política e introspectiva década de 1980, la gente empezó a apartarse de los filmes de Claude Sautet. Para mi generación, sus películas eran las que les gustaban a nuestros padres, así que eran objeto de un rechazo automático. Además, el propio Sautet parecía menos inspirado en ese período. Hasta la década de 1990 no regresó con dos películas muy impactantes: Un corazón en invierno (Un cœur en hiver, 1992), Nelly y el señor Arnaud (Nelly et Monsieur Arnaud, 1995), que recordaron a todos lo extraordinario cineasta que era.

Hoy en día, los franceses suelen decir «una película tipo Claude Sautet» cuando tratan de referirse a un estilo que retrata la vida de una forma muy natural y humana. Creo que ésa es la mayor recompensa que podía esperar. Conocí a Sautet dos años después de que hubiera dirigido, con gran éxito, Nelly y el señor Arnaud. Todo el mundo esperaba ansioso su próxima película, pero, por desgracia, Sautet falleció de cáncer al año siguiente. Periodistas que lo conocieron dijeron que no sólo fue un gran profesional, sino una gran persona de trato afable. Y tenían razón. Tímido, aunque increíblemente directo, Claude Sautet se pasaba el día fumando un pitillo tras otro. Era hipersensible y algo desgarbado, pero un hombre que no podías evitar que te gustara. Sé que mucha gente en Francia —y los aficionados al cine de todo el mundo— sigue echándole de menos aún hoy.



Clase magistral con Claude Sautet

Me metí en esto de hacer películas por casualidad, más que por cualquier otra cosa, pero lo que encontré fue algo que no esperaba: un medio para comunicar ciertas emociones que las palabras no podían definir fácilmente y que, hasta ese momento, pensaba que sólo la música podía revelar de una manera no explicativa.

Debo señalar que empecé a leer a una edad bastante tardía, en torno a los dieciséis años, y que, por este motivo, sufrí durante muchos años carencias de vocabulario y una cierta dificultad para expresar mis pensamientos. Las ideas se me juntaban en la mente de una forma bastante abstracta, con una estructura que se parecía más bien a la música. Carecía de talento musical, pero descubrí que, de hecho, la película ofrecía la misma estructura y el mismo potencial para la expresión. En el jazz, por ejemplo, hay un tema y, una vez que se ha establecido, cada intérprete tiene libertad para improvisar a partir de ese tema. Pasa lo mismo con las películas: hay un eje horizontal (el tono) que cada director desarrolla a su manera. La única diferencia es que una película es una imagen filmada que posee una ineludible capacidad documental. En otras palabras, una película es un sueño, pero es un sueño constituido por realidad. Por lo tanto, es preciso mantener un cierto rigor en la libertad que te tomas. Puedes hacer muchas cosas con las películas, pero no puedes hacerlo todo.

UNA PELÍCULA, SOBRE TODO, ES UN AMBIENTE

No creo que ningún director con amor propio se sienta satisfecho únicamente con dirigir. Y aunque, oficialmente, no aparezcan en los créditos del guión, muchos directores «dirigen» la escritura de sus películas. Si dejan a otros la tarea de escribir, es porque la concentración necesaria para escribir un guión de forma adecuada requiere una enorme cantidad de energía, y los directores prefieren guardarla para centrarse en la dirección. Personalmente, creo que una de las razones por las que no trabajo solo en los guiones es porque me aburre y enseguida me desanimo. Pero, sobre todo, no trabajo solo porque necesito la visión de otra persona; necesito discutir las cosas que son confusas y contradictorias en mi interior. Cuando empiezo a escribir una película, no tengo argumento. Es algo mucho más abstracto. Suelo tener, simplemente, ideas sobre los personajes y las relaciones.

Hay que entender que los filmes que me indujeron a dirigir fueron las películas americanas de serie B de los años cuarenta y cincuenta. Lo que me gustaba de ellas era su absoluta falta de pretensiones literarias. Los directores, sencillamente, filmaban las acciones de los personajes con la suficiente atención y compasión como para infundirles vida. Como consecuencia de ello, por supuesto, gran parte de su personalidad quedaba oculta. Eso es lo que me gustaba y lo que siempre he tratado de recrear en mis películas. Es lo que llamo «un retrato en movimiento»; en otras palabras, una especie de instantánea que, inevitablemente, siempre permanece incompleta o inacabada.

Por eso nunca empiezo con un argumento, sino con algo más abstracto que podría llamarse el ambiente. De hecho, todo empieza con un batiburrillo de obsesiones que me resulta difícil de explicar y que trato de sintetizar imaginándome personajes, creando relaciones entre ellos e intentando encontrar el punto más interesante en su relación o, dicho en otras palabras, el momento de crisis. Una vez lo tengo, ya he conseguido el tema. Entonces, el trabajo consiste en sacar a la luz ese tema mediante técnicas cinematográficas, retrasándolo, acelerándolo o empujándolo hacia adelante, muchas veces por medios indirectos. Y así se crea el ambiente.

Siempre me han impresionado los directores que consiguen resumir sus películas. Por ejemplo, si alguien me preguntara de qué va *Las cosas de la vida*, no sabría qué contestar, excepto: «Trata de un tipo que ha tenido un accidente de coche». Si no, entraría en una interminable lista de detalles.

FILMAR LO NO DICHO

Si tuvieras que pedir a treinta directores que rodaran la misma escena, posiblemente descubrirías treinta enfoques distintos. Uno rodaría todo en una toma única; otro utilizaría una serie de tomas cortas y otro recurriría sólo a los primeros planos, centrándose en los rostros, y así sucesivamente. Es una cuestión de punto de vista. No existe ninguna regla rígida y, realmente, no puede haberla, porque la dirección depende totalmente de la relación física entre el cincasta y el plató que está filmando. Puedes leer el guión y pensar: «Ya lo sé, voy a empezar esta escena con un primer plano». Pero el proceso cinematográfico no se vuelve material hasta que llegas al plató y los actores asumen sus personajes.

Personalmente —y me gusta hablar de esto, porque la gente muchas veces me lo ha reprochado—, siempre trato de rodar de la manera más sencilla posible. Casi siempre filmo las conversaciones con plano-contraplano.¹ La gente me dice que el plano-contraplano es una técnica televisiva. Tal vez lo sea, pero, en la televisión, es un plano-contraplano de televisión. En una película es muy distinto. En televisión, es un método que te permite ahorrar tiempo, mientras que en el cine es todo lo contrario. Aprovecho al máximo esa simplicidad para probar todo tipo de cosas: cambio los objetivos de una toma a la siguiente, cambio el ritmo, cambio el tamaño del plano, filmo por encima del hombro o no lo hago, coloco espejos detrás de los actores, y cosas así. Con frecuencia, incluso obligo al actor que está fuera del plano a recitar su papel de forma distinta, o lo leo yo mismo, para crear un elemento de sorpresa e incomodidad en el actor que está siendo filmado. Me gusta crear incertidumbre entre los personajes, porque contribuye a darles una mayor presencia. Sobre todo, en la televisión, a la gente le preocupan los momentos de silencio. En el cine es lo contrario: las miradas fijas y el silencio forman parte integrante de la trama. Y desde ese punto de vista, un simple plano-contraplano puede convertirse fácilmente en un enfrentamiento. Tengo la impresión de que esas escenas no están ahí para transmitir información a través del diálogo sino, al contrario, para expresar lo que está sucediendo detrás de las palabras y lo que, en general, no se dice.

En ocasiones, he llevado esta idea muy lejos. Por ejemplo, recuerdo que cuando acabé el montaje de *Mado*, me di cuenta de que el protagonista apenas dice nada durante la primera mitad de la película y pensé: «Maldita sea, no habla, menudo problema». Pero, de hecho, no hacía falta que hablara. Sencillamente, cualquier cosa que hubiera dicho habría perjudicado al personaje. En cualquier caso, me di cuenta de que, casi siempre, el diálogo es una espantosa sucesión de tópicos. Lo único que marca la diferencia es la entonación. Las mismas palabras pronunciadas con tonos diferentes pueden alterar toda la intensidad dramática de una escena y esto llama mucho más la atención cuando ves la película doblada a otro idioma, pongamos, por ejemplo, al alemán o al italiano. La entonación no es la

1. La técnica del plano-contraplano es la manera más básica de filmar una conversación, donde la cámara se desplaza sucesivamente entre dos planos medios de las dos personas que están hablando.

misma y, de repente, es como si los propios actores hubieran mudado de rostro.

TODO SE BASA EN EL INSTINTO

Con independencia del nivel de preparación que hayas alcanzado para la película, la realidad te obligará, inevitablemente, a improvisar muchas de las decisiones en el plató. Obviamente, el factor humano es uno de los elementos más impredecibles, el que te obliga con más frecuencia a poner cosas en tela de juicio.

Por ejemplo, en *Las cosas de la vida*, al principio del rodaje descubrí que uno de los actores se quedaba petrificado cuando la cámara se le acercaba demasiado. Sencillamente, no podía actuar. Me di cuenta de que el único modo de sacar algo de él era retrasar la cámara y filmarlo con un objetivo muy largo. De hecho, le ayudó a hacer una mejor interpretación, pero a mí me obligó a cambiar todo el estilo visual de la película, porque no podía filmar a los demás actores con objetivos distintos. No habría sido coherente. Así que ya ves, a veces un detalle de muy poca importancia puede influir en toda la película.

No obstante, el elemento que hace más mella en el trabajo del director —y sería absurdo afirmar lo contrario— es el factor económico. El enfoque más «realista» del cine francés de la Nouvelle Vague estaba muy relacionado con cuestiones de presupuesto.² En aquella época, la gente pensó que salía más barato rodar en escenarios naturales. Por lo tanto, iban a rodar en apartamentos de verdad en lugar de en estudios de cine. Pero, forzosamente, tales decisiones tenían consecuencias importantes para las características estéticas de la película. Cuando ruedas en un estudio, tratas de dar vida a un escenario artificial, mientras que en el caso contrario, intentas hacer más convencional un escenario demasiado realista. Por consiguiente, en el estudio, el

2. «Nouvelle Vague» es el nombre que recibió el grupo de cineastas franceses que, en la década de 1960, transformó el cine sacándolo de los estudios y llevándolo a las calles, por motivos económicos, artísticos y políticos. Despojaron al cine de todos los aspectos «artificiales» y glamourosos, y enseñaron al público que la vida real podía resultar tan fascinante como la fantasía. Constituye el impulso original de todo lo que actualmente puede calificarse de «realista» en el cine.

enfoque estilístico consiste en crear el desorden, mientras que en los exteriores consiste en crear el orden. Eso cambia muchas cosas. Además, en un escenario natural estás obligado a utilizar objetivos con distancias focales cortas y limitar los movimientos de cámara, porque no puedes quitar de en medio las paredes como en un estudio. Todo esto acaba influyendo en el aspecto visual del filme.

Hoy en día, la gente se ha dado cuenta de que, muchas veces, rodar en exteriores puede resultar más costoso que hacerlo en estudio, porque tienes que cortar calles, aparcacar camiones, traer generadores y todo eso. Así que se está volviendo al estudio, a una forma estética más tradicional. Ganas en comodidad, pero pierdes lo que sólo te aporta el rodaje en exteriores: los elementos imprevistos que suelen ser fuente de ideas originales. Cuando te enfrentas a todos estos elementos exteriores, el único modo de tomar decisiones es confiar en el instinto y centrarte en la idea abstracta que te ha ido guiando desde la escritura del guión y a la que debes aferrarte hasta el final del rodaje. Debes permanecer fiel a tu instinto, porque, al final, el instinto es lo único que justifica tomar una decisión y no otra.

TOMA DISTANCIA, PERO MANTENTE CERCA

Cuando se trata de descomponer una escena, nunca hay una manera obvia de hacerlo; sólo hay problemas para los que tratas de encontrar la mejor solución posible. Por ejemplo, sé que soy incapaz de rodar lo que la gente denomina un plano de apertura, un plano bastante amplio al principio de una escena que enseña al público dónde estamos. Lo he intentado, pero nunca lo he conseguido. No sé por qué. Así que cada vez que empiezo una escena en una nueva localización, trato de descomponerla de tal modo que el público descubra la localización sin darse cuenta, gracias a las acciones de los personajes.

Por eso siempre empiezo trabajando con los actores en el plató. Actúo como si tuvieran libertad para colocarse donde quisieran, pero como no saben realmente dónde ubicarse, les hago unas cuantas sugerencias. Les digo: «Puedes quedarte sentado allí o empezar aquí y moverte desde ahí hasta ahí». Lo vamos haciendo hasta que los movimientos les parecen naturales y ensayamos muy poco el diálogo. Sencillamente, recitan el papel en voz baja, sólo para comprobar que todo funciona. Entonces, hablo con el director de fotografía y tratamos de

encontrar los mejores ángulos para rodar los movimientos que han surgido.

Llegados a este punto, todo el problema de dirigir radica en encontrar la manera de mantenerte cercano y distante a la vez, cómo estar dentro del personaje al tiempo que mantienes una distancia estratégica. Es un proceso que requiere una gran concentración. Cuando el director de fotografía sugiere un encuadre, echo un vistazo y, luego, lo acepto o lo rechazo. Sin embargo, mientras estamos rodando, nunca verifico el monitor, en primer lugar porque prefiero mirar a los actores directamente —y creo que ellos también lo prefieren— y, en segundo lugar, porque me gusta la idea de que el director de fotografía sea el primer público de la película en cierto sentido, a través del objetivo. Creo que es importante delegar este tipo de responsabilidad, porque obliga a la gente a entregarse más a su trabajo. Lógicamente, hay momentos en los que visiono los *rushes* y me doy cuenta de que el operador de cámara no ha filmado en absoluto lo que habíamos planificado y que será preciso volver a rodarlo. No es nada agradable, por supuesto, pero forma parte del juego.

TODOS ACTORES QUIEREN ACTUAR

La base misma de la dirección de actores es la confianza. Teniendo en cuenta el tipo de películas que hago, tiene mucha importancia para mí encontrar a actores que tengan la suficiente confianza —en ellos mismos y en mí— como para dejar al descubierto su lado más vulnerable. Muchas veces, los actores me han dicho: «En esta escena no digo nada. ¿No es un problema? Si estoy callado, ¿no va a pensar la gente que no estoy pensando en nada?». Así que les tranquilizo y les explico lo que los países anglosajones entendieron hace mucho tiempo, a saber: que el actor que mira fijamente tiene más presencia que el actor que habla.

Por supuesto, todo depende en la manera de mirar fijamente que tenga el actor. Hay actores a los que les preocupa su capacidad de expresar algo cuando no hay indicaciones verbales y es preciso infundirles confianza en su mera existencia. De un modo similar, algunas actrices no quieren llevar el pelo retirado de la cara, porque se sienten desnudas. Y yo lo prefiero, porque así no tienen ninguna posibilidad de esconderse y la interpretación es mejor.

Esto lo descubrí con Romy Schneider, por supuesto. Durante los ensayos de *Las cosas de la vida*, la vi una vez con el pelo recogido y pensé: «Qué diferencia, es increíble. ¡No hace falta ni que hable!». Desde entonces, lo he utilizado muchas veces con actrices, porque así irradian más fuerza y sensibilidad.

Pero antes de poder dirigir bien a un actor, es preciso *escoger* al actor adecuado. Y eso requiere un buen número de reuniones, conversaciones en las que se habla de todo: política, infancia, momentos difíciles... Un rato después, se crea un clima de confianza y, de forma indirecta, descubres muchas cosas sobre el potencial del actor, que no puede controlar su imagen en ese momento, porque no está siendo filmado. Acaba revelando aspectos de su personalidad y tienes que recompensarle por haber mostrado su vulnerabilidad haciéndole entender que eso es lo que te interesa. El resto —en otras palabras, saber si el actor se corresponde con el papel— es mucho menos importante de lo que la gente cree, por la sencilla razón de que todo actor quiere actuar y, a ser posible, interpretar un personaje que no se parezca en absoluto a él. De modo que el verdadero problema no es saber si el actor se ajusta al personaje, sino si se ajusta a mí. Además, los actores lo saben. Cuando conocí a Michel Serrault para *Nelly y el señor Arnaud*, acababa de leer el guión y le pregunté si estaba interesado en el papel. Sonrió y, de inmediato, contestó: «¿Y yo? ¿Te intereso?». Es cuestión de personalidad. Puedes conseguir que un actor lea tópicos, pero si tiene una personalidad lo bastante fuerte, no habrá ningún tópico.

LO QUE NOS ENSEÑAN NUESTRAS PELÍCULAS

Nunca me he sentido del todo satisfecho con ninguna de mis películas. Por lo general, al final del montaje, me digo a mí mismo que, después de todo, tampoco lo he hecho tan mal. Muchas veces, la película no es exactamente lo que quería hacer, pero se acerca. Sin embargo, cuando vuelvo a verla años después, suelo quedarme consternado. Veo cosas que me parecen terriblemente torpes y desmañadas. Es cierto que también hay otras cosas que me parecen bastante bonitas y que incluso tienen cierta gracia, pero como, normalmente, no soy capaz de comprender o recordar cómo las conseguí, ¡casi resulta aún más deprimente!

Ver tus películas tiempo después siempre es una experiencia instructiva. Sueles descubrir que, en aras de la claridad, hiciste hincapié en algunas cosas que, de hecho, eran totalmente explícitas. Ésa es una de las grandes lecciones que aprendes de tus primeras películas. Te das cuenta de que el lenguaje cinematográfico ofrece todo tipo de trucos para explicar sin explicar.

Cuando vuelves a ver tus películas, también descubres todo lo que tienen en común, todas las cosas que has ido metiendo en ellas de forma sistemática, sin ser consciente de ello. Personalmente, en retrospectiva, puedo percibir con toda claridad la manía que tengo de abordar los personajes masculinos de una forma más crítica que los femeninos, lo que posiblemente me venga de la infancia y del hecho de que crecí con un padre ausente. Cosas de ese tipo se repiten en cada película, lo quiera yo o no. Los escenarios cambian, los personajes también, pero se repiten los mismos temas subyacentes. De hecho, a pesar de toda la energía que he puesto en cada nuevo proyecto para hacerlo diferente, al final he acabado haciendo la misma película toda mi vida.

Filmografía

Bonjour sourire (1955), *A todo riesgo* (*Classe tous risques*, 1960), *Armas para el Caribe* (*L'arme à gauche*, 1965), *Las cosas de la vida* (*Les choses de la vie*, 1970), *Max y los chatarreros* (*Max et les ferrailleurs*, 1971), *Ella, yo y el otro* (*César et Rosalie* 1972), *Tres amigos, sus mujeres y... los otros* (*Vincent, François, Paul... et les autres*, 1974), *Mado* (1976), *Una vida de mujer* (*Une histoire simple*, 1978), *Un mauvais fils* (1980), *Garçon!* (1983), *Quelques jours avec moi* (1988), *Un corazón en invierno* (*Un cœur en hiver*, 1992), *Nelly y el señor Arnaud* (*Nelly et Monsieur Arnaud*, 1995).

Segunda parte

Revisionistas

Woody Allen

Bernardo Bertolucci

Martin Scorsese

Wim Wenders

Parece haber consenso entre los aficionados al cine en cuanto a que la década de 1970 fue la más prolífica e innovadora para la cinematografía. Estos cuatro cineastas tuvieron la suerte de empezar sus carreras en esa época, cuando tenían libertad para reinventar las reglas del cine —e incluso se les animaba a que lo hicieran—, tanto en términos de forma como de contenido y utilizar el cine de muchas maneras: como instrumento de expresión política, como forma de introspección personal, como un espejo despiadado dirigido a la sociedad o como medio de explorar nuevas formas de contar historias.



Woody Allen

1935, Brooklyn (Nueva York, Estados Unidos)

Los cinéfilos europeos siempre han considerado a Woody Allen casi como una deidad. Con su gracia característica, el director atribuye a un «subtitulado inteligente» el tener un público entusiasta en cada país. No obstante, pocos cineastas han producido un conjunto tan diverso de obras personales (treinta y cinco películas en treinta y cinco años). Allen es un artista en el verdadero sentido del término y tal vez por eso haya permanecido algo apartado del resto del mundo cinematográfico al residir en esa isla entre Europa y América llamada Manhattan. Durante años, las posibilidades de entrevistarlo fueron tan limitadas como charlar con el Abominable Hombre de las Nieves en el Himalaya. Sin embargo, a finales de la década de 1990, la actitud de Allen hacia la publicidad cambió de forma radical. Fui uno de los primeros periodistas en París que tuve el placer de hablar con él de tú a tú. Cuando me reuní con él en 1996 para la clase magistral, acababa de dirigir Todos dicen I Love You, una película suya que, por primera vez en muchos años, había tenido tan buen recibimiento en Estados Unidos como en Francia.

Allen es tan fascinante, expresivo e ingenioso en persona como en sus películas. Al principio, me sentí un poco nervioso, porque sus relaciones públicas me habían concedido muy poco tiempo para la entrevista. Sin embargo, Allen se condujo con calma, no dudó, no se desvió del tema y no dejó una frase sin acabar. La entrevista completa se realizó en media hora y el texto reproducido a continuación es una transcripción casi exacta de la conversación que mantuvimos.

Clase magistral con Woody Allen

Nunca me han pedido que enseñe cine y, sinceramente, tampoco he sentido tentaciones de hacerlo. Bueno, de hecho, Spike Lee, que da un curso en Harvard, me pidió una vez que fuera a hablar a sus estudiantes. No me importó en absoluto, pero al final resultó un poco frustrante. El problema, creo, es que hay poca cosa que realmente puedas enseñar y no quise desanimarlos. Porque la verdad es que o lo tienes o no lo tienes. Si no lo tienes, puedes pasarte la vida estudiando que no vas a sacar nada en claro. No vas a convertirte en mejor cineasta por eso. Y si lo tienes, enseguida aprenderás a utilizar las pocas herramientas que necesitas. De todas formas, gran parte de lo que necesitas, como director, es ayuda psicológica. Equilibrio, disciplina, cosas así. El aspecto técnico viene después. Muchos artistas con talento acaban destruidos por las neurosis, las dudas y la angustia o permiten que demasiadas cosas exteriores les distraigan. Ahí radica el peligro y éstos son los elementos que un escritor o un cineasta debe tratar de dominar primero.

Así que, volviendo a la clase de Spike Lee, realmente no hubo demasiadas cosas que pudiera enseñar. Los estudiantes me preguntaban cosas del tipo: «¿Cómo supo que, en *Annie Hall*, podía detener la película y hablar directamente con el público?». Y todo lo que me veía en disposición de contestar era: «Bueno, el instinto me dijo que tenía que hacerlo así». Y creo que ésa es la lección más importante que he aprendido sobre la cinematografía: que para los que saben hacerlo no tiene ningún misterio. Uno no debe sentirse intimidado por ello o bloquearse pensando que se trata de algo complejo y misterioso. Simplemente, sigue tu instinto. Y si tienes talento, no será nada difícil. Y si no lo tienes, será imposible.

LOS DIRECTORES HACEN PELÍCULAS PARA SÍ MISMOS

En primer lugar, creo que hay dos tipos de directores diferentes: los que escriben su propio material y los que no. Es muy poco habitual ser las dos cosas y alternar entre películas que escribes y películas que no escribes. Bueno, con esto no quiero decir que una de esas categorías sea mejor que la otra o que un tipo de director sea más admirable que el otro; simplemente, son distintos. Lo que consigues

cuando escribes tu propio guión es una especie de película muy idiosincrásica siempre. Hay un estilo que surge muy rápido y determinadas preocupaciones suelen reaparecer con más frecuencia, de modo que, con ese tipo de director, el público está más en contacto con una personalidad. Mientras que si un director adapta cada vez el guión de un escritor, puede hacer un trabajo brillante y, si el guión es bueno, puede resultar una película realmente magnífica, pero nunca tendrá esa cualidad personal que posee un autor. Y eso puede ser para bien o para mal: puedes escribir tu propio guión y obtener una película con una cualidad personal, pero si no tienes nada nuevo o interesante que decir sobre la vida, tus películas nunca serán tan buenas como las de un director que adapta un buen guión.

Una vez hecha esta distinción, creo que todos los directores deberían hacer sus películas para sí mismos y que tienen la obligación de asegurarse de que, sean cuales sean los obstáculos que deban superar, el filme es —y sigue siendo— suyo de principio a fin. El director no tiene que dejar de ser dueño de la película, nunca. En cuanto se convierte en esclavo, está perdido. Bueno, cuando digo que tienes que hacer la película para ti mismo, no quiero decir que tengas que hacerla con desprecio hacia el público. Pero la opinión personal que tengo es que si haces una película que te gusta, y la haces bien, también vas a gustar al público, o al menos a una parte del público. Pero creo que es un error tratar de adivinar qué le gustará al público e intentar hacerlo, porque entonces también podrías permitir que el público asistiera al rodaje y dirigiera la película en tu lugar.

CUANDO LLEGO AL PLATÓ, NO SÉ NADA

Cada director tiene su propia manera de trabajar. Sé que muchos llegan al plató por la mañana sabiendo exactamente qué van a rodar y cómo. Dos semanas antes de llegar al plató, ya lo saben. Saben los objetivos que van a utilizar, cómo van a encuadrar, cuántas tomas van a hacer... Yo soy todo lo contrario. Cuando llego al plató, no tengo ni la más mínima idea de cómo voy a rodar lo que tengo que rodar, ni tampoco he intentado pensarlo. Me gusta llegar sin ideas preconcebidas. Nunca ensayo, nunca visito el plató antes de ponerme a rodar. Llego por la mañana y, en función de cómo me sienta esa mañana y cómo me pongo en ese momento, decido lo que voy a hacer. Lo admito: no

es una manera muy buena de trabajar. A mí me resulta cómoda, pero la mayoría de directores que conozco siempre van más preparados.

Además, cuando llega el momento del rodaje propiamente dicho, suelo adoptar, una vez más, un enfoque diferente al del resto de cineastas. Por lo general, el director lleva a los actores al plató, les pide que representen la escena mientras él observa y, en función de lo que pasa, decide con el director de fotografía dónde ubicar la cámara y cuántas tomas se necesitan. Yo no lo hago así. Lo que suelo hacer es dar una vuelta con el operador de cámara y ver dónde quiero que transcurra la acción y cómo quiero que se vea y, luego, cuando entran los actores, les pido que se adapten a lo que he decidido para la cámara. Les digo cosas como: «Dices esto aquí, luego te mueves hacia allá y dices esto otro. Puedes quedarte allí unos momentos, pero quiero que te muevas hacia allá para decir esto». Se trata de un tipo de dirección que, en cierto modo, se asemeja al teatro, y el encuadre que he escogido determina los límites del escenario, por así decirlo.

Pero el caso es que sólo ruedo con una cámara y trato de rodar las escenas con una toma única o lo que más se acerque. No monto hasta que no es preciso hacerlo y nunca ruedo una escena desde un ángulo distinto. También, cuando monto, continúo la toma siguiente a partir del momento exacto en que corto la anterior. Nunca filmo lo mismo desde ángulos distintos, en parte porque soy demasiado perezoso y, en parte, porque no me gusta que los actores se repitan una y otra vez. De esta manera, se mantienen frescos y espontáneos, y también pueden probar muchas cosas distintas. Pueden interpretar la misma escena de forma diferente cada vez, sin tener que preocuparse por si encajará con el resto de los planos.

LA COMEDIA EXIGE UNA DIRECCIÓN ESPARTANA

La comedia es un género muy particular, muy exigente y muy estricto en términos de dirección. El problema es que nada puede interponerse en el camino de la risa. Nada puede distraer al público de lo que se supone que va a hacerle reír. Si mueves la cámara demasiado, si realizas un montaje demasiado rápido, siempre corres el peligro de matar la risa. Por lo tanto, resulta difícil hacer una comedia que parezca una fantasía. La comedia tiene que ser real, sencilla y clara. Casi nunca tienes oportunidad de rodar nada de forma muy espectacular.

Lo que realmente quieres es un buen encuadre limpio y abierto, como los que salen en las películas de Chaplin o Keaton. Quieres verlo todo, ver a los actores hacer lo que hacen. Y no quieres que nada eche a perder el ritmo, porque el ritmo lo es todo en la comedia. Así que tiene que ser algo muy espartano, lo que, por supuesto, resulta bastante frustrante para un director. Por lo menos, a mí me lo parece. Y es posible que muchos de los filmes más «serios» que he hecho fueran una manera de librarme de esta frustración. Y es que siempre tienes ese instinto cinematográfico de aparecer y probar determinadas cosas y disfrutar de la cámara y disfrutar del movimiento; pero en la comedia tienes que reprimirlo.

Por supuesto, todos los directores encuentran una manera de trabajar soslayando las reglas. Por ejemplo, como no me gusta interrumpir el rodaje mientras filmo una escena, utilizo mucho el *zoom*. Así, mientras estoy rodando, puedo enfocar un rostro con el *zoom* para conseguir un primer plano, volver a un plano más amplio y seguir con un plano medio. Esta técnica me permite montar en el plató, en lugar de hacerlo en la sala de montaje. Supongo que obtendría el mismo resultado acercándome o alejándome con la *dolly*, cosa que a veces hago. A pesar de todo, existe una pequeña diferencia. En primer lugar, no siempre hay suficiente espacio. Y, luego, bueno, el *zoom* tiene un aspecto bastante «funcional», mientras que en cuanto mueves la cámara, confiere a la toma un impacto emocional añadido, que no siempre es lo que quieres. A veces, lo único que quieres es acercarte a algo para enseñarlo mejor, sin más. No necesariamente quieres mostrarlo y gritar «Mirad, mirad», que es lo que suelen hacer los movimientos de cámara.

LAS REGLAS ESTÁN PARA ROMPERLAS

Igual de importante que es saber lo estrictas que son las reglas para dirigir comedia, creo que también es necesario, incluso vital, experimentar siempre. Por ejemplo, antes de hacer *Zelig*, nunca hubiera creído que fuera posible crear un personaje mostrando únicamente breves imágenes de él entrando en un coche o saliendo de un edificio. Nunca hubiera imaginado que fuera posible usar el formato de documental para hacer una película que estuviera muy motivada por los personajes y fuera muy personal. Y, sin embargo, funcionó. No estoy

diciendo que haya que correr siempre ese tipo de riesgos, y no estoy diciendo que vaya a funcionar siempre, pero saber que es posible da bastante tranquilidad.

Además, si tomas *Maridos y mujeres*, la manera en que está rodada contradice totalmente lo que acabo de decir sobre el estilo visual de la comedia. Mucha gente me criticó por cómo se rodó la película, con la cámara al hombro y en constante movimiento. Decían que era excesivo. Con todo, tengo la sensación de que es la película donde mejor he utilizado los movimientos de cámara o, por lo menos, donde lo he hecho de una forma más adecuada. Muchos directores ven los movimientos de cámara como algo que se hace por puro placer cinematográfico: es una especie de instrumento que puedes emplear para embellecer las cosas y tienes que usarlo con parquedad, porque no quieres echar a perder sus efectos.

Personalmente, me llevó mucho tiempo empezar a mover la cámara. Al principio, porque no tenía experiencia y, después, porque empecé a trabajar con Gordon Willis, un espléndido director de fotografía con una peculiaridad: la manera que tiene de iluminar una escena suele impedir que te muevas mucho por ahí. Desde que empecé a trabajar con Carlo Di Palma, empecé a usar los movimientos de cámara. Sucedió poco a poco y llegó al punto más álgido posible con *Maridos y mujeres*. Y lo que me gusta de esa película es que, por una vez, los movimientos de cámara no están motivados por el mero placer cinematográfico del director, sino por el argumento. Son el reflejo del caótico estado mental de los personajes; casi diría que forman parte de esos personajes.

PARA DIRIGIR A LOS ACTORES, SIMPLEMENTE DEJA QUE HAGAN SU TRABAJO

La gente suele preguntarme muchas veces cuál es el secreto de la dirección de actores y siempre piensan que estoy soltando una gracia cuando les contesto que lo único que debes hacer es contratar a gente con talento y dejar que hagan su trabajo. Pero es cierto. Muchos directores tienden a dirigir excesivamente a los actores y a los actores les complace, porque, bueno, les gusta que les dirijan en exceso. Les gusta mantener interminables conversaciones sobre el papel; les gusta intelectualizar todo el proceso de crear un personaje. Y, muchas ve-

ces, así se confunden y pierden la espontaneidad o el talento natural. Bueno, creo que sé a qué es debido todo esto. Creo que los actores —y, posiblemente, también los directores— se sienten culpables por hacer algo que les resulta tan fácil y tan natural, de manera que tratan de hacerlo más complejo para justificar el sueldo que reciben. Yo me mantengo al margen de este tipo de proceso mental.

Por supuesto, si los actores tienen una pregunta o dos, la contesto lo mejor que puedo, pero, por lo demás, contrato a gente con talento y dejo que hagan lo que se les da bien hacer. Nunca les obligo a hacer nada. Confío plenamente en su instinto interpretativo y casi nunca me defraudan. También, como he dicho antes, filmo escenas largas y sin cortar, que gustan a los actores, porque la interpretación se trata de eso. La mayoría de las veces, en las películas, hacen un plano de tres segundos donde mueven la cabeza y dicen dos palabras y, después, tienen que esperar cuatro horas para rodar el final de esa escena desde otro ángulo. Se están empezando a poner en situación y tienen que parar. Resulta sumamente frustrante y creo que va en contra de lo que hace que su trabajo resulte divertido. Así que, de todas formas, cada vez que se estrena una de mis películas, a la gente le asombra siempre lo brillante que es la interpretación, los propios actores se sorprenden por lo brillante que es la interpretación y ¡me tratan como a un héroe! Pero la verdad es que ellos son quienes han hecho todo el trabajo.

UNOS CUANTOS ERRORES QUE DEBEN EVITARSE

Por descontado, hay muchos errores que un director siempre debe tratar de no cometer. Posiblemente el primero que se me ocurre sea el evitar hacer algo que no aporte nada a tu visión. Sucede muchas veces, en plena filmación de una película, que se te ocurre una idea inteligente o algo que quieres probar. Pero si esa idea no pertenece a la película, debes tener la honestidad, la integridad, de descartarla. Lo que no quiere decir que tengas que ser inflexible u obstinado, sino más bien lo contrario: también sería un error. Una película es como una planta. Una vez que has plantado las semillas, empieza a crecer de forma natural. Y el director debe crecer al mismo ritmo si quiere ver el final. Debe estar preparado para tomar en consideración todo tipo de cambios. También debe mostrar una actitud abierta hacia los puntos de vista de los demás. Cuando escribes, estás solo en una habita-

ción con un papel: puedes controlarlo todo. Una vez llegas al plató, es otra historia: sigues teniendo el control, pero necesitas la ayuda de otras personas para conseguirlo. Es algo que uno debe entender, aceptar y valorar. Y hay que trabajar con lo que tienes. La determinación es calidad, pero la intransigencia es, definitivamente, una equivocación.

También opino que es un grave error empezar a rodar una película con un guión flojo o que no está listo y pensar: «Bueno, lo arreglaré en el plató». La experiencia me ha enseñado que si tienes un buen guión, puedes hacer un lamentable trabajo en la dirección y, aún así, conseguir una película bastante buena, mientras que si tienes un guión malo, puedes hacer un trabajo brillante en la dirección y apenas se va a notar.

Y, finalmente, el mayor peligro del que advertiría a cualquier futuro cineasta es pensar que lo sabes todo sobre el cine. Hago películas hoy y me sigue sorprendiendo—incluso, a veces, me impresiona—la manera de responder que tiene el público. Pienso que va a gustarle este personaje y resulta que se muestra totalmente indiferente, pero le gusta otro personaje en el que casi ni había pensado. Pienso que se van a reír en un determinado momento y acaban riéndose de algo que nunca creí que fuera tan divertido. En cierto modo, resulta un poco frustrante; pero también es lo que hace tan mágico, tan fascinante y tan divertido este trabajo. Si pensara que lo sé todo, habría dejado de hacerlo hace mucho tiempo.

Filmografía

Lily la tigresa (What's Up, Tiger Lily?, 1966), *Toma el dinero y corre* (Take the Money and Run, 1969), *Bananas* (Bananas, 1971), *Todo lo que siempre quiso saber sobre el sexo (pero temía preguntar)* [Everything You Always Wanted to Know About Sex (But Were Afraid to Ask), 1972], *El dormilón* (Sleeper, 1973), *La última noche de Boris Grushenko* (Love and Death, 1975), *Annie Hall* (Annie Hall, 1977), *Interiores* (Interiors, 1978), *Manhattan* (Manhattan, 1979), *Recuerdos* (Stardust Memories, 1980), *Comedia sexual de una noche de verano* (A Midsummer Night's Sex Comedy, 1982), *Zelig* (Zelig, 1983), *Broadway Danny Rose* (Broadway Danny Rose, 1983), *La rosa púrpura de El Cairo* (The Purple Rose of Cairo, 1985), *Hannah y sus hermanas* (Hannah and Her Sisters, 1986), *Días de radio* (Radio Days,

1987), *Septiembre* (September, 1987), *Otra mujer* (Another Woman, 1988), *Historias de Nueva York* (New York Stories, 1989), *Delitos y faltas* (Crimes and Misdemeanors, 1989), *Alice* (Alice, 1990), *Sombras y niebla* (Shadows and Fog, 1992), *Maridos y mujeres* (Husbands and Wives, 1992), *Misterioso asesinato en Manhattan* (Manhattan Murder Mystery, 1993), *Balas sobre Broadway* (Bullets over Broadway, 1994), *Poderosa Afrodita* (Mighty Aphrodite, 1995), *Todos dicen I Love You* (Everyone Says I Love You, 1996), *Desmontando a Harry* (Deconstructing Harry, 1997), *Celebrity* (Celebrity, 1998), *Acordes y desacuerdos* (Sweet and Lowdown, 1999), *Granujas de medio pelo* (Small Time Crooks, 2000), *La maldición del escorpión de jade* (The Curse of the Jade Scorpion, 2001), *Un final made in Hollywood* (Hollywood Ending, 2002), *Anything Else* (2003).

Bernardo Bertolucci

1941, Parma (Italia)

«Serenidad» es la primera palabra que me viene a la mente cuando trato de describir a Bernardo Bertolucci. Por supuesto que tuvo sus momentos salvajes y rebeldes en la década de 1970, cuando hacía películas provocadoras y con orientación política. Sin embargo, mientras estaba sentado escuchándole veinte años después, no pude evitar pensar que había una razón que explicaba el haber optado por hacer una película sobre Buda. Es cierto que aún queda un pequeño brillo malicioso en su mirada, y supongo que debe de perder los estribos en alguna ocasión, pero solamente irradiaba paz el día que nos encontramos en el Festival de Cine de Locarno, en Suiza. Le distinguían con un premio a toda una vida dedicada al cine como reconocimiento por su impresionante carrera. «Espero que este premio no signifique que mi carrera se ha terminado», dijo bromeando.

La gente suele recordar a Bernardo Bertolucci por El último tango en París y El último emperador, por la que recibió nueve Oscars. Sin embargo, creo que su mayor logro es El conformista. La película contiene todos los elementos que hacen tan intenso el trabajo de Bertolucci: un punto de vista político, una perspectiva histórica, una tragedia humana individual, una espléndida interpretación y, posiblemente, la mejor iluminación de uno de los directores de fotografía más geniales de la industria cinematográfica, Vittorio Storaro (que ha trabajado en casi todos los filmes de Bertolucci). A Bertolucci le hizo cierta gracia la idea de dar una clase magistral, seguramente porque había hecho caso omiso de sus propios profesores de cine allá por la década de los sesenta, pero siguió muy bien el juego y demostró tener muchas más cosas que decir de lo que aseguraba.



Clase magistral con Bernardo Bertolucci

No he ido a una escuela de cine. Tuve la suerte de poder trabajar, de joven, como ayudante en las películas de Pier Paolo Pasolini y así aprendí a dirigir. Durante años, me he sentido orgulloso de esta falta de formación teórica y sigo creyendo que la mejor escuela de cine es el plató. Además, soy consciente de que no todo el mundo tiene esta oportunidad y aún hay otra cosa: en mi opinión, para aprender a hacer películas, no sólo tienes que hacer películas, sino ver tantas como puedas. Estas dos consideraciones tienen la misma importancia. Y tal vez sea ésta la única razón por la que aconsejaría a alguien que acudiera a la escuela de cine hoy en día: es una oportunidad para descubrir todo tipo de películas que nunca tendrás ocasión de ver en salas de cine.

Sin embargo, si alguien me pidiera que enseñara dirección, sinceramente, no sabría qué hacer. No creo que supiera por dónde empezar. Tal vez me contentaría simplemente con enseñar películas. Y, sin duda alguna, la que escogería por encima de cualquier otra sería *La regla del juego* (*La règle du jeu*, 1939), de Jean Renoir. Enseñaría a los estudiantes cómo, en esa película, Renoir consigue crear un vínculo de unión entre el impresionismo, el arte de su padre, y el cine, su propio arte. Trataría de demostrar cómo esta película alcanza el objetivo que todo filme debería luchar por alcanzar: transportarnos a un lugar diferente.

DEJA LA PUERTA ABIERTA

Tuve la oportunidad de conocer a Jean Renoir en Los Ángeles, en la década de los setenta; tenía casi ochenta años e iba en silla de ruedas. Estuvimos charlando una hora y me sorprendió descubrir que sus ideas sobre el cine eran idénticas a las que creímos descubrir con la *Nouvelle Vague*, ¡salvo que a él se le habían ocurrido treinta años antes! En un determinado momento, dijo algo que me pareció la mayor ección sobre cinematografía que he aprendido nunca. Me dijo: «Siempre debes dejar la puerta del plató abierta, porque nunca sabes lo que puede entrar». Lo que quería decir con eso, por supuesto, es que debes saber cómo hacer sitio a lo imprevisto, lo inesperado y lo espontáneo, ya que suelen crear la magia del cine.

En mis películas, siempre dejo la puerta abierta para permitir que la vida entre en el plató. Y, de forma paradójica, ésta es la razón que ex-

plica por qué trabajo con guiones cada vez más estructurados. Si tengo una situación sólida a partir de la cual puedo trabajar, me siento más cómodo con la improvisación. Para mí, el interés de lo inesperado es su aparición en una situación donde, en teoría, todo está planificado con detalle. Por ejemplo, si ruedo una escena exterior a pleno sol y las nubes se desplazan hasta tapar el sol en medio de una toma y la luz empieza a cambiar de improviso, ¡me siento en la gloria! Sobre todo si la toma dura lo suficiente para que las nubes se muevan y vuelva a salir el sol... Cosas así son maravillosas, porque representan el grado máximo de improvisación.

Sin embargo, «dejar la puerta abierta» no sólo afecta a elementos exteriores al plató. Había escrito poesía antes de empezar a hacer películas, así que al principio consideraba la cámara otro tipo de bolígrafo distinto al que usaba para escribir poemas. En mi mente, hacía la película solo; era su *auteur* en el sentido más estricto del término. Después, con el tiempo, me di cuenta de que un director puede expresar sus fantasías aún mejor si es capaz de estimular la creatividad de los que le rodean. Un filme es una especie de crisol donde deben mezclarse los talentos de un equipo. La película cinematográfica es mucho más sensible de lo que la gente piensa y no sólo registra lo que hay delante de la cámara, sino todo lo que la rodea.

TRATO DE SOÑAR LAS TOMAS

Como no he aprendido a dirigir de un modo teórico, la noción de «gramática» cinematográfica no significa nada para mí. Además, en mi opinión, si tal gramática existe, está ahí para contravenirla; así evoluciona el lenguaje cinematográfico. Cuando Godard rodó *Al final de la escapada* (*À bout de souffle*, 1960) su gramática era: ¡el salto de eje al poder!¹ Y lo sorprendente es que si echas una ojeada a una de las últimas películas de John Ford, *Siete mujeres* (*Seven Women*, 1966) ves que el director —uno de los más tradicionales de Holly-

1. El salto de eje transgrede todas las normas del montaje tradicional (que dice que los cortes entre las tomas tienen que ser suaves e invisibles). Si se utiliza de forma correcta —como hizo Godard en *Al final de la escapada*, por ejemplo—, la técnica del salto de eje puede crear dinámicas maravillosas. Si se utiliza mal, hace pensar al público que el director no sabe lo que está haciendo.

wood— debió de haber visto *Al final de la escapada* y empezó a usar el salto de eje, algo inconcebible diez años antes.

Durante mucho tiempo, me he enfrentado a cada plano como si fuera el último, como si alguien fuera a llevarse mi cámara justo después de haber acabado de rodar con ella. Por lo tanto, tenía la sensación de que estaba robando cada plano y, en ese estado mental, resulta imposible pensar en términos de «gramática», ni siquiera de «lógica». Incluso ahora, no preparo nada con antelación. En realidad, trato de soñar los planos que rodaré al día siguiente en el plató. Con un poco de suerte, lo consigo. Si no, cuando llego al plató por la mañana, pido que me dejen solo un rato y deambulo por allí con el visor. Observo a través de él y trato de imaginarme los personajes moviéndose y recitando su papel. Es casi como si la escena ya estuviera ahí, invisible o intangible, y yo tratara de buscarla o darle vida. A continuación, meto la cámara, llamo a los actores e intento ver si lo que he imaginado funciona en la realidad. El resto es un largo proceso de ajuste entre la cámara, los actores y la luz. Por lo tanto, es una especie de proceso perpetuo donde trato de asegurarme de que cada toma origine la siguiente.

LA COMUNICACIÓN SE PRODUCE ANTES DE LA PELÍCULA

La comunicación es un factor vital para que un plató de cine funcione sin problemas. La comunicación debe establecerse con anterioridad a la filmación, porque en el plató casi será demasiado tarde.

Por ejemplo, cuando decidí hacer *El último tango en París*, llevé a Vittorio Storaro a ver la exposición de Francis Bacon en el Grand Palais de París. Le enseñé los cuadros y le expliqué que eso era el tipo de cosa que quería usar como inspiración. Y si observas la versión final de la película, hay matices anaranjados que tienen una influencia directa de Bacon. Después, llevé a Marlon Brando a ver la misma exposición y le enseñé el cuadro que aparece al principio de la película, durante los créditos. Es un retrato que parece bastante figurativo cuando lo ves por primera vez, pero si lo observas un rato, pierde su naturalismo por completo y se convierte en la expresión de lo que está sucediendo en el subconsciente del pintor. Le dije a Marlon: «¿Ves ese cuadro? Bueno, quiero que recrees ese mismo dolor intenso». Y ésa fue prácticamente la única —o, mejor dicho, la principal— ins-

trucción que le di en la película. Suelo emplear los cuadros de esta manera, porque permiten comunicarte de una forma mucho más eficaz que con cientos de palabras.

LA CÁMARA ME OBSESIONA

La cámara está muy presente en mis películas; de hecho, en ocasiones, está demasiado presente, pero no puedo controlarlo. Estoy verdaderamente obsesionado por el cuerpo y, sobre todo, por el ojo de la cámara. Es lo que gobierna mi dirección, en el sentido de que se está moviendo todo el rato y, en mis últimas películas, se mueve mucho más. La cámara entra y sale de la escena como un personaje invisible de la trama. No puedo resistir la tentación de mover la cámara. Creo que esto se explica por un deseo de entablar una relación sensual con los personajes, con la esperanza de que esto se transforme después en una relación sensual entre los personajes. En un período de mi vida más psicoanalítico, solía pensar que el *travelling* de acercamiento era el movimiento del niño corriendo hacia su madre, mientras que el *travelling* de alejamiento era lo contrario, el movimiento del niño tratando de huir.

En cualquier caso, la cámara es mi principal centro de interés en un plano. Por eso necesito establecer comunicación previa con los actores y los técnicos para dedicar la mayor parte del tiempo que paso en el plató a mover la cámara y escoger los objetivos. Casi nunca utilizo el *zoom*. No sé por qué, pero me parece que su movimiento tiene algo de falso. Recuerdo un día en el plató, rodando *La estrategia de la araña*, que me apeteció usar el *zoom* por cambiar. Me pasé una hora jugando con él, casi hasta la náusea. Lo quité y dije que no quería ver nunca más ese tipo de objetivo. En estos días estoy empezando a mantener una relación más pacífica con el *zoom* y lo utilizo de una forma muy sencilla, casi funcional; pero, durante muchos años, lo consideré un instrumento del demonio.

BUSCA EL MISTERIO DEL ACTOR

Creo que el secreto de trabajar bien con un actor es saber primero cómo escogerlo. Y, para que salga bien, tienes que olvidar por un mo-

mento el personaje en el guión y ver si la persona que tienes delante te fascina o no. Esto es muy importante, porque durante el rodaje, la curiosidad que sientes por ese actor te impulsará a explorar el personaje de la trama. En ocasiones, escoges a un actor porque parece ajustarse perfectamente al personaje escrito, pero, al final, te das cuenta de que no es muy interesante, que no hay ningún misterio. Y la fuerza impulsora que hay detrás de una película es, ante todo, la curiosidad: el deseo que tiene el director de descubrir el secreto de cada personaje.

En cuanto a la dirección de actores en sí, diría que siempre trato de aplicar las reglas del *cinéma vérité* al mundo de la ficción. Por ejemplo, en la escena de *El último tango*, cuando Marlon Brando está en la cama y cuenta cosas de su pasado a Maria Schneider, fue Brando quien se lo inventó todo. Le dije: «Va a hacerte preguntas; responde como quieras». Empezó a describir todas esas cosas perturbadoras y, en tanto que director, yo era como el público; en otras palabras, no podía decir si estaba mintiendo o diciendo la verdad. Pero para eso está la improvisación: tratar de tocar la verdad y mostrar que, detrás de la máscara del personaje, puede esconderse algo muy cierto. De hecho, fue una de las primeras cosas que dije a Brando. Le dije que quería que se quitara la máscara del Actors Studio, quería ver lo que había detrás. Nos volvimos a encontrar hace un par de años; estuvimos charlando y, un rato después, me dijo con una sonrisa pícaro: «Así que realmente crees que lo que te enseñé en esa película era yo mismo, ¿eh?». No sé si lo era o no, pero por eso fue tan maravilloso.

¿QUÉ ES EL CINE?

Parece ser que el cine es la plasmación de una idea en imágenes. Sin embargo, en el fondo, para mí siempre ha sido un modo de explorar algo más personal y más abstracto. Mis películas siempre acaban siendo muy distintas de lo que me había imaginado al principio. Por consiguiente, es un proceso progresivo. Suelo comparar un filme con un barco pirata. Es imposible saber dónde irá a parar si le das la libertad de seguir los vientos de la creatividad; sobre todo, con alguien como yo, que le encanta soplar en dirección contraria.

De hecho, hubo una época en que creía que la contradicción era la base de todo, que era la fuerza impulsora de cada película. Y así es como abordé *Novecento*, una película sobre el nacimiento del socia-

lismo, financiada con dólares americanos. En este filme, mezclé actores de Hollywood con campesinos del Valle del Po que nunca habían visto una cámara. Me divertí mucho. Cuando empecé a hacer películas en los años sesenta, había algo que los cineastas denominaban la pregunta Bazin: «¿Qué es el cine?».² Era una especie de interrogante perpetuo que acababa convirtiéndose en el tema de todas las películas. Y, después, dejamos de planteárnoslo, porque las cosas cambiaron. Sin embargo, tengo la sensación de que el cine supone experimentar ese tipo de trastornos tan intensos en un momento dado y perder gran parte de su singularidad, de modo que la pregunta Bazin vuelve a convertirse en un tópico y estamos obligados a preguntarnos una vez más qué es el cine.

Filmografía

La commare secca (1962), *Antes de la revolución* (Prima della rivoluzione, 1962), *Partner* (Partner, 1968), *Amor y rabia* (Amore e rabbia, 1969), *La estrategia de la araña* (La Strategia del ragno, 1970), *El conformista* (Il conformista, 1971), *El último tango en París* (Ultimo tango a Parigi, 1973), *Novecento* (Novecento, 1977), *La luna* (La luna, 1979), *La historia de un hombre ridículo* (La tragedia di un uomo ridicolo, 1982), *El último emperador* (The last emperor, 1987), *El cielo protector* (The sheltering sky, 1990), *Pequeño Buda* (Little Buddha, 1993), *Belleza robada* (Stealing Beauty, 1996), *Ase-diada* (Besieged, 1998), *Ten Minutes Older: The Cello* (2002), *Soñadores* (The Dreamers, 2003).

2. André Bazin fue un teórico y crítico cinematográfico francés de la posguerra, cofundador de la mítica *Cahiers du Cinéma*, que sirvió de inspiración para los cineastas de la Nouvelle Vague francesa.

Martin Scorsese

1942, Queens (Nueva York, Estados Unidos)

Una de las cosas que más llama la atención de Martin Scorsese es lo rápido que habla. Esperas que sea brillante, y realmente lo es, pero el ritmo con que Scorsese transmite información casi hace que plantear preguntas resulte intimidante.

Nuestra entrevista se celebró en el verano de 1997, en Nueva York, a petición de Jodie Foster, que había sido nombrada editora honorífica de un número de Studio y quiso que su director en Taxi Driver (1976) se sometiera a una de mis clases magistrales.

Cuando entré en la oficina de producción de Scorsese, en Park Avenue, me sudaban las manos, porque me cuento entre quienes le consideran uno de los cineastas más impresionantes de los últimos veinte años. Ya desde Malas calles (Mean Streets, 1973), ha asombrado al público e inspirado a toda una generación de cineastas, que han intentado, en vano por lo general, usar la cámara con su energía y precisión. Algunos directores son grandes contadores de historias; otros son excelentes técnicos. Él es ambas cosas. Su conocimiento enciclopédico sobre la historia del cine tampoco viene nada mal. Por lo tanto, la idea de pasar un par de horas, de tú a tú, con Martin Scorsese resultaba especialmente emocionante, y no me decepcionó. Durante unos cuantos minutos al principio de la entrevista no paró de moverse en la silla, tal vez porque se encontraba en pleno montaje de Kundun (1997) por esa época. Pude ver que su mente seguía montando imágenes mientras charlábamos. Sin embargo, en cuanto planteé preguntas detalladas, Scorsese se concentró por completo y disparó las respuestas a tal velocidad que me alegré de poder grabarlas.



Clase magistral con Martin Scorsese

Tuve algo de experiencia docente en la Universidad de Columbia durante la época en que hice *El color del dinero* y *La última tentación de Cristo*. No pasé películas ni di conferencias; simplemente, ayudé a los estudiantes de posgrado dándoles consejos y comentándoles las películas que estaban haciendo. Por lo general, el aspecto que me parecía más problemático de esas películas era el propósito, lo que el cineasta quería comunicar al público. Bueno, esto puede hacerse patente de muchas formas diferentes, pero principalmente era un problema de dónde dirigir la cámara, plano a plano, y cómo cada plano va construyendo para hacer ver algo, para enseñar algo que el cineasta quiere que el público comprenda. Puede tratarse de algo puramente físico —un hombre entra en una habitación y se sienta en una silla—, o una cuestión filosófica, o psicológica, o temática, aunque supongo que la cuestión temática incluiría lo filosófico y lo psicológico. Pero hay que empezar por lo más básico, es decir: ¿hacia dónde diriges la cámara para expresar lo que plasmaste en papel en el guión? Y no se trata simplemente de enfocar la cámara en un plano, también es en el siguiente y el siguiente, y cómo se unen en el montaje para crear lo que quieres decir al público.

Por supuesto, tal vez descubras que el gran problema de los cineastas jóvenes es que no tienen nada que decir e, invariablemente, que sus películas son poco claras o muy convencionales, o están dirigidas a un mercado bastante comercial. Así que me parece que lo primero que uno tiene que preguntarse si quiere hacer una película es: «¿Tengo algo que decir?». Y no tiene por qué ser algo literal que pueda expresarse con palabras. A veces, quieres comunicar simplemente un sentimiento, una emoción. Con eso basta. Y, créeme, ya resulta bastante difícil.

HABLA DE LO QUE SABES

Procedo de una tradición de principios de los años sesenta relacionada con un cine más personal, con unos temas y contenidos que te sentías más seguro al abordarlos, unos temas que trataban de ti mismo, del mundo del que procedía. Este tipo de cine floreció en los años setenta, pero a partir de la década de los ochenta, se ha visto mucho

menos en la corriente cinematográfica dominante. Ahora, incluso me parece que algunos cineastas independientes están empezando a mostrar cierta tendencia al melodrama y al *film noir*, lo que indica que están fijándose en un aspecto más comercial del cine. Cuando veo películas de bajo presupuesto hoy en día, suelo tener la sensación de que los directores están intentando presentarse a pruebas de estudios. Puedes preguntar: «Pero, en cualquier caso, ¿por qué tienen que ser personales las películas?». Bueno, por descontado, todo es cuestión de opiniones, pero me suele parecer que cuanto más singular sea la visión y más personal sea la película, más puede atribuírsele el ser un arte. Como espectador, creo que cuando son más personales, las películas duran más. Puedes verlas una y mil veces, mientras que con un filme más comercial, quizás te aburras a los dos visionados.

¿Y qué es lo que hace personal una película? ¿Tienes que escribir tú el guión para hacerla tuya, como aseguraba la teoría del autor? No necesariamente. Creo que aquí se produce una especie de doble situación. Considero que hay que distinguir entre los directores, por una parte, y los cineastas, por otra. Los directores —y pueden sobresalir en su trabajo— son gente que sólo interpreta el guión, que simplemente lo convierte en imágenes a partir de las palabras. En cambio, los cineastas son capaces de adoptar el material de otra persona y conseguir que, a pesar de todo, se entrevea una visión personal. Rodarán la película y dirigirán a los actores de un modo que acabará transformando el filme para que forme parte del conjunto de obras que constituyen sus otras películas, con unos temas y unas aproximaciones al material y a la caracterización similares. Esto es lo que marca la diferencia entre, por ejemplo, *Luna nueva* (*His Girl Friday*, 1940), de Howard Hawks, y *La esposa ideal* (*Dream Wife*, 1943), de Sidney Sheldon. Las dos son películas de estudio; las dos son comedias protagonizadas por Cary Grant. Y, sin embargo, se puede ver la primera repetidas veces, mientras que la segunda, aunque es agradable, no resistiría un segundo pase. Y esto también es lo que marca la diferencia entre una película de John Woo, que siempre es muy personal y, digamos por ejemplo, la saga de *Batman*, que puede estar muy bien elaborada, pero que podría haberla dirigido cualquiera.

HAY QUE SABER DE LO QUE SE ESTÁ HABLANDO

A riesgo de sonar redundante, creo que el cineasta tiene la obligación de contar la historia que quiere contar, lo que implica que hay que saber de qué diablos estás hablando. Como mínimo, tienes que conocer los sentimientos, las emociones que estás intentando transmitir. Eso no quiere decir que no puedas explorar, pero sólo puedes hacerlo en el contexto donde se sitúa la historia.

Veamos una de mis películas: *La edad de la inocencia*. En esa película, tomé las emociones que conocía, pero las ubiqué en un mundo que quería explorar y las analicé de un modo antropológico, para ver cómo el boato de esa sociedad influía en esas emociones —y con boato me refiero a los arreglos florales, la porcelana, la formalidad del lenguaje corporal—; y cómo influía eso en las emociones que considero universales en la experiencia humana: el anhelo, la pasión insatisfecha... Así que cogí todo eso y lo puse en la olla a presión de esa sociedad en concreto. Pero con los mismos personajes y el mismo argumento, creo que se haría una película muy distinta si se sitúa, pongamos, en Sicilia o Francia. Así que, claro, puedes experimentar, pero no hay que olvidar que las películas cuestan entre un millón y cien millones de dólares. Puedes experimentar con un millón, pero no creo que puedas hacerlo con cuarenta millones. No te van a dejar el dinero nunca más.

Hay cineastas que aseguran que nunca saben hacia dónde van cuando hacen una película, que la van elaborando sobre la marcha. En el nivel más alto, Fellini sería, sin duda alguna, el ejemplo principal. Pero no me lo creo del todo. Pienso que siempre tenía una cierta idea, por muy abstracta que fuera, de adónde se dirigía. También hay cineastas que tienen un guión, pero no saben exactamente cuáles van a ser los ángulos o los planos de una determinada escena hasta el ensayo de esa escena, o incluso hasta el día del rodaje. Conozco a gente que puede trabajar así; no creo que yo pudiera hacerlo. Necesito haber decidido los planos con antelación, incluso si es todo teórico. Como mínimo, necesito saber todas las noches cuál va a ser la primera toma del día siguiente. En algunos casos, si decidiera incluir escenas que no estaban previstas y que no son vitales para la historia, podría ser divertido ir completamente desnudo y ver qué puedo hacer allí mismo. Pero no lo recomiendo. Hay que saber adónde vas y hay que tenerlo plasmado en papel. El guión es lo más importante, aunque tampoco

hay que convertirse en un esclavo del guión, porque si el guión lo es todo, simplemente te pones a fotografiar el guión. El guión no lo es todo; lo que es todo es la interpretación, la interpretación visual de lo que tienes en el papel.

Si eres un cineasta intuitivo, y si tienes controlada la parte económica, entonces, por supuesto, adelante, tómate tu tiempo y ves elaborándola sobre la marcha. Yo no puedo. Supongo que depende de la personalidad. Sólo he intentado una vez este tipo de planteamiento, en *New York, New York*, donde no sabía hacia dónde iba e intenté confiar en el instinto, y nunca me sentí totalmente satisfecho con el resultado final de esa película.

ELECCIONES DIFÍCILES

Supongo que la principal lección sobre la cinematografía que he aprendido es que consiste en una tensión entre saber exactamente lo que quieres y ser capaz de cambiarlo en función de las circunstancias o sacar partido de algo más interesante. Así que todo el problema radica en ser capaz de saber lo que es fundamental, lo que no puedes, ni debes, cambiar bajo ningún concepto y saber dónde puedes ser más flexible.

En ocasiones, vas a unos exteriores y resulta que son muy diferentes de lo que tenías en mente cuando imaginabas los planos que ibas a rodar ahí. Y ¿qué haces? ¿Intentas conseguir unos exteriores nuevos o cambias los planos? En otros casos, puedes preparar los planos a partir de los exteriores. Yo lo he hecho de las dos maneras. Algunas veces, he ido primero a los exteriores y he diseñado los planos desde ahí y otras veces he decidido los planos previamente y he intentado que funcionaran con las restricciones de los exteriores; con todo, suelo inclinarme más por esta segunda posibilidad.

Elaborar un plan de rodaje teórico incluye la ubicación de la cámara y decisiones sobre quién aparece en el fotograma y quién no. ¿Filmas a los actores en fotogramas separados o aparece uno en el fotograma del otro? ¿O son individuales? Y si lo son, ¿de qué tamaño? Ese tipo de cosas. ¿Hay movimientos de cámara? ¿En qué momento? ¿Dónde? ¿Por qué? En el mejor de los casos, estas teorías pueden aplicarse en todos los exteriores, aunque, muy a menudo, hay paredes y techos con los que tienes que batallar, excepto cuando estás en el es-

tudio, claro. Sin embargo, en el estudio normalmente sólo tienes dinero para construir tres paredes y, por ejemplo, no puedes hacer un plano de ciento ochenta grados. Pero, bueno, si sientes que *tiene* que haber un plano de ciento ochenta grados en ese plató, tienes que conseguirlo. Y quizás te gastes más dinero para levantar una cuarta pared y tengas que perder determinadas escenas de la película para ajustarte al presupuesto. Tienes que saber lo que es importante, lo que no puede cambiarse y debes luchar por ello. Pero no hay que ser tozudo, no debes negarte a todo lo que genere un cambio, porque si lo haces, no permites que se perciba la vida que existe alrededor de la cámara y del plató. Y eso se nota en la película. A veces, un accidente o un cambio en el último minuto recrean algo inesperado y mágico y, otras veces, te pones tan testarudo con las cosas que quieres, que la vida que estás creando en la película se vuelve rígida y formal. Hay que ser consciente de esto.

¿UN LENGUAJE QUE (RE)INVENTAR?

¿Existe una gramática en la cinematografía, igual que existe una gramática en la literatura? Bueno, claro que la hay, y nos la han dado en dos ocasiones. Como dijo Jean-Luc Godard, hemos tenido dos profesores importantes en la historia del cine: D. W. Griffith, en el ámbito mudo, y Orson Welles, en el ámbito sonoro. Así que, por supuesto, existen reglas básicas. Pero, incluso hoy, la gente sigue batallando con nuevas formas de contar historias mediante el cine y siguen usando las mismas herramientas —planos de apertura, planos medios, primeros planos—, aunque no necesariamente con el mismo propósito. Y la yuxtaposición de esos planos en el proceso de montaje es lo que está creando nuevas emociones o, dicho de forma más precisa, una nueva manera de comunicar al público determinados sentimientos.

Los primeros ejemplos que se me ocurren son películas de Oliver Stone, como *Asesinos natos* (*Natural Born Killers*, 1994) o *Nixon* (*Nixon*, 1995). En esta última, por ejemplo, hay una secuencia donde el presidente tiene alucinaciones: se ve un plano de su mujer hablándole y, a continuación, se pasa a un plano en blanco y negro, y se vuelve a la mujer, y sigues oyéndola hablar; excepto en la pantalla, no dice nada. Resulta realmente interesante, porque Stone encontró una manera de crear una emoción y crear un estado psicológico simplemente

mediante el montaje. Tienes un primer plano de una persona que no dice nada y la toma sigue generando una emoción. David Lynch es otro cineasta cuya experimentación con el lenguaje cinematográfico resulta muy interesante. En muchos sentidos, la gramática del cine está a disposición de todos. Cualquiera puede probar una nueva manera de yuxtaponer planos para contar una historia.

Supongo que la película donde más experimenté fue *Uno de los nuestros*; aunque, por otra parte, tampoco estoy seguro de si lo llamaría experimentación, porque el estilo se basaba principalmente en la secuencia de «March of Time», de *Ciudadano Kane* (Citizen Kane, 1941), y en los primeros minutos de *Jules y Jim* (Jules et Jim, 1962), de Truffaut. En esta última película, cada fotograma está repleto de información, una información hermosa, y hay una narración que te cuenta una cosa cuando, de hecho, la imagen te está enseñando algo distinto... Es muy, muy rico, y con ese tipo de riqueza en los detalles jugué en *Uno de los nuestros*. Así que, en realidad, no era nada nuevo. Pero me pareció que lo nuevo era el efecto vigorizador de la narración yuxtapuesta a las imágenes para crear la emoción de ese estilo de vida, de ser un joven gángster. Otra película donde experimenté mucho fue *El rey de la comedia*, pero sobre todo, en la cuestión del estilo interpretativo y, por supuesto, porque no había ningún movimiento de cámara, cosa muy rara en mí.

VER LA VIDA A TRAVÉS DE UN OBJETIVO DE 25 MM

Igual que sucede con todos los directores, hay ciertos instrumentos que me gusta utilizar y otros a los que no soy tan aficionado. Por ejemplo, no me importa usar el *zoom*, cosa que odian muchos directores. Pero tiene dos cosas que no me gustan: primero, el uso excesivo del *zoom* para crear un efecto de susto, algo que Mario Bava hizo originariamente en la década de los sesenta.¹ Sigue funcionando cuando ves sus películas, aunque claro, se trata de un género determinado. El problema principal del *zoom* es que sustituye la imagen clara que se

1. Mario Bava (1914-1980) fue un director italiano que adquirió el estatus de cineasta de culto en la década de los sesenta por la excepcional creatividad y el refinamiento que mostró al hacer películas de género de bajo presupuesto; su especialidad eran los filmes de terror.

consigue con un objetivo normal, de manera que la imagen queda más difusa.

Cuando trabajo con Michael Ballhaus en la cámara, solemos usar el *zoom*, pero lo combinamos con movimientos de cámara para cambiar el tamaño del encuadre, así que disfrazamos el *zoom* a medida que la cámara se va moviendo para acercarse a un objeto o alejarse de él. Sin embargo, por regla general, prefiero los grandes angulares. Me gustan los de 25 mm y más anchos, y esto tiene que ver, sobre todo, con Orson Welles, John Ford e incluso ciertas películas de Anthony Mann. Crecí viendo esas películas y usaban el gran angular para crear una especie de apariencia expresionista que me gustaba mucho. Por eso también me gusta el cine polaco contemporáneo, donde los directores utilizan mucho el gran angular, no para crear una evidente distorsión, sino por nitidez y por un uso espectacular de las líneas. Me parece que la manera de converger las líneas en una imagen con gran angular resulta más espectacular.

Cuando hice *New York, New York*, la rodé con un objetivo de 32 mm en su mayor parte, porque quería conseguir una imagen más plana, como las películas de finales de los años cuarenta.² Sin embargo, los musicales eran un poco distintos, porque a pesar de perseguir esa imagen plana, utilizaban grandes angulares de hasta 25 o 18 mm y se rodaban desde un ángulo bajo para sacar el techo y conseguir un efecto espectacular. Así que, en cualquier caso, utilicé un objetivo de 32 mm para conseguir el aspecto de esos filmes de finales de los cuarenta, donde los personajes se filmaban principalmente de rodilla para arriba. Eso es lo que probé en la película.

Al principio, también quise probar un formato de 1,33:1, pero no habríamos podido proyectarlo de forma adecuada, así que rodamos en 1,66:1, que es el formato estándar actual.³ No me gusta demasiado uti-

2. Los grandes angulares confieren mayor profundidad de campo, más perspectiva y más riqueza al plano, todo lo contrario a una imagen «plana». Rodar desde un ángulo bajo —con la cámara por debajo de los ojos, mirando a los personajes desde abajo— aumenta el efecto.

3. La proporción define el formato del fotograma. Una imagen cuadrada tiene una proporción de 1:1. Una pantalla de televisión tiene una proporción de 1,25:1, lo que significa que la parte horizontal de la pantalla es 1,25 veces más larga que la parte vertical. Hasta la década de 1950, la mayoría de películas se rodaban con una proporción de 1,33:1. En la actualidad el estándar es 1,66:1 o 1,85:1. El CinemaScope tiene un formato de 2,35:1.

lizar objetivos largos, porque me parece que consiguen que la imagen parezca indefinida. Me gusta cómo los usan otras personas, por ejemplo, David Fincher, en *Seven* (Seven, 1995); y, por supuesto, Akira Kurosawa siempre los ha usado de una forma maravillosa. Pero cuando uso un objetivo largo, tiene que ser con un propósito muy específico. Por ejemplo, hay una escena en *Toro salvaje* que rodé sólo con objetivos largos. Me parece que es la segunda pelea de Sugar Ray, en la que hicimos algunas cosas con el objetivo para distorsionar la imagen. De manera que, a veces, el uso de objetivos largos puede estar muy bien. Pero, con frecuencia, me parece que mucha gente que no sabe realmente cómo rodar simplemente se limita a colocar a dos personas en la lejanía, las hace caminar hacia la cámara y lo filma con un objetivo largo. Así puede conseguirse fácilmente, pero, en mi opinión, siempre parece que a la imagen le falta un rumbo.

LOS ACTORES DEBEN SER LIBRES, O PENSAR QUE LO SON

En realidad, la dirección de actores no entraña ningún secreto. Me refiero a que depende del director. Algunos directores consiguen grandes interpretaciones con actores, aun siendo muy fríos con ellos, muy exigentes e, incluso, desagradables en ocasiones.

Tengo la impresión de que trabajar con actores está bien si tienes a actores que te gustan como personas. Bueno, por lo menos, tienen que gustarte ciertos aspectos de ellos. Creo que así trabajaba Griffith. Le gustaban de verdad los actores con los que trabajaba. Pero también hemos oído todas las historias sobre Hitchcock y cómo odiaba a los actores, aunque yo no acabo de creérmelo del todo. Me parece que no es más que algo gracioso que contar. Pero, con independencia de cómo se comportara, consiguió que realizaran grandes interpretaciones. Fritz Lang era muy duro con los actores y también logró grandes interpretaciones o, por lo menos, consiguió lo que necesitaba.

Personalmente, me tienen que gustar los actores con los que estoy trabajando y trato de darles toda la libertad posible para que las escenas cobren vida. Por descontado, «libertad» es un término relativo en un plató de cine, porque hay muchas constricciones. De manera que, en realidad, tienes que dar a los actores la impresión de que son libres dentro de los esquemas de una escena; y, en ocasiones, pueden ser unos esquemas muy limitados. Pero creo que el actor necesita sentir-

se libre para llegar a algo interesante. No me gusta obligar a un actor a ser filmado con una luz o un objetivo determinado. Tengo que hacerlo algunas veces, claro, y he tenido suerte porque he trabajado con actores que podían ser libres y seguir dando en el clavo perfectamente. Me imagino que, a partir de mis películas, puede decirse que, la mayoría de las veces, los planos son muy precisos. Pero siempre trato de planificarlo con el director de fotografía para que, finalmente, los actores tengan sitio para moverse.

Hay una cierta libertad en *Uno de los nuestros*, ya que en gran parte se trata de planos medios, donde los actores tienen sitio para moverse; pero es el mundo donde viven los personajes, no es un mundo de primeros planos. Están rodeados de gente todo el tiempo y lo que hacen siempre afecta al mundo que les rodea, así que hay que filmarlo con planos medios.

Es importante no limitar a los actores, aunque, por otra parte, no puedo permitir que los actores me den algo que no quiero. En una película como *Casino*, hubo mucha improvisación, cosa que está bien. Si un actor se siente muy cómodo interpretando a ese personaje en ese mundo, le dejo improvisar en una escena determinada y la ruedo de una forma bastante sencilla: planos medios y primeros planos... Cuando lo haces, el mundo está recreado prácticamente por los actores. Los sitúo en el fotograma y el plató que les rodea forma parte de su vida, pero ellos le insuflan vida. Cuando sucede esto, y cuando va en la dirección que tú querías, puede resultar increíblemente gratificante. Muchas veces, en esa película, me encontré sentado detrás de la cámara no como director, sino como miembro del público. Me implicé tanto en el visionado que era como si estuviera viendo una película que estaba dirigiendo otra persona. Y cuando tienes esa sensación, sabes que has encontrado algo bueno.

¿PARA QUIÉN HACES PELÍCULAS?

Algunos directores hacen películas exclusivamente para el público. Otros, como Steven Spielberg o Alfred Hitchcock, las hacen para el público y para ellos mismos. Eso a Hitchcock se le daba muy bien; sabía exactamente cómo interpretar el papel del público. Así que podría decirse que Hitchcock hacía sólo películas de suspense, cosa que es verdad en cierto sentido, pero había una psicología detrás de sus

películas tan personal que lo convirtió en un gran cineasta. En realidad, se trataba de películas personales disfrazadas de *thrillers*.

En cuanto a mí, bueno, yo hago películas para mí. Pienso y sé que habrá un público ahí fuera, por supuesto. Pero cuánto público, eso no lo sé. Algunos verán la película; algunos sabrán apreciarla; algunos incluso la verán varias veces, pero está claro que no todo el mundo. Así que me parece que la mejor manera que tengo de trabajar es hacer una película como si yo fuera el público.

Como alguna vez trabajo para estudios, mis películas se prueban con un público para ver cuál es su reacción. Me parece interesante por cuanto permite descubrir los rudimentos de lo que estás haciendo. Descubres si no se han comunicado determinadas cosas, si determinadas cosas resultan confusas y es preciso clarificarlas, si hay problemas de duración o redundancias, ese tipo de cosas. Pero si el público dice: «No me gustan los personajes que me estás enseñando, no iría a ver la película»; bueno... ¡pues así es la vida! Cuando se estrene el filme, tendrá publicidad y la gente que vaya a verlo sabrá qué esperar. Sin embargo, con un público de prueba, habrá mucha gente a la que le traiga sin cuidado. Así que tienes que saber cuáles son los comentarios que debes escuchar y a cuáles no debes hacer caso. Por descontento, esto crea problemas con el estudio, porque lo quieren todo estudiado.

El único filme que he hecho para un público en especial ha sido *El cabo del miedo*, pero se trataba de una película de género, un *thriller* y, cuando haces algo así, hay ciertas reglas que debes seguir para que el público reaccione de un modo determinado: suspense, miedo, excitación, risa... Pero, a pesar de todo, permíteme que lo exprese así: el esqueleto de la película lo hice para el público; el resto fue para mí.

HAZ VER ALGO, PERO SÓLO UNA VEZ

Hay muchos tipos distintos de errores que creo que un director debe evitar a toda costa. El primero que me viene a la mente es la redundancia: hacer ver el tema de la película una y otra vez, ya sea de manera emocional o intelectual. Bueno, desde un punto de vista emocional, algunas veces tiene un pase, pues la emoción puede resultar lo bastante intensa como para que se convierta en algo más. Sin embargo, en términos del mensaje, ya sea un mensaje político o, simple-

mente, el tema subyacente del filme, a veces veo películas donde, al final, de forma virtual o literal, un personaje pronuncia un discurso o una línea del diálogo que explica el significado del título de la película o, incluso, explica de qué va la película. Y me parece que eso es lo peor que se puede hacer. No estoy seguro de que yo mismo haya conseguido evitarlo, pero no hay duda de que lo he intentado.

Filmografía

Who's That Knocking at My Door? (1968), *El tren de Bertha* (Boxcar Bertha, 1972), *Malas calles* (Mean Streets, 1973), *Alicia ya no vive aquí* (Alice Doesn't Live Here Anymore, 1974), *Taxi Driver* (Taxi Driver, 1976), *New York, New York* (New York, New York, 1977), *Toro salvaje* (Raging Bull, 1980), *El rey de la comedia* (The King of Comedy, 1983), *Jo, qué noche* (After Hours, 1985), *El color del dinero* (The Color of Money, 1986), *La última tentación de Cristo* (The Last Temptation of Christ, 1988), *Historias de Nueva York* (New York Stories, 1989), *Uno de los nuestros* (Godfellas, 1990), *El cabo del miedo* (Cape Fear, 1991), *La edad de la inocencia* (The Age of Innocence, 1993), *Casino* (Casino, 1995), *Kundun* (Kundun, 1997), *Al límite* (Bringing Out the Dead, 1999), *Gangs of New York* (Gangs of New York, 2002), *The aviator* (2004).

Wim Wenders

1945, Düsseldorf (Alemania)

Si los años setenta se consideran la edad de oro del cine innovador, también puede decirse que el cine mundial se volvió más estandarizado en la década de los años ochenta. Sin embargo, unos cuantos directores siguieron pensando en nuevas maneras de hacer películas y está clarísimo que Wim Wenders lideró ese grupo. Tras El amigo americano y Relámpago sobre el agua, películas aclamadas por la crítica pero que pasaron prácticamente desapercibidas, Wenders hizo París, Texas y demostró que el público seguía sediento de algo nuevo. Un tanto experimental y muy poético, el filme rompía las reglas tradicionales de la narración. Toda una generación de cineastas siguieron los pasos de Wenders, pero él optó por avanzar en otra dirección. Sorprendió a todo el mundo con El cielo sobre Berlín, realmente espléndida, para la que contrató a Henri Alekan, el veterano director de fotografía que trabajó en La bella y la bestia (La belle et la bête, 1946), de Jean Cocteau, en la década de 1940.

Un director que siempre está explorando forzosamente tiene que cometer errores; forma parte del juego. Algunas de las últimas películas de Wenders, como El final de la violencia o El hotel del millón de dólares son, en cierto modo, menos interesantes que la mayor parte de su trabajo anterior. Sin embargo, volvió a sorprender a la gente con el extraordinario documental Buena Vista Social Club. Así que ¿quién sabe qué es lo próximo que puede esperarse de Wim Wenders?

Nos conocimos en el Festival de Cine de Cannes y, en medio de ese circo descabellado, fue agradable ver cómo se tomaba su tiempo para pensar las respuestas. Llevó los análisis tan lejos que, en ocasiones, me sentí más un psiquiatra que un periodista, pero cabía esperar una respuesta así de un hombre que tiene por norma poner todo en tela de juicio.

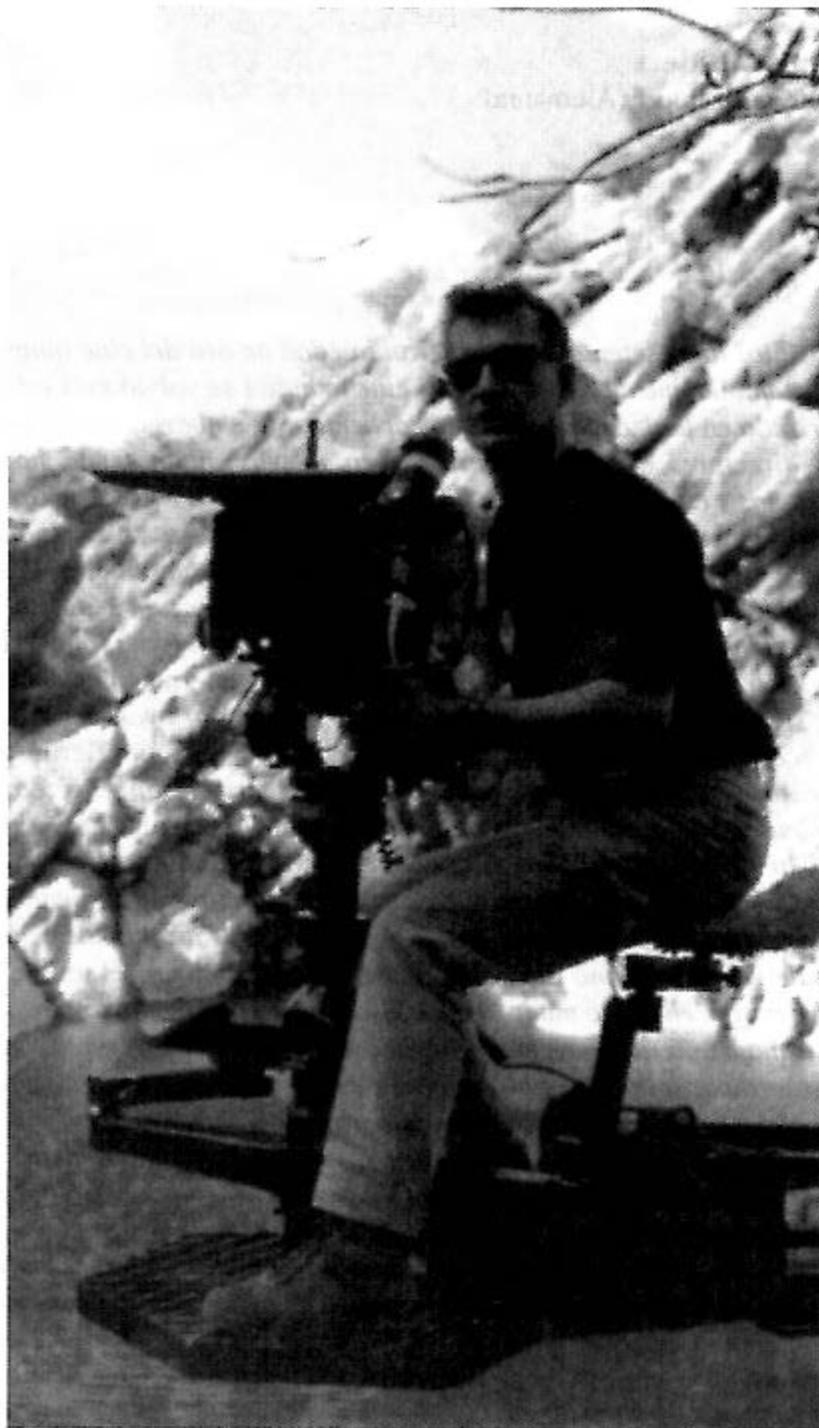
Clase magistral con Wim Wenders

Desde hace ya algunos años, doy clases en la Escuela de Cine de Munich, donde estudié a principios de los años setenta. Trato de hacer mis clases lo más prácticas posible, porque las clases teóricas, como las que recibí yo en aquella época, nunca me han servido de mucho. De hecho, mi auténtico aprendizaje como director tuvo lugar unos años después, cuando estuve trabajando de crítico. Creo que hay dos maneras concretas de aprender a hacer películas: la primera, por supuesto, es hacerlas; la segunda es escribir críticas. La escritura te obliga a llevar más lejos el análisis al tratar de definir y explicar de una forma concreta (para los demás y, sobre todo, para ti mismo) por qué una película funciona o fracasa.

La principal diferencia entre la crítica y la clase teórica es que, cuando escribes críticas, existe una relación directa entre ti mismo y la pantalla: estás hablando sobre lo que has visto. En una clase teórica, hay un intermediario —el profesor— que te explica lo que es preciso que veas; en otras palabras, lo que él ha visto o, en el peor de los casos, lo que le han dicho que debe ver. Inevitablemente, esto distorsiona mucho el proceso de comprensión y por eso no lo recomiendo como modo de aprendizaje.

EL DESEO DE CONTAR UNA HISTORIA

Hoy en día, lo que más me llama la atención de los estudiantes y de los cineastas jóvenes es que ya no empiezan haciendo cortos, sino que ruedan anuncios o vídeos musicales. Por supuesto, este hecho es consecuencia de la evolución de la industria audiovisual. Viven en una cultura con unas prioridades distintas a las de mi época. Sin embargo, el problema con los vídeos musicales y los anuncios, en contraposición a los cortos, es que el concepto de contar una historia se resiente mucho. Tengo la impresión de que esta generación, al trabajar con unas imágenes que poseen una función principal totalmente distinta, está perdiendo el concepto de lo que significa contar una historia. Contar una historia ya no es el objetivo principal, ni el impulso primordial. Y, aunque no quisiera generalizar, tengo la sensación de que los jóvenes directores pretenden, sobre todo, realizar algo nuevo. Sienten que deben impresionar al público con la novedad de su traba-



jo y, en ocasiones, un *gag* visual puede convertirse en razón suficiente para hacer una película. Sin embargo, estoy convencido de que el director tiene, sobre todo, la obligación de tener algo que decir: necesita contar una historia.

No he llegado a esta conclusión hasta hace poco: de hecho, cuando empecé, también me importaban un bledo las historias. Al principio, para mí, lo único que contaba era la imagen: lo apropiada que resultaba una imagen o una situación, pero nunca la historia. Era un concepto extraño. En un caso extremo, la suma de varias situaciones formaban algo que podría denominarse historia, pero nunca la consideré una propuesta, con principio, nudo y fin.

Mientras hacía *Paris, Texas* fue cuando sentí una especie de revelación. Me di cuenta de que la historia es como un río y que si te atrevas a navegar por él y confiabas en el río, el barco sería arrastrado hacia algo mágico. Hasta entonces, siempre había luchado contra la corriente. Había permanecido en una pequeña charca de la ribera, porque me faltaba confianza. En esa película en concreto, me di cuenta de que las historias están ahí, que existen sin nosotros. En realidad, no hay necesidad de crearlas, porque el género humano las trae a la vida. Simplemente tienes que dejar que te arrastren.

Desde ese día, contar una historia se ha convertido en un objetivo cada vez más poderoso en mi aproximación al cine, mientras que hacer imágenes hermosas ha pasado a un segundo plano y, en ocasiones, incluso se ha convertido en un obstáculo. Al principio, el mayor cumplido que se me podía hacer era decirme que había creado unas imágenes muy hermosas. Si alguien me dice eso hoy, siento que el filme es un fracaso.

HACER UNA PELÍCULA: ¿POR QUÉ Y PARA QUIÉN?

Hay dos maneras de hacer una película o, si se prefiere, dos razones para hacerla. La primera consiste en tener una idea muy clara y expresarla a través de la película. La segunda consiste en hacer la película para descubrir lo que estás tratando de decir. Personalmente, siempre me he debatido entre estos dos enfoques y he probado los dos.

He rodado películas con guiones contruidos de forma precisa, que he seguido al pie de la letra, y he hecho otras donde toda la experiencia estaba fuera de los límites y más allá de la idea inicial. Este

tipo de filme es una especie de aventura en sí mismo y creo que sigue siendo mi planteamiento preferido. Me gusta vivir experiencias bastante abiertas donde sea capaz de explorar y cambiar el curso de la historia sobre la marcha. A todas luces, constituye una manera privilegiada de trabajar, que implica rodar la película en orden. Pero las pocas veces que he sido capaz de hacerlo, me ha parecido mucho más satisfactorio que la otra aproximación, donde simplemente llevas a la práctica decisiones tomadas previamente.

Por lo tanto, el modo de hacer una película depende mucho de la razón que tengas para hacerla. En cuanto a saber *para quién* estás haciéndola, creo que alguien que rueda películas sólo por las imágenes lo hace en beneficio propio. Después de todo, la perfección de una imagen, el poder de una imagen, es un concepto sumamente personal, mientras que contar una historia es, por definición, un acto de comunicación. Alguien que intenta contar una historia necesita, forzosamente, un público. Y, como me he ido inclinando de forma gradual por la narración de historias, he empezado a hacer mis películas para el público. Por otra parte, nunca podría definir ese público. Considero que abarca un ámbito más amplio que mi círculo de amigos. Por lo tanto, creo que, en general, hago películas para mis amigos; o, dicho de otro modo, principalmente para los que trabajan en el filme. Forman mi público inicial y trato de asegurar que la película les interese. A continuación, vienen mis amigos en el sentido más amplio del término y, finalmente, el público general que, en cierto modo, está representado por mis amigos.

LA NECESIDAD DE VIVIR LA ESCENA

Cuando hacía mis primeras películas, me pasaba todas las noches preparando concienzudamente la manera de rodar las escenas del día siguiente. Hacía dibujos casi tan detallados como un *storyboard* y, cuando llegaba al plató, sabía exactamente qué planos iba a rodar y cómo iba a hacerlos. Solía empezar preparando el encuadre y, después, situaba a los actores y les decía dónde tenían que estar y cómo moverse. Sin embargo, poco a poco fui sintiendo que esto se iba convirtiendo en una trampa y, entonces, justo antes de rodar *Paris, Texas*, tuve ocasión de dirigir una obra teatral. Esta experiencia cambió enormemente mi manera de trabajar, porque me obligó a centrarme mucho

más en el trabajo de los actores y, por lo tanto, me permitió entenderlo mejor y valorarlo más.

Desde entonces, he estado haciendo lo contrario a lo que solía hacer. En otras palabras, encuentro la construcción de la escena en la acción. Llego al plató sin ideas preconcebidas sobre los planos que voy a rodar y sólo después de trabajar con los actores, de obligarles a moverse por el plató, empiezo a pensar en dónde voy a colocar la cámara. Este proceso lleva mucho más tiempo, por supuesto, porque no puedes iluminar el plató hasta que decides la planificación, pero ahora sé que necesito «vivir» la escena antes de rodarla. Incluso durante las localizaciones, creo que no puedo observar un escenario vacío y empezar a pensar en cómo voy a filmarlo. No tengo ese don; o, mejor dicho, ya no lo tengo.

NO SÓLO HAY UNA MANERA DE RODAR

Cada director posee su propia gramática filmica, una gramática que ha aprendido de alguien o que ha inventado para sí mismo. Originariamente, mi gramática procedía de las películas norteamericanas y, más concretamente, de los filmes de Anthony Mann y Nicholas Ray. Pero, con el tiempo, me fui sintiendo atrapado por ciertas reglas dogmáticas y empecé a reinventarlas. Otros directores aprenden trabajando como ayudantes de grandes directores. Yo no he vivido ese tipo de experiencia hasta hace poco y ha sido una lección muy buena. En 1995, trabajé en la película de Michelangelo Antonioni *Más allá de las nubes* (*Al di là delle nuvole*, 1995), como una especie de ayudante. Por supuesto, mi planteamiento era muy distinto al de un ayudante de dirección corriente; en primer lugar, porque había participado en el guión y, en segundo lugar, porque ya había dirigido varias películas. Por lo tanto, cuando llegué al plató de su película por la mañana, no pude evitar pensar qué haría yo con los mismos actores y decorados si fuera mi propia película. Y creo que prácticamente todas las veces que Antonioni se preparaba para rodar una escena pensaba para mis adentros: «No va a funcionar; no es posible. Tal como está escrita la escena, no se puede empezar con un *travelling*». Y, por supuesto, casi siempre me equivocaba. Él rodaba la escena a su manera y funcionaba. Era totalmente distinto a lo que habría hecho yo con el mismo material, pero era igual de válido.

Esta experiencia suavizó algunas de las ideas rígidas y dogmáticas sobre la dirección que solía tener. Por ejemplo, siempre me había negado a rodar nada con *zoom*. Estaba prohibido; el *zoom* era un enemigo. Tenía una teoría según la cual la cámara debía funcionar como un ojo humano y, como el ojo no puede acercarse y alejarse como el *zoom* y como hay que acercarse para ver algo con más detalle, prefería los *travellings* a los *zooms*. Para gran horror mío, Antonioni rodaba prácticamente todo con *zoom*. Y, en ocasiones, me impresionaron los resultados.

Igualmente, siempre me había negado a rodar con dos cámaras, porque pienso que la segunda suele convertirse en un obstáculo para la primera. Antonioni, en cambio, insistía en tener un mínimo de tres. Y, una vez más, la mayoría de las veces solía funcionar perfectamente. Por lo tanto, acabé la experiencia con un sentimiento de libertad mucho más fuerte con relación a la dirección. Y ahora pienso que todos los directores deberían probarlo, ver cómo rodaría otro cineasta la misma escena. Esto abre puertas, ofrece nuevas opciones y permite darte cuenta de que siempre existen alternativas a lo que haces. E incluso aunque resulte un poco inquietante al principio, creo que es una magnífica manera de provocar cambios en tu trabajo.

SECRETOS, PELIGROS, ERRORES

Posiblemente, el principal secreto que he descubierto tiene que ver con los actores. Cuando empiezas a hacer películas, los actores suelen ser lo que más te asusta y tratas desesperadamente de encontrar una manera de dirigirlos. Pero, por supuesto, el secreto es que no existe una manera determinada de hacerlo. Cada actor tiene sus propios métodos, necesidades y medios de expresión personal. Hay tantos métodos como actores. Y, al final, lo único que puedes hacer como director es lograr que los actores se relajen lo suficiente como para que dejen de actuar, para que no finjan que son otra persona. Fíjate en los actores por lo que son, así que uno debe asegurarse de que puedan ser ellos mismos. Por supuesto, esto implica que tengan suficiente confianza en la situación donde los estás metiendo.

El mayor peligro del que advertiría a cualquier director es el equilibrio entre su propio peso y el de la película. Cuanto más reducido sea el presupuesto, más fácil resulta controlar la película. Cuanto más

amplio, más esclavo de él te conviertes. Más allá de cierto umbral, la ambición puede volverse en tu contra y provocar tu perdición.

Finalmente, en cuanto a los errores que un director nunca debe cometer, hay muchos y me parece que yo los he cometido todos. Pero, posiblemente, el mayor de ellos sea pensar que necesitas mostrar todo lo que estás tratando de decir. Por ejemplo, cuando se trata de violencia, nadie parece capaz de encontrar una alternativa distinta a mostrarla, aunque, en realidad, el cine suele alcanzar cotas de máximo impacto cuando se niega a mostrar lo que está tratando de evocar. No lo olviden nunca.

Filmografía

Summer in the City (1970), *Die Angst des Tormannes beim Elfmeter* (1971), *La letra escarlata* (Der scharlachrote Buchstabe, 1973), *Alicia en las ciudades* (Alice in der Städten, 1974), *Falso movimiento* (Falsche Bewegung, 1974), *En el curso del tiempo* (Im Lauf der Zeit, 1976), *El amigo americano* (Der Amerikanische Freund, 1977), *El estado de las cosas* (Der Stand der Dinge, 1982), *El hombre de Chinatown-Hammett* (Hammett, 1982), *Paris, Texas* (Paris, Texas, 1984), *Tokyo-Ga* (Tokyo-Ga, 1985), *El cielo sobre Berlín* (Der Himmel über Berlin, 1987), *Aufzeichnungen zu Kleidern und Städten* (1989), *Hasta el fin del mundo* (Bis ans Ende der Welt, 1991), *¡Tan lejos, tan cerca!* (In Weiter Ferne, so nah!, 1993), *Lisboa Story* (Lisbon Story, 1995), *El final de la violencia* (The End of Violence, 1997), *Buena Vista Social Club* (Buena Vista Social Club, 1999), *El hotel del millón de dólares* (The Million Dollar Hotel, 2000), *Viel passiert-Der BAP-Film* (2002), *Ten Minutes Older: The Trumpet* (2002).

Tercera parte

Tejedores de sueños

Pedro Almodóvar
Tim Burton
David Cronenberg
Jean-Pierre Jeunet
David Lynch

La firma es lo que hace realmente grande a un director: algo inherente al trabajo de un cineasta que se identifica de inmediato, igual que un cuadro de Van Gogh no puede confundirse con la pintura de otro autor. Este elemento indefinible lo poseen todos los cineastas de este libro, pero tal vez sea más cierto en el caso de estos cinco directores, que con sus persistentes obsesiones y sus sorprendentes estilos visuales han conseguido embarcar al público en un viaje continuado hacia las zonas más recónditas de su imaginación.



Pedro Almodóvar

1951, Calzada de Calatrava (Ciudad Real, España)

*Pedro Almodóvar es el fénix del cine español, al haber contribuido a que la industria cinematográfica española renaciera de sus propias cenizas. Antes de que sorprendiera al público a finales de la década de los ochenta con *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1988) y *¡Átame!* (1990), todo el mundo pensaba que Buñuel se había llevado consigo a la tumba el talento visual del país. Entonces llegaron las películas de Almodóvar, extravagantes y divertidas, políticamente incorrectas y con un espíritu increíblemente lleno de vida, que consagraron su voz y convirtieron su trabajo en un punto de referencia para los aficionados al cine de todo el mundo.*

*Conocí a Pedro Almodóvar cuando acababa de estrenar *Todo sobre mi madre* (1999), una de sus películas más personales y, posiblemente, una de las mejores, que más tarde le haría merecedor del premio al mejor director en el Festival de Cine de Cannes y el Oscar a la mejor película en lengua extranjera. Igual que los personajes de sus filmes, a Almodóvar le gusta vestir con colores chillones, pero tiene una personalidad mucho más reservada. Sentado tras una mesa en una oficina que parece un museo dedicado a la cultura pop, Almodóvar se tomó bastante en serio el papel de profesor. Escuchaba con atención las preguntas, muchas veces reflexionaba un rato antes de contestar y, en ocasiones, se aseguraba con el intérprete de que la respuesta no hubiera sufrido distorsiones. Sin embargo, el modo en que Almodóvar aborda el cine no tiene absolutamente nada de académico o dogmático; de hecho, está claro que hace películas básicamente porque se lo pasa muy bien haciéndolas.*

Clase magistral con Pedro Almodóvar

Aunque he recibido muchas ofertas, nunca he querido enseñar cine. La razón es porque, en mi opinión, el cine puede aprenderse, pero no enseñarse. Se trata de un arte donde la técnica es menos importante que el planteamiento. Es una forma totalmente personal de expresión. Puedes pedir a cualquier técnico que te enseñe la manera «convencional» de filmar una determinada escena, pero si la filmas siguiendo esas instrucciones, siempre acabará faltando algo. Y eso que falta eres tú: tu punto de vista, tu medio de expresión. La dirección es una experiencia puramente personal, por eso creo que el lenguaje cinematográfico ha de descubrirlo uno mismo, y uno debe descubrirse a sí mismo mediante ese lenguaje. Si quieres aprender a hacer cine, ¡quizás un psiquiatra te resulte más útil que un profesor!

PARA APRENDER CINE, HAZ PELÍCULAS

En un par de ocasiones, me he reunido con estudiantes, sobre todo en universidades norteamericanas, para contestar preguntas sobre mis películas. Lo que me sorprendía es que, a todas luces, mi cine no se parecía en absoluto a lo que les habían enseñado los profesores. Podría decir que estaban perdidos y confundidos, no por la complejidad de las respuestas, sino, al contrario, por su sencillez. Se habían imaginado que iba a revelar todo tipo de reglas precisas y bien meditadas, pero la verdad es que o hay demasiadas reglas o muy pocas. Y conozco cientos de ejemplos que demuestran que uno puede hacer una buena película rompiendo todas las reglas. Recuerdo que cuando rodé mi primera película, tuve problemas importantes que me obligaron a hacer varios planos de la misma escena durante todo un año. En consecuencia, al principio de la escena, la actriz lleva el pelo corto; en la siguiente toma, media melena; y, en la tercera, una melena larga. Al percatarme durante el montaje de la película, pensé que el público rugiría, porque contradecía la regla más básica de todas: la del *raccord*. Pero nadie se dio cuenta. Nunca. Y eso supuso una gran lección para mí. Demostraba que, al fin y al cabo, a todo el mundo le trae sin cuidado los errores técnicos siempre y cuando la película cuente una historia interesante, con un punto de vista sincero. Por eso mi consejo a cualquiera que desee hacer una película es hacerla, aunque no sepan

cómo. Aprenderán al hacerla, de la manera más natural y vibrante posible.

Lo fundamental, por supuesto, es tener algo que decir. El problema de la generación más joven con relación a esto es que han crecido en un mundo donde la imagen se ha convertido en algo omnipresente y omnipotente. Desde los primeros años de vida, les han alimentado con una dieta de vídeos musicales y anuncios. No son formas a las que sea particularmente aficionado, pero tienen una fertilidad visual innegable. Así que los jóvenes cineastas de hoy en día poseen una cultura y un dominio de la imagen mucho mayor de lo que hubieran tenido hace sólo veinte años. Sin embargo, debido a esto, también tienen una forma de abordar el cine que hace hincapié en la forma y no tanto en el contenido, y considero que puede resultar perjudicial a la larga. De hecho, creo que la técnica es una ilusión. Personalmente, me parece que cuanto más aprendo, menos quiero utilizar lo que aprendo. Casi es como un obstáculo, y cada vez busco más la sencillez. Prácticamente siempre utilizo objetivos largos con distancias focales muy cortas o muy largas, y casi nunca recorro a los movimientos de cámara. ¡He llegado a un punto donde casi me obligo a escribir una tesis para justificar el *travelling* más corto!

NO TOMES PRESTADO: ¡ROBA!

También se aprende cine, en menor grado, viendo películas. Sin embargo, aquí el peligro radica en que puedes caer en la trampa del *homage*. Observas cómo algunos maestros del cine ruedan una escena y, a continuación, tratas de copiarlo en tus propias películas. Si lo haces por pura admiración, no puede funcionar. La única razón válida para hacerlo es encontrar la solución a uno de tus problemas en la película de otra persona y esta influencia se convierte, entonces, en un elemento activo de tu película. Podría decirse que el primer planteamiento —el tributo— es tomar prestado, mientras que el segundo es robo. Sin embargo, para mí, sólo el robo tiene justificación. Si es necesario, no hay que dudar nunca; todos los cineastas lo hacen.

Si coges *El hombre tranquilo* (*The Quiet Man*, 1952), de John Ford, se ve claramente que la escena donde John Wayne besa a Maureen O'Hara por vez primera, con la puerta abriéndose y el aire entrando en la habitación es una idea que procede directamente de Dou-

glas Sirk.¹ En tanto que directores, Sirk y Ford son diametralmente opuestos y las películas de Ford no tienen nada en común con los vistosos melodramas de Sirk. Pero en esta escena en concreto, Ford necesitaba expresar la energía animal de John Wayne y acudió directamente a Sirk para encontrar la solución al problema. No fue ningún *hommage*: fue, lisa y llanamente, un robo, pero un robo justificado.

Personalmente, mi mayor fuente de inspiración tal vez sea Hitchcock. Y lo que más he tomado de él han sido los colores; primero, porque se trata de colores que me recuerdan mi niñez, y también —y es algo que posiblemente esté relacionado— porque son los colores que se corresponden con mi concepto de lo que es una historia.

EL CONTROL ES UNA ILUSIÓN

Creo que es importante para un cineasta abandonar la idea de que puede —o, incluso peor, *debe*— controlar todo lo relacionado con la película. En realidad, para hacer una película, necesitas un equipo compuesto de seres humanos. Y los seres humanos no pueden controlarse al cien por cien. Puedes escoger el fotograma, pero cuando llega el momento de rodar, todo está en manos del operador de cámara. Puedes estar hablando horas de la luz que quieres, pero, al final, sólo el *gaffer* decide cómo va a ser la luz. Y no importa. Primero, porque esta lucha que te enfrenta a los límites de tu control resulta, en sí misma, muy creativa; y, segundo, porque hay zonas donde tu control sigue siendo completo, zonas en las que debes centrarte.

Hay tres zonas de ese tipo: el texto, la interpretación de los actores, y la elección del color principal, el que va a dominar los decorados, el vestuario y el tono general de la película. Mi expresión personal destaca en estos tres ámbitos y trato de llevarla lo más lejos posible. Con todo, en realidad, la noción de control es bastante relativa en un plató. Y eso es cierto a todos los niveles. Por ejemplo, a menos que escribas un papel con un actor específico en mente, cosa que no me gusta hacer, es imposible encontrar un actor que se ajuste perfectamente al personaje del guión. Así que lo mejor es escoger al actor que más se acerque a las características físicas que se requieren y,

1. Parece que Almodóvar se está refiriendo a *Escrito sobre el viento* (Written on the Wind, 1957), uno de los melodramas más «vistosos» que dirigió Sirk.

a continuación, volver a escribir el personaje con arreglo a la edad, acento, orígenes y, sobre todo, la personalidad del actor que has escogido. Esto lo vas haciendo de forma progresiva, durante los ensayos, para que, cuando llegues al rodaje de la película, tengas la impresión de que has encontrado al actor ideal para el papel. Es una ilusión, por supuesto, pero ayuda.

Finalmente, para llevar estas ideas aún más lejos, es difícil decir qué grado de control puede tener uno sobre la idea básica del filme. La mayoría de las veces, sé que cada película necesita hacerse en un determinado momento temporal, pero nunca sé explicar por qué. Y nunca sé realmente de qué va la película. A menudo, sólo la entiendo cuando ya está terminada. Y, a veces, sólo la entiendo cuando oigo los comentarios de la gente. Para ser sincero, supongo que siempre lo he sabido, pero en el subconsciente. Durante el rodaje, el instinto gobierna por completo cada decisión que tomo. Actúo como si supiera exactamente hacia dónde voy, pero, en realidad, no lo sé. No conozco el camino, o mejor dicho, sólo lo reconozco cuando lo veo. Sin embargo, no sé cuál es el destino.

Por consiguiente, el cine es exploración por encima de todo. Haces películas por razones puramente personales, para descubrir cosas por ti mismo. Es un proceso íntimo que, de forma irónica, ocurre a través de un medio de expresión que debe tener por objetivo el público más amplio posible. Es algo que haces para los demás, pero sólo funciona si estás convencido de que es únicamente para ti.

LA MAGIA DEL PLATÓ

El plató es, al mismo tiempo, la parte más concreta y más inestable de la filmación de una película. Es el punto donde se toman todas las decisiones y también donde puede suceder cualquier cosa, para bien o para mal. La gente suele hablar de «previsualizar» cosas y algunos directores aseguran tener toda la película en mente un tiempo antes. Aun así, muchísimas cosas sólo surgen en el último minuto, cuando todos los elementos de una escena se juntan en el plató.

El primer ejemplo que se me ocurre es la escena del accidente de coche en *Todo sobre mi madre*. Al principio, había planeado rodarla con un especialista y acabar con un *travelling* largo de la madre corriendo por la calle, bajo la lluvia, hacia el hijo moribundo. Sin em-

bargo, cuando empezamos a ensayar la escena, me di cuenta de que el *travelling* era demasiado parecido a uno que ya había utilizado en *La ley del deseo*. Así que, sin pensármelo, decidí rodar la escena entera de manera distinta; en otras palabras, con una cámara subjetiva. La cámara filma el punto de vista del chico, pasa por encima del capó del coche y se estrella contra el suelo, y vemos a la madre corriendo hacia ella. Al final, quizás sea una de las secuencias más intensas de la película y, sin embargo, no estaba planeada.

Este tipo de decisión intuitiva, improvisada o accidental es lo que hace tan mágico el plató. En los demás casos, por regla general, la manera de trabajar una escena que tengo es trabajar primero el encuadre. Sitúo la cámara y pido a los actores que hagan movimientos «mecánicos». Entonces, una vez que está montado el encuadre, mando fuera al equipo y trabajo solo con los actores.

Podría intentar hablar de la dirección de actores, pero, sinceramente, creo que es un ejemplo típico de lo que no puede enseñarse. Es una cosa totalmente personal que implica ser capaz de escuchar a los demás, entenderlos y entenderse a sí mismo. Es inexplicable. En cualquier caso, ensayo una última vez con los actores y hago ajustes finales a sus papeles, normalmente acortándolos para ir al grano. A continuación, ruedo la escena y pruebo varios tonos. No ruedo la escena con varias cámaras en el sentido clásico, utilizando diferentes ángulos. Sin embargo, lo que sí hago es orientar la escena en una dirección distinta con cada toma. A veces, pido a los actores que repitan la escena más rápido o más lentamente. Otras veces, la rehago con un tono más cómico o más dramático. Y, después, en la sala de montaje, elijo el tono que mejor se adapte a la película en conjunto. Resulta extraño, pero la mayoría de ideas que se me ocurren en el plató son cómicas y, a veces, me debato entre el miedo a perjudicar el tono serio del filme y la frustración que supone perder los momentos cómicos. En consecuencia, este método me permite probarlo todo y elegir más tarde.

LEONE, LYNCH Y LA PANTALLA ANCHA

La verdad es que no tengo ninguna manía o tic en la dirección. Sin embargo, mis dos últimas películas tienen algo en particular. En primer lugar, uso nuevos tipos de lentes, las conocidas como primarias,

y estoy sumamente satisfecho con ellas, tanto por la densidad que imprimen a los colores como, sobre todo —y esto quizás te sorprenda—, por la textura que confieren a los objetos borrosos del fondo. Además, ahora ruedo en pantalla ancha anamórfica, con un formato de imagen mucho más amplio.² El anamórfico no es un formato fácil de utilizar. Plantea ciertos problemas, sobre todo con los primeros planos. Para filmar primeros planos en pantalla ancha, tienes que acercarte mucho más a las caras y, a veces, te acercas tanto que puede resultar peligroso, porque no hay posibilidad de mentir. Esto te obliga a preguntarte qué estás diciendo realmente en un primer plano. Tú necesitas actores muy buenos y ellos necesitan tener algo real que interpretar; si no, no se sostiene.

Estoy diciendo esto y, al mismo tiempo, no me costaría nada aportar un contraejemplo de todo lo que digo con Sergio Leone. La manera que tenía Leone de rodar primeros planos muy cercanos en sus películas del oeste resulta completamente artificial. Lo siento, pero personalmente me parece que Charles Bronson es un actor que no expresa nada. Y la intensidad que desprenden los primeros planos de su rostro durante las secuencias de tiroteos resulta totalmente falsa. Sin embargo, al público le encantó.

El ejemplo contrario sería David Lynch. Cuando filma determinados objetos en primer plano, se las arregla para conferir una auténtica capacidad sugestiva a esos planos. No sólo se trata de unas imágenes impecables desde un punto de vista estético, sino que también están llenas de misterio. Su enfoque se acerca mucho al mío, salvo en que, como me fascinan más los actores, me gusta filmar caras; en cambio, está claro que a Lynch, que recibió formación en artes plásticas, le interesan mucho más los objetos.

¿UN DIRECTOR DEBE ESCRIBIR PARA SER UN AUTEUR?

Algo extraño ha ocurrido en el cine durante los últimos cincuenta años. En los viejos tiempos, un director no necesitaba escribir el guión

2. La pantalla ancha anamórfica es lo mismo que el CinemaScope, una película con un formato de 2,35:1. Se denomina «anamórfica» por el complejo proceso óptico que se utiliza para comprimir una imagen rectangular en un trozo de película cuadrada.

para ser un creador de películas. Cineastas como John Ford, Howard Hawks o John Huston no escribían los guiones y conseguían de veras ser los autores de sus películas y de su trabajo, en el sentido más amplio posible.

Hoy en día, creo que existe una verdadera diferencia entre los directores que escriben y los que no. Personas como Atom Egoyan o los hermanos Coen, por ejemplo, nunca podrían hacer las películas que hacen si no las escribieran ellos mismos. Martin Scorsese es un poco distinto. Es cierto que él no escribe, pero participa en la escritura de una forma sumamente activa y toma todas las decisiones importantes. Por lo tanto, existe una auténtica continuidad en su obra, un auténtico equilibrio entre sus películas. Stephen Frears, en cambio, no escribe; sencillamente, transforma en películas guiones preexistentes y, por lo tanto, su carrera es mucho más caótica y el grueso de su obra, menos coherente. Depende por completo de los guiones que escoge, y creo que ganaría mucho si se pusiera a escribir.

No obstante, el problema viene más de los guionistas que de los directores. Hace cincuenta años, los mejores novelistas del momento escribían guiones para Hollywood: William Faulkner, Dashiell Hammett, Raymond Chandler, Lillian Hellman... Y creo que luchaban mucho más que los escritores de hoy en día para imponer sus ideas. Cuando leo las memorias de Anita Loos, me sorprende ver que el ingenio que empleaba para sortear las ridículas exigencias de los estudios era tan grande como el que se necesita para escribir un guión estupendo.

El problema de hoy es que los guionistas ya no parecen tener tanto valor y acaban escribiendo para agradar a los estudios y a los productores. Cuando, finalmente, el texto llega al director, ya lo ha rehecho una docena de intermediarios, todos con sus propias opiniones. No puede surgir nada original de un proceso así. Para evitarlo, muchos directores prefieren escribir ellos mismos, aunque se trata de una solución provisional. De forma ideal, un director tiene que encontrar a un guionista que sea una especie de alma gemela y mantener con él una relación parecida al matrimonio. A todas luces, sucedió así en el caso de Scorsese y Schrader en *Taxi Driver*. Formaban una pareja ideal; eran lo que debería ser todo director y guionista: las dos caras de la misma moneda.

Filmografía

Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón (1980), *Laberinto de pasiones* (1982), *Entre tinieblas* (1984), *¿Qué he hecho yo para merecer esto?* (1985), *Matador* (1986), *La ley del deseo* (1987), *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (1988), *¡Átame!* (1990), *Tacones lejanos* (1991), *Kika* (1993), *La flor de mi secreto* (1995), *Carne trémula* (1997), *Todo sobre mi madre* (1999), *Hable con ella* (2002), *La mala educación* (2004).

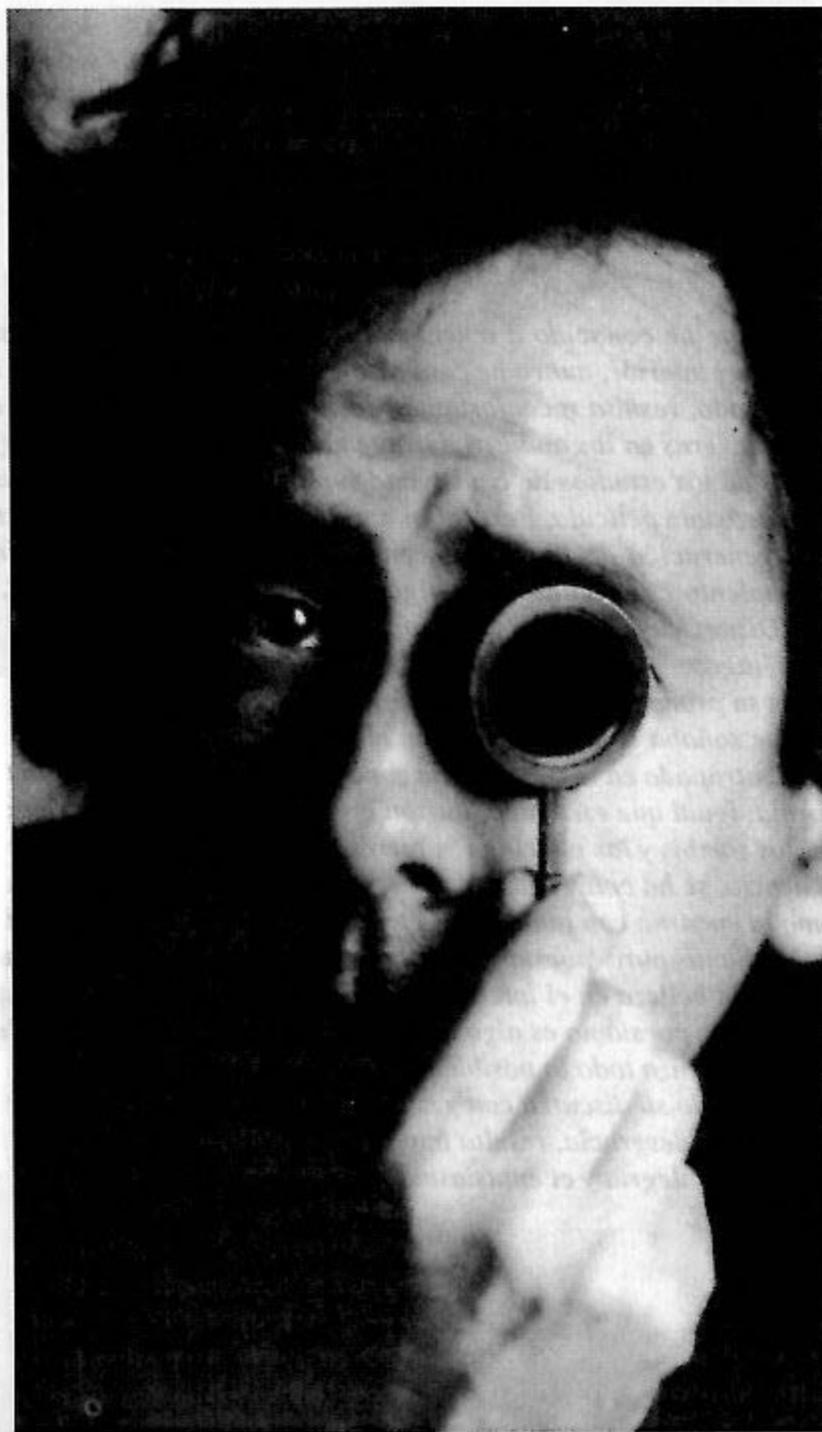
Tim Burton

1958, Burbank (California, Estados Unidos)

Aunque he conocido a muchos adultos que han seguido siendo niños en el interior, nunca he conocido a nadie como Tim Burton. En cierto modo, resulta reconfortante pensar que un hombre que se dibuja calaveras en los nudillos durante una entrevista tiene a los ejecutivos de los estudios de Hollywood suplicando para poder producir su próxima película. Pero, si lo hacen, es porque pocos cineastas de la generación de Burton poseen una imaginación tan salvaje y tanto talento controlado. Hay algo de Walt Disney en él, pero un Walt Disney cuya idea de un lugar divertido es una cueva llena de murciélagos.

En su primer corto, Vincent, Burton contaba la historia de un joven que soñaba con convertirse en el príncipe de las tinieblas, pero estaba atrapado en la casa de una zona residencial en la soleada California. Igual que ese chico, Burton creció fascinado por los vampiros, los zombis y las películas de terror de bajo presupuesto. En consecuencia, se ha convertido en el perfecto portavoz de la rareza tal y como la encarna con tanta gracia todo tipo de criaturas marginales.

Mediante pura poesía visual, sus películas siempre consiguen mostrar la belleza en el interior de la bestia. Sin embargo, igual que la magia, la poesía no es algo que pueda explicarse fácilmente. Pero Tim Burton hizo todo lo posible para explicar su funcionamiento, interrumpiendo su discurso con gestos, muecas, efectos sonoros y risitas que, por desgracia, resulta imposible de reproducir en papel. Espero que la alegría y el entusiasmo puedan leerse entre líneas.



Clase magistral con Tim Burton

Cómo me metí en el cine tiene que ver más con la casualidad que con otra cosa. En un principio, quería meterme en la animación y, tras unas cuantas prácticas aquí y allá, entré en el equipo de animación de la Disney. Sin embargo, enseguida se hizo bastante obvio que no encajaba del todo bien en el estilo Disney. Además, era un momento aciago para el estudio: la Disney acababa de hacer *Tod y Toby* (*The Fox and the Hound*, 1981) y *Taron y el caldero mágico* (*The Black Cauldron*, 1985), que habían sido grandes fracasos comerciales y todo el mundo tenía la sensación de que el estudio iba a cerrar para siempre el departamento de animación. Era como un barco a punto de hundirse; en realidad, ya no había nadie al mando. Así que dispuse de bastante tiempo para mí durante todo un año y empecé a trabajar en un montón de ideas personales.

Uno de estos proyectos era una historia titulada *Vincent*. En principio, la había concebido como un libro para niños, pero como estaba en la Disney, pensé, ¿por qué no utilizar el equipo y convertirla en un corto animado? Lo hice y el éxito que tuvo me animó a hacer un corto de imagen real, *Frankenweenie*, que gustó tanto a algunas personas que me ofrecieron dirigir *La gran aventura de Pee-wee*. Hasta el día de hoy, todavía me resulta difícil creer que las cosas sucedieran con tanta facilidad. ¡Me parece que me hubiera costado más encontrar trabajo de camarero en un restaurante que conseguir un contrato como director!

TODO EL MUNDO ME DICE QUE NO

La animación es una buena formación para la cine, en el sentido de que tienes que hacerlo todo tú. Tienes que encuadrar, tienes que diseñar la luz, tienes que actuar, tienes que montar... es muy completo. Además, creo que la animación me ha aportado una manera especial de abordar la cinematografía. Posiblemente, haya conferido a mis películas más originalidad en términos de tono y atmósfera.

Sin embargo, el motivo por el que prefiero la imagen real es que la animación es una ocupación muy interior y muy solitaria. Soy una persona bastante poco comunicativa y, cuando trabajo solo, me parece que el trabajo tiende a introducirse en la parte negativa de mi per-

sonalidad y las ideas que se me ocurren son excesivamente oscuras. Lo bueno del cine es que es una empresa de equipo. De hecho, lo que más me sorprendió la primera vez que hice una película —¡además del hecho de tener que levantarte tan temprano!— fue la cantidad de gente implicada en el proceso. Esto crea una auténtica necesidad de comunicar y, realmente, muchas veces la tarea del director se convierte en algo más político que artístico, porque te pasas el tiempo tratando de convencer a toda esa gente de que tus ideas son válidas. En un día cualquiera, siempre me asombra el número de veces que oigo la palabra «no» en el plató. «No, no puedes hacer eso. No, no puedes tener lo otro. No, no, no...» Es un auténtico desafío humano y estratégico conseguir que las cosas se hagan a tu manera. Me refiero a que, si quiero que los actores hagan algo, me es totalmente imposible acudir a ellos y decir: «¡Haz esto!». Tengo que explicar el porqué, tengo que convencerles de que es una buena idea.

Y pasa lo mismo con los ejecutivos de los estudios. No puedo permitirme entrar en guerra con ellos. Es demasiado peligroso y me parece que demasiado agotador. Admiro la integridad de algunas personas que luchan con los estudios por todo, pero creo que, al final, resulta más destructivo que otra cosa, porque o bien la película no se hace, o se hace bajo tanta presión y tensión que el resultado, inevitablemente, sale perjudicado. Creo que tienes que encontrar la manera de sortear los problemas, cosa que, en ocasiones, puede significar decir que sí a algo y esperar que el estudio no se acuerde y que, a pesar de todo, puedas hacerlo de la manera que querías. Puede sonar cobarde, pero creo que se trata simplemente de una estrategia práctica de supervivencia. Por supuesto, hay veces que *tienes* que luchar, pero el buen director es quien sabe determinar las batallas que merece la pena luchar y las que son simplemente una cuestión de ego.

SI ESCRIBIERA, NO TENDRÍA SENTIDO

En realidad, no escribo; pero siempre me implico en el proceso de escritura de mis películas. Un director tiene que hacer suyo el filme, resulta fundamental, y tiene que ser antes del rodaje. Por ejemplo, en el caso de *Eduardo Manostijeras*, es obvio que, aunque yo no escribí el guión, «dirigí» tanto la escritura que, al final, el material se volvió más mío que del guionista. La razón por la que no escribo es que,

si lo hiciera, temo que me pondría demasiado interiorizado y no tendría un punto de vista sobre el material tan distanciado como creo que debe tenerlo un director. El resultado final podría parecer demasiado personal y quizás no tendría sentido para nadie más. Cuando hago una película, mi objetivo es contar una historia. Y, para conseguirlo, creo que necesito mantener una cierta distancia. Por eso no estoy del todo de acuerdo cuando la gente mira el personaje de *Eduardo Manostijeras* y dice: «¡Oh, eres tú!». No soy yo. Sí que tengo mucho en común con el personaje, pero si hubiera estado hablando de mí mismo, nunca podría haber tratado la película con objetividad.

En cualquier caso, no siento que necesite escribir para ser el «autor» de mi trabajo. No creo que nadie vea cualquiera de mis películas y no sepa de inmediato que es mía. Hay pistas obvias, temas recurrentes e ideas que reconoces por aquí y por allí, normalmente como el telón de fondo de la historia. Por eso siempre me ha encantado el formato del cuento de hadas, porque te permite explorar ideas diferentes de una forma muy simbólica, mediante una imaginación que es menos literal, más sensorial. En lugar de crear imágenes que expliquen cosas de una forma muy concreta, me gusta crear imágenes que puedas sentir. No me eduqué con ideas sobre una estructura narrativa estricta; nada más lejos de eso. De hecho, crecí viendo películas de terror, donde la historia realmente no importaba, pero las imágenes eran tan fuertes que permanecían contigo y, en cierto sentido, esas imágenes *se convertían* en la historia. Y eso es lo que he tratado de reproducir en mis películas.

NO LO SABES ANTES DE RODAR

En un plató de cine, y mucho más en un plató de cine de Hollywood, es tanto lo que está en juego y tan enorme la presión que quieres planificar con anticipación tantas cosas como sea posible. Pero cuantas más películas hago, más me doy cuenta de que, realmente, la espontaneidad es el mejor planteamiento, porque —y, decididamente, ésta es la mayor lección que me ha enseñado mi experiencia hasta el momento— no sabes nada hasta que llegas al plató. Puedes ensayar todo lo que quieras, puedes hacer el *storyboard* de cada plano si eso te tranquiliza, pero una vez que llegas al lugar de rodaje, nada significa mucho. Los *storyboards* siempre serán menos interesantes de lo que ofrece la realidad, porque son bidimensionales y el plató es un me-

dio tridimensional. Así que no suelo depender demasiado de los *storyboards*. Molestan; la gente los toma de forma demasiado literal. Y sucede lo mismo con los actores. Nunca se comportan igual cuando están en el plató de verdad, con el vestuario y el maquillaje. Así que trato de no tener ninguna idea preconcebida cuando llego al plató. Dejo una gran parte a la magia del momento. Y, en cierto modo, cada película es un experimento en sí misma. Por supuesto, los estudios no quieren oír semejante cosa. Quieren creer que sabes exactamente lo que estás haciendo, pero la verdad es que las decisiones más importantes sobre una película se toman en el último momento y la suerte es un factor importante. Es la mejor manera de trabajar y casi me atrevería a decir que es la única manera de hacer una película interesante.

ME GUSTAN LOS GRANDES ANGULARES

Cuando hablo de trabajar de forma intuitiva, no quiero decir que puedas hacer cualquier cosa. De hecho, es todo lo contrario, porque únicamente puedes improvisar si previamente has tomado una decisión sobre un estricto conjunto de parámetros. De lo contrario, acabas cayendo en el caos. Lo primero que es necesario escoger con cuidado es el equipo. Tienes que estar seguro de que todo el mundo está en la misma onda, que todos tratan de hacer la misma película, que van a entender todo lo que pruebes.

A continuación, precisas una cierta metodología en el proceso de trabajo. Personalmente, me gusta empezar una escena situando a los actores en el plató, para encontrar la relación adecuada entre los personajes y el espacio que les rodea. Así encuentro el corazón de la escena, determino si se narra desde el punto de vista de uno de los personajes o desde algún punto de vista exterior.

Una vez que tengo eso, envío a los actores a vestuario y maquillaje, y trabajo el encuadre y la luz con el director de fotografía. Siento predilección por los grandes angulares, como el de 21 mm (influido, quizás, por los formatos más amplios que se utilizan en animación), así que siempre empiezo por eso.¹ Si no funciona, poco a poco nos va-

1. En animación, los formatos suelen ser más grandes, con una gran profundidad de campo y riqueza de detalles. Para conseguir el mismo aspecto en imagen real, debería rodarse con gran angular.

mos inclinando hacia los objetivos mayores, hasta que encontramos algo que va bien. Pero nunca supero los 50 mm y únicamente utilizo los teleobjetivos como una especie de puntuación. Los utilizo en medio de una escena igual que utilizarías una coma en medio de una frase.

En términos de ubicación de la cámara, me muevo mucho por instinto. Cuando ruedo una escena de diálogo, por ejemplo, no lo hago de la manera tradicional, ya sabes: plano máster y plano-contraplano de cada actor. Trato de encontrar el plano más interesante para la escena y rodarla; a continuación, pienso en un par de planos distintos que podrían casar bien con el que tengo en el montaje. Nunca miro demasiado lejos, sino que voy avanzando de una toma a otra y no filmo demasiado material. De hecho, trato de no filmar nada si no estoy seguro de que va a estar en el montaje final. Primero, porque es una pérdida de tiempo, y el tiempo es algo que no puedes permitirte malgastar en un rodaje. Pero también porque, lo creas o no, sientes un apego emocional por todas las imágenes que creas. Y si filmas tanto que, después del primer montaje, queda claro que tienes que suprimir una hora de la película, puede resultar doloroso. Así que cuanto más riguroso consigas ser en el plató, menos agonía tendrás que soportar durante el montaje.

UTILIZA LO QUE EL ACTOR LLEVA DENTRO

Nunca pido a los actores que hagan una prueba, porque, realmente, no sirve para nada. No necesito saber si un actor sabe actuar: normalmente saben hacerlo. Lo que necesito saber es si se ajusta al papel y la respuesta, en realidad, no tiene nada que ver con la interpretación.

Por ejemplo, la gente suele pensar que trabajo con Johnny Depp porque somos muy parecidos. Sin embargo, en un principio, el motivo por el que lo contraté para *Eduardo Manostijeras* fue que, en aquella época, estaba encasillado en una imagen que le costaba superar. Era la estrella de un programa televisivo para adolescentes, pero deseaba algo completamente distinto. Así que era perfecto para el papel de Eduardo.

Pasa lo mismo con Martin Landau en *Ed Wood*; pensé: «Aquí tenemos a alguien que empezó su carrera trabajando con Hitchcock y acabó interpretando pequeños papeles en programas televisivos veinte años después. Entenderá perfectamente lo que pasó Bela Lugosi.

Lo entenderá en un nivel humano sin exagerar el personaje». Igualmente, cuando elegí a Michael Keaton para interpretar a Batman, mucha gente no lo entendió. Pero es que Michael siempre me ha fascinado, porque tiene una personalidad de doble filo, medio burlona, medio psicótica. Y, realmente, creo que tienes que ser un poco esquizofrénico como él para ir por ahí con un traje de Batman.

DIRIGIR ES ESCUCHAR

Si has hecho bien el *casting*, ya tienes el noventa por ciento del trabajo como director de actores. Pero, por supuesto, el diez por ciento restante es más complejo, porque cada actor es distinto; cada uno tiene su manera personal de trabajar, de comunicarse. Y no puedes adivinar cómo va a ser.

Tomemos, por ejemplo, a Jack Palance: alguien que no esperas precisamente que sea un actor atormentado. Bueno, en el primer día de rodaje de *Batman* (1989), se suponía que íbamos a rodar una escena muy sencilla donde el gángster que interpreta Jack sale del baño. Él me pregunta: «¿Cómo quieres que lo haga?», y yo le contesto: «Bueno..., pues es un plano muy sencillo: simplemente abres la puerta, sales y caminas hacia la cámara. Eso es todo». Jack se va detrás de la puerta, ponemos en marcha la cámara y digo «¡Acción!», pero transcurren diez segundos y no pasa nada. Cortamos, llamo a Jack y le digo a través de la puerta: «¿Va todo bien?». Él dice: «Sí, sí». Vale. Encendemos la cámara otra vez y digo: «¡Acción!» y no pasa nada. Vuelvo a llamar a Jack y, a través de la puerta, intento explicárselo otra vez: «Es sólo un plano donde sales del baño, Jack. ¿De acuerdo?». Él contesta: «Vale»; volvemos a encender la cámara y digo: «¡Acción!», y una vez más, sigue sin suceder nada. Así que cortamos y decido ir a verle y preguntarle qué problema tiene. Y él se disgusta mucho, me refiero a que me mira fijamente, enfadado y me dice: «¿Quieres dejar de *presionarme*? ¿No ves que necesito un poco de tiempo para concentrarme?». Me quedé estupefacto. Para mí, no era más que un estúpido plano de alguien saliendo de un cuarto de baño, pero, para él, era obvio que estaba sucediendo algo mucho más complejo.

Ese día comprendí lo importante que es escuchar a los actores. Por supuesto, tienes que dirigirlos, pero lo que importa de verdad es ense-

ñarles cuál es el objetivo. Después, les corresponde a ellos decidir *cómo* quieren alcanzar ese objetivo. El motivo por el que me gusta trabajar con Johnny Depp, por ejemplo, es que siempre prueba un tono diferente, de una toma a otra, hasta que encontramos algo que funciona. Ensayo muy poco, porque me asusta que la interpretación se convierta en algo demasiado técnico y que perdamos la magia que suele producirse en las primeras tomas. Además, pongo empeño en no mirar la escena en el control de vídeo, sino en observar a los actores directamente. De no hacerlo así, me parece que crearía una distancia entre los actores y yo, y en última instancia, entre los actores y el público.

TODO ME SORPRENDE, AUNQUE POR OTRA PARTE NO ME SORPRENDE NADA

Nunca me creo a los directores cuando afirman que sus películas son exactamente como se las imaginaron mentalmente. Es imposible. Sencillamente, hay demasiados aspectos que no puedes controlar todos los días en un plató de cine. En el mejor de los casos, puedes esperar que el filme tenga el mismo espíritu que tenías en mente. Pero el resultado final siempre será una sorpresa y creo que eso es lo que lo convierte en algo mágico. Por otra parte, suelo suscribir la idea según la cual, en cierto sentido, siempre estás haciendo la misma película una y otra vez. Eres quien eres; tu personalidad suele ser consecuencia de lo que has pasado en la infancia y te pasas la vida, ya sea de forma consciente o inconsciente, haciendo un refrito de las mismas ideas una y otra vez. Esto es cierto con todos los seres humanos y más cierto aún en el caso de los artistas. Sea cual sea el tema que abordes, siempre acabas adoptando un enfoque distinto con las mismas obsesiones. En cierto sentido, resulta molesto, porque te gustaría pensar que vas evolucionando, pero, al mismo tiempo, es emocionante, porque es como un desafío interminable. Es como una maldición que tratas desesperadamente de conjurar.

Filmografía

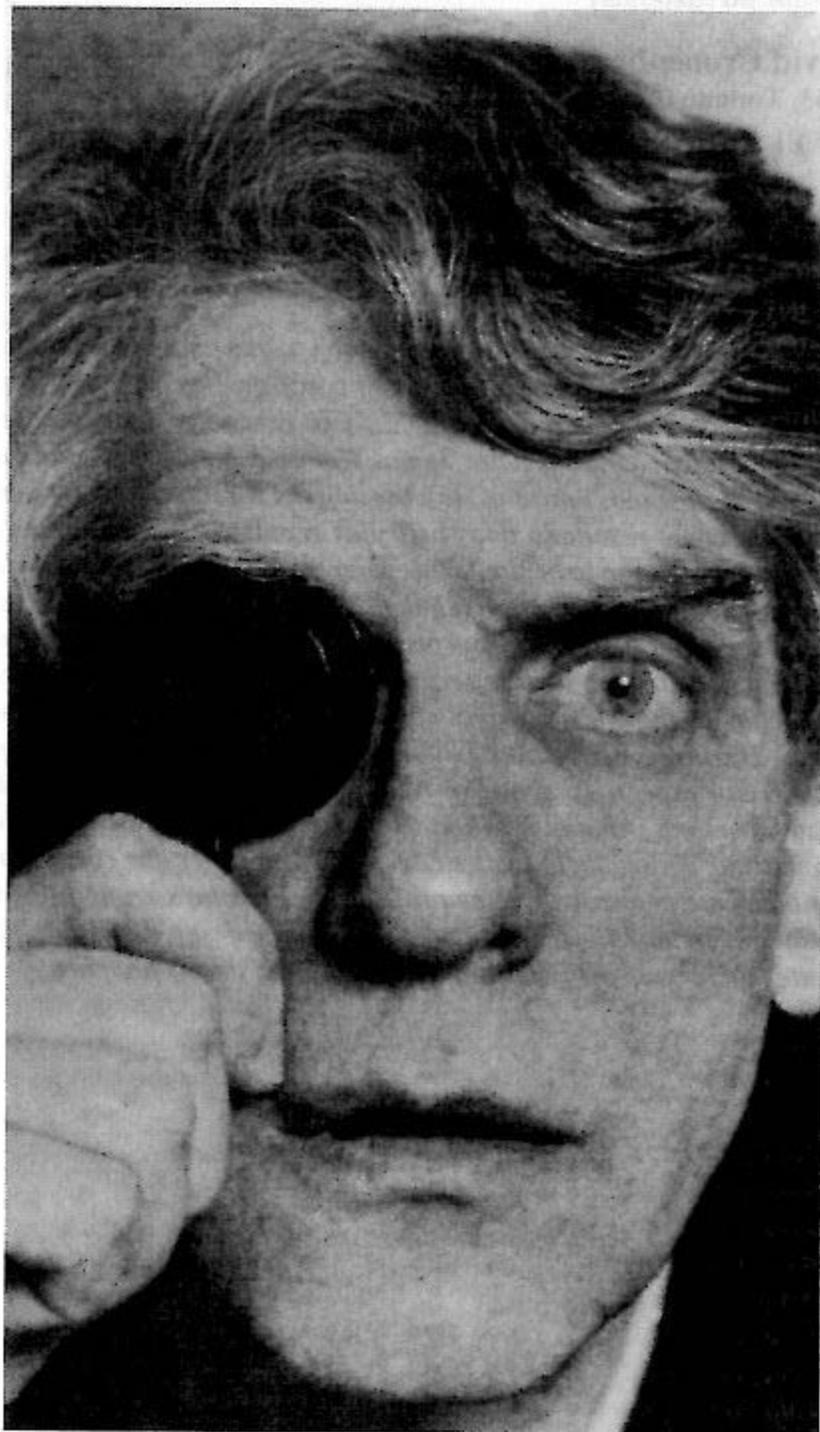
La gran aventura de Pee-wee (Pee-wee's Big Adventure, 1995), *Bitelchus* (Beetlejuice, 1998), *Batman* (Batman, 1989), *Eduardo Manostijeras* (Edward Scissorhands, 1990), *Batman vuelve* (Batman Returns, 1992), *Ed Wood* (Ed Wood, 1994), *Mars Attacks!* (Mars Attacks!, 1996), *Sleepy Hollow* (Sleepy Hollow, 1999), *El planeta de los simios* (Planet of the Apes, 2001), *Big Fish* (2003).

David Cronenberg

1943, Toronto (Canadá)

Las películas de David Cronenberg son, como poco, inquietantes. Acostumbran a centrarse en las peores cosas que suceden al cuerpo humano, desde huesos rotos hasta carne en descomposición. Ya desde Videodrome, donde el actor James Woods se sacaba una cinta de vídeo de sus propias entrañas, la obsesión del director con este tema ha tenido como resultado unas películas repulsivas y fascinantes al mismo tiempo, como la brillante Inseparables, posiblemente una de las más accesibles, y Crash, que a algunos les parece insoportable de ver.

Me esperaba encontrar a una persona atormentada, algo intimidante, una persona que o bien se reiría de mis preguntas, o las contestaría con un lenguaje tan personal que no entendería casi nada. Sin embargo, David Cronenberg es exactamente lo contrario al estereotipo del director excéntrico e introvertido; por lo menos, en la superficie. Es una persona tranquila, cálida, elegante, que se expresa muy bien y con la que enseguida te sientes cómodo. De no saber que es cineasta, posiblemente pensarías que es profesor de literatura en una prestigiosa universidad norteamericana, pero un profesor dotado de una mente mucho más provocadora que cualquiera de sus alumnos.



Clase magistral con David Cronenberg

Me convertí en director por casualidad. Siempre pensé que sería escritor, como mi padre. Me gustaban las películas como espectador, pero nunca me imaginé que acabaría haciendo carrera en el cine. Vivía en Canadá y las películas llegaban de Hollywood, que no sólo estaba en otro país, ¡sino en un mundo diferente! Sin embargo, cuando rondaba los veinte años, sucedió algo extraño. A un amigo mío de la universidad le contrataron para interpretar un pequeño papel en una película y ver cómo alguien que conocía en la vida cotidiana aparecía en una pantalla de cine supuso una especie de *shock*. Puede parecer ridículo hoy, cuando niños de diez años hacen películas con sus videocámaras, pero en aquella época, fue como una epifanía para mí. Empecé a pensar: «Oye, tú también podrías hacerlo...».

En ese punto, decidí escribir un guión. Por descontado, no tenía ningún conocimiento práctico sobre cómo escribir para películas, así que hice lo más lógico: cogí una enciclopedia y traté de aprender técnica cinematográfica. Ni que decir tiene que la información que me proporcionó fue excesivamente básica, de manera que compré revistas de cine imaginando que aprendería más. Pero no entendía una palabra de lo que leía. La jerga técnica resultaba sencillamente indescifrable para un principiante como yo.

No obstante, lo que sí me gustaba de las revistas eran las fotografías tomadas en platós de cine, sobre todo aquellas donde se veía el equipo cinematográfico. Siempre me ha fascinado la maquinaria; es algo que siempre se me ha dado bien. Soy capaz de desmontar cualquier cosa, volver a montarla y, durante el proceso, entender su funcionamiento. De manera que me imaginé que la mejor forma de aprender era ponerme a usar el equipo de verdad. Fui a una empresa de alquiler de cámaras y me hice amigo del propietario, que me dejó jugar con las cámaras, las luces, las grabadoras... A veces, los operadores de cámara venían a recoger su equipo y me daban consejos sobre iluminación, objetivos, etc. Y, finalmente, un día me decidí a probar. Alquilé una de las cámaras e hice un pequeño corto; y luego otro y otro, y otro, pero seguía considerándolo un pasatiempo. No pensé seriamente en dirigir películas hasta que escribí un guión que quiso comprar una productora. De repente, me di cuenta de que resultaba insostenible la idea de que otra persona hiciera la película y me

negué a vender el guión a menos que me dejaran dirigir la película. Estuvimos batallando más de tres años, pero acabé ganando y este filme inició mi carrera de director.

UN CINEASTA DEBE SABER ESCRIBIR

Como he dicho antes, siempre pensé que mi carrera «seria» sería como escritor y creo que, por eso, aún sigo considerando la literatura como una forma de arte más «elevada» que el cine. Por muy sorprendente que parezca, cuando en una ocasión se lo comenté a Salman Rushdie, al que considero uno de los escritores más interesantes de su generación, me miró como si estuviera loco. Él pensaba exactamente lo contrario. Al haberse criado en la India, donde se tiene un gran concepto del cine, me dijo que daría cualquier cosa por tener la oportunidad de hacer una película algún día. Se convirtió en un debate complejo: le di ejemplos de cosas que había escrito que nunca podrían transcribirse bien en imágenes y él me dio ejemplos de películas con las que ningún libro podía competir. Al final, acabamos estando de acuerdo en que, hoy en día, el cine y la literatura no sólo se alimentan de forma mutua, sino que se completan. Ya no pueden compararse.

A pesar de todo, sí creo que existe una gran diferencia entre los directores que escriben y los que no. Estoy convencido de que, para ser un cineasta completo, tienes que escribir tus propios guiones. En el pasado, llegué a sostener que el cineasta tenía que ser el autor de la *idea original* en que se basaba la película. Sin embargo, luego hice *La zona muerta*, que era una adaptación de una novela de Stephen King, y perdí un poco de aquella arrogancia.

EL LENGUAJE DE UNA PELÍCULA DEPENDE DE SU PÚBLICO

El cine es un lenguaje y ningún lenguaje existe sin una gramática. Es la base de toda comunicación: todo el mundo está de acuerdo en que ciertos signos significan ciertas cosas. Sin embargo, en el interior de ese lenguaje, existe una verdadera flexibilidad. Y tu deber, en tanto que cineasta, es encontrar, para cada plano, el equilibrio adecuado entre lo que se espera, lo que es necesario y lo que es emocionante. Puedes uti-

lizar un primer plano de forma convencional —para hacer notar algo— o puedes usarlo para lo contrario, como diversión.

Si juegas con el lenguaje cinematográfico, seguro que el resultado será un poco más denso, un poco más complejo y la experiencia del visionado será un poco más rica para el público. Sin embargo, esto presupone que tu público ya tiene un cierto conocimiento del lenguaje cinematográfico. De lo contrario, se sentirán perdidos y acabarán renunciando a la película. En otras palabras, para comunicarte intensamente con un centenar de personas, quizás tengas que perder mil cosas por el camino. Por ejemplo, cuando Joyce escribió *Ulises*, era un libro bastante experimental, pero la mayoría de gente fue capaz de seguirlo. Sin embargo, después escribió *Finnegans Wake* y perdió muchos lectores, porque para entender ese libro, casi tienes que aprender un nuevo lenguaje y muy poca gente está dispuesta a hacer ese tipo de esfuerzo. De manera que, en realidad, te corresponde a ti, como cineasta, decidir lo lejos que quieres llegar, en función de lo amplio que sea el público a que te dirijas. Oliver Stone me preguntó, en una ocasión, si estaba contento de ser un cineasta marginal. Entendí lo que quería decir; la pregunta no tenía nada de condescendiente. Sabe que, si quisiera, podría hacer películas para el gran público. Y contesté que estaba satisfecho con el tamaño de mi público. Pero me parece que es algo que, de alguna manera, un director debe ser capaz de determinar con antelación —qué tipo de público quiere tener—, porque forzosamente influirá en el lenguaje que será capaz de emplear.

UN MEDIO TRIDIMENSIONAL

Recuerdo que la primera vez que me encontré en un plató de cine, lo que más me asustó fue la noción de espacio, porque estaba acostumbrado a la escritura, que es un medio bidimensional, y descubrí que el cine es tridimensional. Por supuesto, no estoy hablando del aspecto visual de las películas, sino que me refiero al plató en sí mismo. Es un entorno donde no sólo tienes que vértelas con el espacio, sino también con gente y objetos que se relacionan con ese espacio. Y no sólo tienes que organizar esos elementos de la forma más eficaz posible, sino que tienes que hacerlo de una manera que acabe teniendo sentido. Puede que suene abstracto cuando lo digo, pero créeme, cuando estás en ello, resulta sumamente concreto, porque la cámara tiene

un sitio propio en el interior de ese espacio, es como si fuera un actor más. Y en muchas primeras películas, me doy cuenta de que se repite el mismo problema una y otra vez: la incapacidad de conseguir que la cámara «baile», de organizar de forma adecuada la especie de gigantesco ballet en que, inevitablemente, se convierte un plató de cine.

Por otra parte, lo maravilloso es que muchas decisiones surgen de una manera totalmente instintiva. Una vez más, cuando hice mi primera película, no estaba seguro de si sería capaz de dirigir imágenes, porque no había estudiado artes plásticas. No tenía ni idea de si iba a ser capaz de hacer algo tan básico como decidir dónde colocar la cámara en un determinado plano. Tenía pesadillas en las que me daba cuenta de que carecía de opinión al respecto. Pero cuando llegué al plató, descubrí que era algo totalmente visceral. Me refiero a que, a veces, miraba por el visor de la cámara y me ponía físicamente enfermo, porque no me gustaba el plano. No era capaz de explicar exactamente por qué, pero sabía que había que cambiarlo. El instinto me decía que no estaba bien. Aún hoy sigo confiando mucho en el instinto.

El peligro de eso, por supuesto, es que cuanto más experiencia tienes, más fácil es caer en una especie de rutina. Sabes lo que funciona; sabes lo que es efectivo, lo que es cómodo. Acabas dirigiendo toda la película con el piloto automático y no dejas sitio a la innovación, a las sorpresas. Así que debes permanecer alerta. En cualquier caso, no soy uno de esos directores obsesionados con la cámara. No es mi prioridad cuando llego al plató. Prefiero trabajar primero con los actores, como si estuviera haciendo una obra de teatro y luego busco una manera de filmarlo con la cámara. Lo planteo como si estuviera haciendo un documental de lo que he ensayado con los actores. Por supuesto, algunas escenas son puramente visuales y, en ese caso, empiezo con la cámara. Sin embargo, la mayor parte del tiempo, mi principal preocupación sigue siendo la esencia dramática de la escena y no quiero que nada interfiera con eso.

UNA PELÍCULA, UN OBJETIVO

Cuanto más películas hago, más minimalista se vuelve mi enfoque, hasta el punto de que, a veces, ruedo una película entera con el mismo objetivo; por ejemplo, en el caso de *eXistenZ*, un objetivo de 27 mm. Siento el deseo de ser directo y, a la vez, sencillo, como Robert

Bresson, cuando empezó a filmarlo todo con un objetivo de 50 mm. Es todo lo contrario, por ejemplo, a Brian de Palma, que siempre va buscando mayor complejidad visual, siempre intentando manipular un poco más las imágenes. No critico lo que hace; de hecho, lo entiendo totalmente en un nivel intelectual. Simplemente, tiene un planteamiento distinto, eso es todo.

Una herramienta que no uso nunca es el *zoom*, porque no se corresponde con mi idea de la cinematografía. El *zoom* sólo es un artilugio óptico; es puramente práctico. Y siempre prefiero mover la cámara, porque me parece que, físicamente, te proyecta dentro del espacio del filme. Y usando el *zoom* no se consigue eso; te deja fuera.

LOS ACTORES TIENEN SU PROPIA REALIDAD

Muchos directores de hoy en día tienen formación visual, así que cuando hacen su primera película, su mayor temor suele ser trabajar con actores, igual que algunos directores solían proceder del teatro y les aterrizzaba la idea de trabajar con una cámara. En cuanto a los directores que proceden de la escritura como yo, bueno, es peor incluso: están acostumbrados a trabajar solos en una habitación ¡y ahora tienen que batallar con todo ese caos! En cualquier caso, cuando se trata de trabajar con actores, creo que lo principal es entender que la realidad de un actor es distinta de la que tiene un director.

Al principio, veía a los actores como enemigos, porque me parecía que no entendían la presión que yo estaba soportando. Me preocupaba hacer la película a tiempo y ajustándome al presupuesto, y todos ellos parecían preocupados por cómo tenían el pelo, el maquillaje y el vestuario, unas cosas que, por descontado, me parecían totalmente banales. Pero, con el tiempo, comprendí que estaba equivocado. Ésas son sus herramientas y son tan importantes para ellos como lo son para mí la cámara y las luces. Para un director, lo que importa es el filme; sin embargo, para un actor, lo que importa es el personaje. Así que no estamos en la misma onda, no estamos en la misma realidad; pero si los actores y el director se comunican, pueden moverse juntos en la misma dirección. Muchos directores tratan de soslayar el problema mintiendo a los actores. Sé que puede suceder: yo lo he hecho. No obstante, con el tiempo he llegado a darme cuenta de que si eres sincero, los actores no sólo estarán contentos de ayudarte a resolver

tus problemas, sino que, además, pondrán empeño en ello. A menos, claro, que te tropieces con actores locos o descontrolados. Puedo decir por experiencia propia que hay algunos y, en ese caso, lo único que realmente puedes hacer es rezar.

NO QUIERO SABER POR QUÉ HAGO PELÍCULAS

Hay una escena en *eXistenZ* donde Jennifer Jason Leigh dice: «Tienes que jugar para saber de qué va el juego». Evidentemente, así considero la cinematografía. Nunca podré explicar lo que me atrae hacia un proyecto determinado y sólo cuando hago la película entiendo por qué la estoy haciendo y por qué la estoy haciendo de esa determinada manera. Por lo tanto, la mayoría de mis películas suponen una total sorpresa cuando las veo terminadas, y no es algo que me moleste. De hecho, es algo que espero con impaciencia. Algunos directores dicen que tienen en mente una imagen muy concreta de la película antes de hacerla, que si proyectaran la película que tienen en mente se correspondería en un noventa por ciento con el producto terminado. No entiendo cómo puede ser, porque hay demasiados pequeños cambios que se producen, día tras día, cuando estás haciendo una película; pequeños cambios que, a la larga, se van sumando para generar algo muy distinto de lo que tenías en mente al principio.

Sé que Alfred Hitchcock aseguraba que era capaz de previsualizar sus películas plano a plano, pero no lo creo. Me parece que, simplemente, era su descomunal ego el que hablaba. Creo que lo más importante es ser capaz de saber, de forma intuitiva, que las decisiones que estás tomando son las adecuadas, sin intentar explicarlas de forma racional; por lo menos, no mientras estés haciendo la película. Tendrás mucho tiempo para analizarlo cuando esté terminado el filme. De hecho, si lo que Hitchcock decía era cierto, entonces casi le compadezco, porque ¿te puedes imaginar pasar un año de tu vida trabajando en una película que ya has visto mentalmente? ¡Sería la cosa más aburrida del mundo!

Filmografía

Stereo (1969), *Crimes of the Future* (1970), *Vinieron de dentro de...* (*Shivers [They Came From Within]*, 1975), *Rabia* (*Rabid*, 1977),

Cromosoma tres (*The Brood*, 1979), *Fast Company* (1979), *Scanners* (*Scanners*, 1981), *Videodrome* (*Videodrome*, 1983), *La zona muerta* (*The Dead Zone*, 1983), *La mosca* (*The Fly*, 1986), *Inseparables* (*Dead Ringers*, 1988), *El almuerzo desnudo* (*Naked Lunch*, 1991), *M. Butterfly* (*M. Butterfly*, 1993), *Crash* (*Crash*, 1996), *eXistenZ* (*eXistenZ*, 1999), *Spider* (*Spider*, 2002).

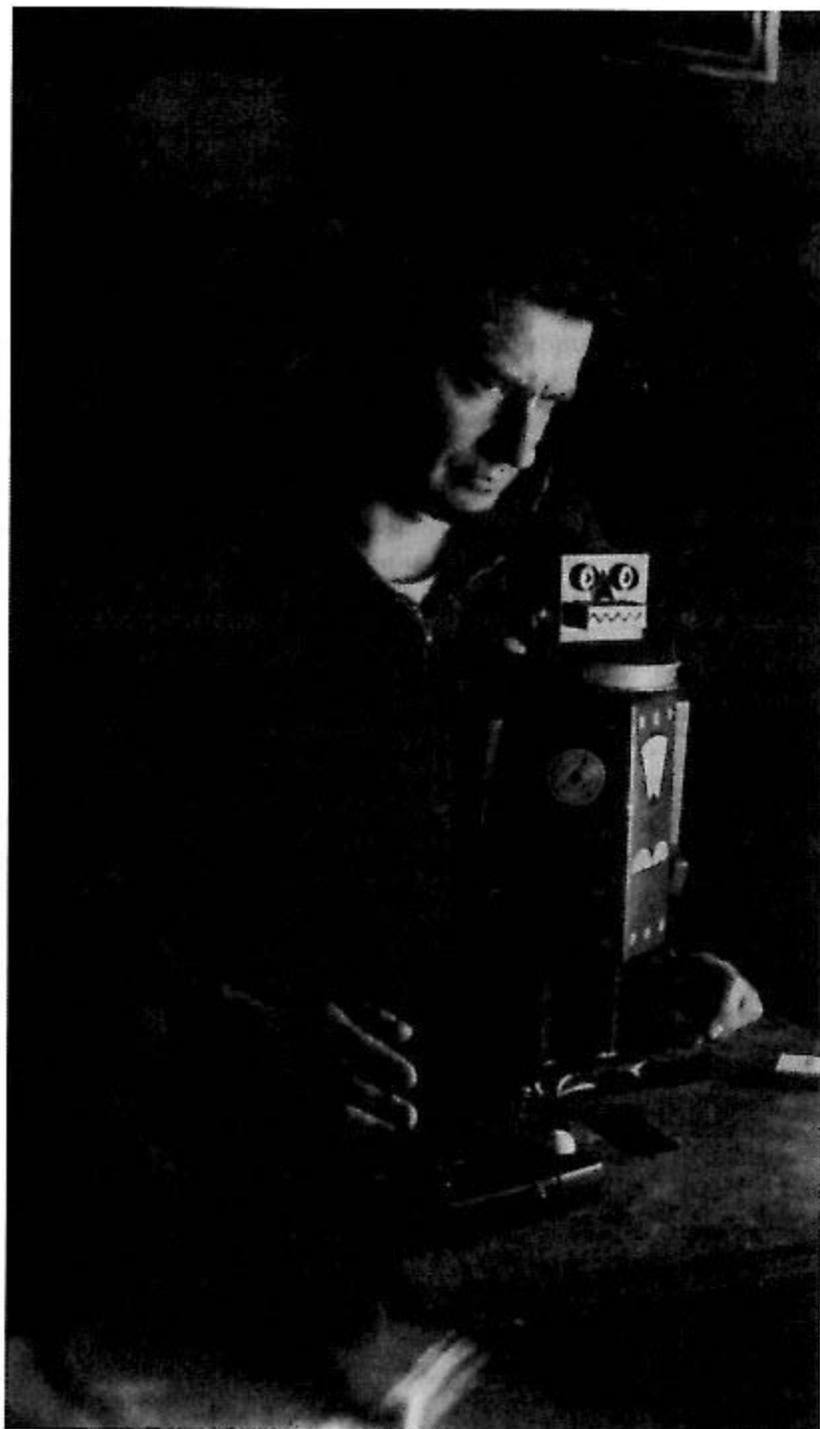
Jean-Pierre Jeunet

1995, Roanne (Francia)

Pocas semanas antes de escribir estas líneas, Jean-Pierre Jeunet estrenaba su cuarta película, Amélie, que cosechó un enorme éxito entre el público francés. Multitud de espectadores, desde adolescentes hasta jubilados, se precipitaron a ver —o a ver otra vez— una película donde el director había conseguido una poética mezcla de vida cotidiana y magia. Desde el estreno de Delicatessen, el talento visual de Jeunet ha sido indiscutible y su predilección por el humor ligeramente surrealista supuso una bocanada de aire fresco para el cine francés (y también para Hollywood, donde imprimió su toque a la saga de Alien). Sin embargo, con Amélie, añadió un nivel personal más a la película que le llevó a un estadio nuevo, de lo excelente a lo magnífico.

Hasta cierto punto, Jean-Pierre Jeunet se parece mucho a sus filmes: está muy arraigado en la vida cotidiana de Francia. Te lo puedes imaginar fácilmente como propietario de un café en una pequeña población, pero con una vida interior sorprendente. Habla de forma sencilla y directa, y sabe explicar hasta el mínimo detalle métodos y técnicas. Cuando nos reunimos para la entrevista, me confesó que después de leer la clase magistral de David Lynch, probó el método secreto de Lynch para el movimiento de dolly... y no le salió bien.¹

1. Véase la entrevista con Lynch, págs. 137-145.



Clase magistral con Jean-Pierre Jeunet

Nadie me ha pedido que enseñe cine. En diez años, sólo me han invitado dos veces a la FEMIS [la escuela de cine más importante de Francia] y sólo para hablar de platós o *storyboards*; es una lástima. No me importaría probarlo algún día. La idea, por supuesto, no es decir a los estudiantes: «Tenéis que hacerlo así», sino decirles: «Yo lo hago así».

Cuando Wenders hacía *El estado de las cosas* y cada noche escribía las escenas del día siguiente, es todo lo contrario a Scorsese, que hace el *storyboard* de cada plano de la película antes de rodar una toma. Sin embargo, en los dos casos, el resultado final es fantástico. Por lo tanto, no hay ninguna regla general. Todos los planteamientos son buenos siempre que la película funcione. Cada director tiene que encontrar su propia fórmula.

Por ejemplo, yo, personalmente, nunca he estudiado cine en el sentido clásico del término. Tengo unos orígenes bastante modestos, donde estudiar cine resultaba imposible. Por lo tanto, lo he descubierto todo haciendo las cosas de manera instintiva. Empecé a los doce años con una View-Master, una máquina que te permite visionar imágenes en tres dimensiones. Grababa efectos sonoros, diálogo y música, que daban un tono dramático a esas secuencias de imágenes triviales cuando se proyectaban a la vez. Después de eso, me dediqué a la animación, que supuso un gran paso hacia la cinematografía.

Pero permíteme que me aparte un poco del tema durante un momento. Hay tres películas que vi en mi juventud que me impresionaron mucho: la primera fue *Hasta que llegó su hora* (*C'era una volta il West*, 1968), de Sergio Leone. La vi cuando era un adolescente y me quedé sin habla los tres días siguientes. Con esa película descubrí que el cine podía tener un lado alegre. Incluso ahora, soy incapaz de rodar un *travelling* sin preguntarme cómo lo habría hecho Leone. La segunda película fue *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, 1971), de Stanley Kubrick. La vi catorce veces en la gran pantalla durante la primera temporada en cartelera. Me ayudó a entender la importancia de la estética visual en las películas. En cuanto a la tercera película, fue un corto animado de Piotr Ramler con el que me tropecé por casualidad en la televisión cuando tenía diecisiete años. Me fascinó de inmediato el increíble potencial de la animación.

Y por eso empecé a hacer cortos animados con muñecos, en colaboración con Marc Caro, en aquella época.² Creo que la animación me enseñó muchas cosas sobre la dirección de filmes, porque cuando trabajas en la animación, tú lo controlas todo y lo haces tú mismo: vestuario, decorados, iluminación, encuadre e, incluso, en cierto modo, dirección de actores. Aconsejaría a todo futuro cineasta que intentara hacer animación, porque constituye una oportunidad excelente para hacer solo una película entera. Aprendes a interesarte por todos los aspectos de la producción de una película. Es un estilo de formación totalmente exhaustivo.

CREAR UNA PELÍCULA O HACERLA TUYA

Haces una película para ti; es una necesidad absoluta. Tienes que hacerla para el público más inmediato, tu mismo, porque si a ti no te gusta, a nadie le gustará. La gente suele hablar de una «fórmula» de la cinematografía, pero la única fórmula que conozco es la sinceridad, y no está exenta de riesgos. Pero si no la aplicas, el fracaso está garantizado. Cuando haces algo que te gusta y el público lo rechaza, la experiencia puede resultar dolorosa. Pero he descubierto, sobre todo gracias a varios anuncios que he hecho, que cuando haces algo con lo que no estás del todo satisfecho y alguien te dice que es bueno, resulta mucho más doloroso y frustrante.

Creo que debes poner el máximo de ti mismo posible en cada película. Por eso, durante mucho tiempo, sentía que me resultaba imposible rodar una película a partir de un guión que no hubiera escrito yo. Una de las mayores lecciones que aprendí cuando trabajé en *Alien resurrección* (*Alien: Resurrection*, 1997) es que, en realidad, [rodar una película que no has escrito] facilita mucho las cosas, porque escribir es laborioso. Supone una enorme inversión emocional y te resulta difícil ver lo que estás haciendo de forma objetiva. Sin embargo, cuando aparece un guión, enseguida ves fácilmente cómo puedes mejorarlo, de manera que no tienes más que encontrar un modo de hacerlo tuyo.

2. Marc Caro es el artista con quien Jean-Pierre Jeunet codirigió sus dos primeras películas: *Delicatessen* (1991) y *La ciudad de los niños perdidos* (*La cité des enfants perdus*, 1995).

Mi directriz en *Alien resurrección* fue que debía haber alguna idea mía en cada escena. Ésa fue la manera de hacer mía la película. Es cierto que sólo introduje cosas pequeñas, detalles incluso, pero al final, no cabe duda, mis huellas están por toda la película. De hecho, uno de los mayores elogios que obtuve por la película vino de mi compañero el director Mathieu Kassovitz, que dijo: «Parece una película de Jean-Pierre Jeunet... con *aliens* dentro». Me parece que una película de la que no escribes el guión es un poco como un hijo adoptado, mientras que una que sí lo escribes es tu propio hijo. Y después de una experiencia como *Alien resurrección*, necesitaba volver a la escritura y trabajar en mi *Amélie*.

EL STORYBOARD NO ESTÁ AHÍ PARA RESPETARLO

Existe forzosamente una gramática básica en lo que respecta a la dirección. Si tratas de hacer trampas con determinadas reglas, el filme deja de funcionar. Sin embargo, creo que el objetivo que persigue todo director es romper esas reglas, utilizarlas o tergiversarlas para crear algo nuevo, para descubrir algo que nunca se ha hecho antes. La innovación resulta enormemente satisfactoria. Eso es lo que me emociona cuando veo una película y, desde esta perspectiva, creo que los efectos especiales pueden contribuir algo al trabajo de un director. Sé que los franceses suelen tener una actitud negativa hacia los efectos especiales, al pensar que deberían reservarse para las películas de fantasía; pero es un error. Los efectos especiales no sólo se utilizan para mostrar naves espaciales o monstruos que babeán, también contribuyen a ampliar los límites de la posibilidad y deberíamos usarlos para renovar la escritura cinematográfica.

Robert Zemeckis es perfectamente consciente de esto. En *Forrest Gump* (*Forrest Gump*, 1994), utiliza los efectos especiales para que sus personajes conozcan al presidente Kennedy o para llenar de gente un parque de Washington sin gastarse una fortuna en extras. Creo que la gente muestra la misma estúpida reticencia ante los efectos especiales que ante el sonido cuando apareció por vez primera a finales de la década de los veinte. Los efectos son, simplemente, una herramienta más y no hay que asustarse de ellos, ni mucho menos. Los directores deberían aprender a acercarse a ellos diciendo: «¿Qué posibilidades me ofrece esto sin hacer necesariamente el tipo de película que no quiero hacer?».

El *storyboard* es otra cosa ante la cual los directores franceses muestran una actitud bastante negativa. Personalmente, dibujo toda la película en *storyboards*, porque mi trabajo es muy visual y requiere mucha preparación. Si se te ocurre una idea visual en el plató, ya es demasiado tarde. Al mismo tiempo, soy el primero en decir que un *storyboard* no se hace para respetarlo, sino para superarlo. Si un actor tiene una idea brillante o si se te ocurre una manera de rodar lo mismo de forma diferente y mejor, tienes que cambiarlo todo, no hay duda. Dicho de otro modo, el *storyboard* es como una autopista: puedes salirte de vez en cuando para tomar caminos vecinales más bonitos, pero si te pierdes, siempre puedes regresar a la autopista. Si optas por seguir caminos vecinales desde el principio, hay muchas probabilidades de que te pierdas y te quedes atascado.

Cuando rodé la escena en *Delicatessen* donde Marie-Laure Dougnac invita a Dominique Pinon a tomar el té, ensayamos la escena docenas y docenas de veces. Y, de repente, en el último minuto, justo antes de filmarla, me llevé aparte a Pinon y le dije: «Vas a sentarte en su silla». Como consecuencia, Dougnac se quedó desconcertada y la confusión que se supone que tenía que mostrar en la escena resultó totalmente realista. Cuando sucede este tipo de cosas, es mágico. Pero creo que sólo es posible si improvisas a partir de algo que se ha preparado bien con antelación; de lo contrario, resulta ridículo.

NECESITO ENCUADRAR ANTES DE DIRIGIR

Mi deseo, por encima de todo, es crear una forma gráfica de cine: por eso insisto en encuadrar yo mismo cada plano. En realidad, no llego a manejar la cámara, pero decido el encuadre. Para ello suelo llegar al plató por la mañana y utilizo una cámara de vídeo que pueda congelar la imagen. Pido a los meritorios que ocupen el lugar de los actores (lo bueno de Hollywood es que todos los actores tienen un doble para esto); luego, filmo las imágenes y las imprimo en papel fotográfico. Cuando llega el resto de miembros del equipo, ven la escena «prefilmada» y saben exactamente lo que tienen que hacer. Después, suelo pedir a los actores que se adapten al encuadre que he determinado. En una comedia, este proceso es algo menos estricto. Por lo general, hago que los actores actúen primero para ver lo que van a hacer, porque si alguien tiene una idea brillante que exi-

ge moverse tres metros a la izquierda, está claro que no voy a impedirlo.

Me encanta la idea de poder sintetizar toda una escena en un fotograma, sea cual sea la naturaleza gráfica del fotograma que insufla vida a la escena. Por esta razón, utilizo prácticamente siempre objetivos cortos. Podría rodar una película entera utilizando sólo objetivos de 18 y 25 mm. En *Alien resurrección* también usé mucho un objetivo de 14 mm para conseguir que los decorados parecieran más imponentes. Utilizar un gran angular como ése te permite obtener una imagen mejor construida desde un punto de vista gráfico. Sin embargo, al mismo tiempo, su uso exige mucho rigor o la película puede parecer vulgar en cuanto mueves la cámara. También utilizo algunas veces distancias focales largas. No las uso demasiado, porque no son un recurso estilístico, sino más bien práctico. Alternando distancias focales muy largas y muy cortas, das una impresión de mayor riqueza visual. Es un proceso muy utilizado en el cine norteamericano de los últimos años, pero creo que va en contra del concepto de estilo visual. Lo utilicé un poco en *Alien resurrección*, porque fue una manera de entrar en el negocio de Hollywood, pero en películas como *Delicatessen* o *La ciudad de los niños perdidos*, siempre lo he evitado.

Igualmente, nunca ruedo una escena desde ángulos distintos. Hago una elección y me mantengo fiel a ella. Los directores suelen decir: «No hay dos maneras de rodar una escena; sólo hay una, y es la mejor». Es un poco pretencioso, pero es cierto. Y no hay nada más embriagador que no permitirte ninguna salida, tenderte una trampa y, luego, llegar a la sala de montaje y darte cuenta de que funciona. De hecho, esta actitud me ayudó mucho en *Alien resurrección*. Muchas veces, durante el montaje, el estudio me decía: «¿No podríamos probarlo de otra forma?» y yo contestaba: «No, lo siento. No he rodado nada más». Había movimientos de cámara que me encantaban, pero que los productores querían suprimir, pero no podían porque no había rodado la escena desde otros ángulos y tenían las manos atadas. Esto, por supuesto, requiere una extraordinaria dosis de confianza en uno mismo; siempre puedes caer en tu propia trampa. Una vez más, por eso preparo con anticipación tantas cosas como sea posible.

LA BELLEZA DE UN TRAVELLING SURGE DE SU RIGOR

Soy muy estricto con los movimientos de cámara: me parece que deben ser regulares y uniformes. Durante un *travelling*, me niego a que la cámara gire o empiece a moverse buscando detalles. Cuando veo que un operador de cámara toca las manivelas durante un *travelling* le doy un golpecito en los dedos. Exijo un rigor total, porque creo que imprime elegancia y poderío a los movimientos de cámara.

Además, esto es lo que me frustró de la Steadicam durante muchos años: me parecía que era incapaz de conseguir una uniformidad así. Al mismo tiempo, es una herramienta extraordinaria, que te permite hacer cosas imposibles si no la tuvieras. Y, al final, me las he apañado para encontrar un operador de Steadicam tan fuerte que consigue rodar como me gusta; en otras palabras, con una estabilidad parecida a la de un *travelling* sobre raíles.

Pero, aparte de esto, tengo la manía de entrar en el encuadre desde abajo: la cámara baja y permite que el personaje entre en el encuadre por la parte inferior. Empleo esta técnica de forma abstracta, pero consigue que la llegada del personaje resulte sumamente dinámica. No aparecen entrando en el encuadre, ni la cámara va a buscarlos; surgen inesperadamente desde abajo como el muñeco de una caja de sorpresas.

Estas entradas desde la parte inferior del fotograma o desde atrás también son influencia directa de Sergio Leone. Recuerdo una escena en *El bueno, el feo y el malo* (Il buono, il brutto, il cattivo, 1966) donde Eli Wallach se inclina sobre una tumba y, de repente, le cae una pala encima. A continuación, la cámara se retira y descubrimos las botas de Clint Eastwood. Suelo utilizar bastante esta idea. Por ejemplo, en *Delicatessen*, cuando la madeja de lana de la anciana va rodando por el suelo, la cámara se retira a la vez y descubrimos los pies del carnicero. Este tipo de movimiento, cuando se ejecuta al nivel del suelo y con una distancia focal muy corta, resulta muy impresionante.

EL DIRECTOR TIENE QUE CEDER ANTE LOS ACTORES

Si hay algo que no puedes aprender es cómo dirigir a un actor. La dirección consiste en comunicar tus deseos a la otra persona y creo que cada director tiene que encontrar su propia manera de hacerlo. Pero lo fundamental es que te guste hacerlo.

Recuerdo que mi principal preocupación antes de *Delicatessen*, ya que, hasta entonces, había rodado anuncios en su mayor parte, era cómo enfrentarme a los actores; no sabía si iba a ser capaz de dirigirles. Sin embargo, en cuanto empecé a hacerlo, disfruté. Sentía físicamente cómo las venas se llenaban de calidez. Y, en cuanto disfrutas, sólo es posible hacerlo bien. Por lo tanto, tiene que gustarte hacerlo.

También considero que el proceso del *casting* es muy importante. Suele decirse que el noventa por ciento del trabajo del director se produce en la fase del *casting*, y es cierto. No debes dudar en ver a mucha gente, pero eso implica también el saber lo que estás buscando, porque, de lo contrario, todo está expuesto a la confusión. Sin embargo, si tienes el personaje bien arraigado en la mente, los actores van desfilando y, de repente, el personaje está ahí, delante de ti. Y es una sensación extraordinaria. Tres segundos en su prueba y supe que Audrey Tatou era la Amélie que andaba buscando y tuve que esconderme detrás de la cámara para que no viera mis lágrimas de alegría.

Una vez has escogido a un actor, sólo tienes que dirigirlo, lo que no implica cambiar su estilo interpretativo. El mayor error que puede cometer un director joven es querer enseñar al actor lo que tiene que hacer. Es como pedir a un artista que diseñe un cartel y hacer el esbozo tú. Un actor es un *intérprete*. Interpreta tus palabras. Es cierto que, en ocasiones, tienes una idea muy precisa de lo que quieres. Deseas expresarla, pero debes hacer todo lo posible por evitarlo; de lo contrario, es muy posible que frustres y aterres al actor.

No hay dos actores iguales y el director tiene que adaptarse a ellos, no a la inversa. En ocasiones, cuando un director alcanza un determinado estatus, los actores suelen intentar adaptarse a la técnica del director, pero me parece que es un error. Algunos actores necesitan hablar de su papel durante horas, pero otros, adoptan la perspectiva contraria y prefieren trabajar de una forma más instintiva. Jean-Claude Dreyfus, por ejemplo, odia ensayar y debes respetarlo. Tienes que entender la forma de trabajar de los actores y tratar de dirigirte hacia ellos.

Por lo que a mí respecta, me gusta ensayar un poco o, por lo menos, hacer una lectura completa, para ver qué va a hacer el actor. Pero no entiendo a los directores que crean todo un psicodrama para «condicionar» a los actores para el papel. Me parece muy poco profesional. De todos los actores que he conocido, está claro que los norteamericanos son los que necesitaban menos dirección, tal vez porque

están acostumbrados a trabajar con directores que se quedan detrás del monitor de vídeo, a cincuenta metros del plató.

DESCUIDOS, ERRORES, PELIGROS...

Justo antes de empezar a rodar *Alien resurrección*, volví a ver *La ciudad de los niños perdidos* en un cine de Los Ángeles. Me quedé consternado y me pasa lo mismo siempre que veo mi trabajo después de haber terminado una película: sólo percibo los errores. Una de las cosas que me llamó la atención es la poca claridad con que se transmitía el argumento. Y ésa sería la primera advertencia que haría a los jóvenes directores. Este tipo de problema suele surgir por la presión que reina en el plató y que, a veces, impide que el director piense en detalles pequeños, pero fundamentales. Después de volver a ver *La ciudad*, me hice una lista con diez mandamientos que no voy a dar aquí, porque parecería imbécil. Son cosas tan básicas como rodar siempre un plano de apertura general, cosas básicas de ese tipo. Pero pegué la lista al *storyboard* de *Alien resurrección* y me sorprendió ver la frecuencia con que me olvidaba de esas cosas en el plató. Por lo tanto, hay que tener cuidado con eso. Tampoco debes dudar en permitir que la gente lea el primer borrador de un guión o que visiones el primer montaje de una película, porque si ves que cinco de cada diez personas no entienden algo, entonces significa que, a todas luces, tienes un problema.

La otra advertencia importante que podría hacer a los directores tiene que ver con la coherencia del filme. Es algo impalpable e indescriptible que debe llegar al público. A veces, tal vez quieras hacer un movimiento de cámara especial o pueden ofrecerte un vestuario radiante para uno de los personajes. Sin embargo, si no es consecuente con la película en conjunto, tienes que pasar sin ello. Y no siempre es fácil.

Finalmente, la mayor dificultad y el mayor peligro para un director es ajustarse al calendario con excesiva rigidez. Por una parte, puedes sentir la tentación de cortar o simplificar cosas para ajustarte al calendario y apaciguar a los productores. Pero corres el peligro de pagar un precio muy alto durante el montaje si no estás satisfecho con lo que has rodado. Por otra parte, tienes que ser capaz de adoptar soluciones intermedias en el momento adecuado. Si te enfrentas a los pro-

ductores de manera sistemática, acabas consiguiendo que tu propio equipo se te ponga en contra y, entonces, vas de cabeza al desastre. Por lo tanto, es preciso saber cuándo doblegarse y cuándo hacer frente a todo el mundo.

Filmografía

Delicatessen (Delicatessen, 1991), *La ciudad de los niños perdidos* (La cité des enfants perdus, 1995), *Alien resurrección* (Alien: Resurrection, 1997), *Amélie* (Le fabuleux destin d'Amélie Poulain, 2001), *Un long dimanche de fiancelles* (2004).

David Lynch

1946, Missoula (Montana, Estados Unidos)

David Lynch no es, en absoluto, lo que esperas que sea. Sus películas suelen ser extrañas y retorcidas, repletas de personajes ambiguos y, a veces, aterradores. Pero el hombre que hay detrás de la cámara es uno de los directores más sencillos, cálidos y afables que he conocido, ¡por eso me preocupa mucho más lo que sucede realmente en los recovecos más oscuros de su mente!

Sólo tenía dieciséis años cuando vi por primera vez Cabeza borradora y tuve que salir del cine a la mitad porque la experiencia me hizo sentir demasiado incómodo. Fue como si alguien hubiera abierto la puerta de un lugar oscuro y escalofriante que parecía irreal y, al mismo tiempo, demasiado cercano como para sentirse tranquilo. Con el tiempo, esto es exactamente lo que a mí y a otros fans nos ha llegado a encantar de Lynch: la manera que tiene de conseguir mostrarnos lo que se esconde bajo la superficie, como los gusanos bajo la hierba al principio de Terciopelo azul, o esa habitación oscura de lo más espeluznante en Carretera perdida, la película por la que fui a entrevistar a David Lynch en Los Ángeles. Me recibió en una bonita casa moderna cerca de Mulholland Drive. En el patio estaban esparcidas algunas de sus pinturas a medio hacer. Lynch contestó a mis preguntas con cordialidad, como un anciano sabio escuchando a un niño que le interroga sobre la vida. Y cuando, finalmente, concluyó la entrevista, me sonrió y me preguntó: «¿Qué? ¿Qué cree usted? ¿Me dan el trabajo?».



Clase magistral con David Lynch

Nunca me han pedido que enseñe cine y, de todas formas, tampoco creo que se me diera muy bien. Sólo he asistido a un curso de cine en mi vida, con un profesor llamado Frank Daniel. Fue un curso de análisis cinematográfico, donde pedía a los estudiantes que vieran películas y se concentraran cada vez en un determinado elemento: la imagen, el sonido, la música, la interpretación... Después, todos comparábamos las notas que habíamos tomado y lo que descubríamos resultaba bastante sorprendente. Fue un curso fascinante, pero lo que realmente hacía que funcionara era que Daniel, como todos los grandes maestros, tenía la capacidad de inspirar y estimular a los alumnos.

No creo que yo posea esa capacidad. No tengo un conocimiento enciclopédico de la historia del cine y tampoco se me da bien dar conferencias, así que no sabría qué decir a los estudiantes, salvo que cogieran una cámara y salieran a hacer una película. Después de todo, así es como aprendí yo. Al principio, quería ser pintor, pero mientras estudiaba bellas artes, hice un corto que proyecté, como un bucle, en una pantalla esculpida. Fue un proyecto experimental; la idea era conseguir que la pintura pareciera viva. Un hombre la vio, le gustó y me ofreció pagarme para que le hiciera otra. Lo intenté, pero, por algún motivo, no lo conseguí y me dijo: «No importa, quédate el dinero y haz lo que quieras». De manera que hice un corto, que me reportó un premio y financiación para hacer *Cabeza borradora*. Así empecé.

MIS REFERENCIAS

Si tuviera que elegir algunas películas que, para mí, representen ejemplos de cinematografía perfecta, creo que las reduciría a cuatro.

La primera sería *8 1/2* (Otto e mezzo, 1963), por la manera con que Federico Fellini logra con una película lo que hacen muchos pintores abstractos, a saber, comunicar una emoción sin decir o mostrar nunca nada de forma directa, sin explicar nada, simplemente mediante una especie de pura magia. Por motivos similares, también escogería *El crepúsculo de los dioses* (Sunset Boulevard, 1950). Aunque el estilo de Billy Wilder es muy distinto al de Fellini, consigue lograr una atmósfera abstracta muy similar, no tanto por la magia como mediante todo tipo de trucos estilísticos y técnicos. Puede que el Holly-

wood que describe en esta película nunca existiera, pero nos hace creer que sí y nos sumerge en él, como en un sueño. A continuación, proyectaría *Las vacaciones del señor Hulot* (*Les vacances de M. Hulot*, 1953), por el sorprendente punto de vista con el cual Jacques Tati analiza una sociedad. Cuando ves sus películas, te das cuenta de cuánto conocía —y amaba— la naturaleza humana, y no puede ser más que una inspiración para hacer lo mismo. Y, finalmente, proyectaría *La ventana indiscreta* (*Rear Window*, 1954), por la brillante manera con que Alfred Hitchcock consigue crear —o, más bien, recrear— todo un mundo en el interior de unos parámetros reducidos. James Stewart nunca deja la silla de ruedas en toda la película y, sin embargo, a través de su punto de vista, seguimos un plan para un asesinato muy complejo. En el filme, Hitchcock se las arregla para coger algo enorme y condensarlo hasta convertirlo en algo realmente pequeño. Y lo consigue mediante un control total de la técnica cinematográfica.

MANTENTE FIEL A LA IDEA ORIGINAL

Al principio de cada película, hay una idea. Puede surgir en cualquier momento, de cualquier fuente. Puede surgir mirando a la gente en la calle o pensando solo en la oficina. También puede tardar años en llegar. He conocido esos períodos de sequía y, quién sabe, tal vez pasen otros cinco años antes de que se me ocurra otra idea que me guste para una película. Lo que necesitas es encontrar esa idea original, esa chispa. Y, en cuanto la tienes, es como ir de pesca: usas la idea como cebo y atrae a todo lo demás. Sin embargo, como director, tu prioridad principal es mantener la fidelidad a esa idea original.

Te tropezarás con muchos obstáculos y el tiempo puede borrar muchas cosas de tu mente, pero una película no está acabada hasta que deja de haber un plano más por montar, un sonido más por mezclar. Todas las decisiones importan, por muy nimias que sean. Y cada elemento puede hacerte avanzar o retroceder un poquito. Tienes que estar abierto a nuevas ideas, pero, al mismo tiempo, siempre debes mantener la concentración en la intención original. Es una especie de patrón con el que puedes poner a prueba la validez de cada nueva sugerencia.

LA NECESIDAD DE EXPERIMENTAR

Es necesario que un director piense tanto con la cabeza como con el corazón. Tiene que estar relacionando constantemente el intelecto con las emociones durante el proceso de toma de decisiones. Resulta fundamental contar una historia. Los tipos de historias que me gustan son las que contienen cierta dosis de abstracción, las que dependen más de la comprensión intuitiva que de la lógica. Para mí, el poder de una película va más allá de la simple tarea de contar una historia. Tiene que ver con la *manera* en que cuentas la historia y cómo consigues crear un mundo propio. El cine tiene el poder de describir cosas invisibles. Funciona como una ventana a través de la cual entras en un mundo diferente, algo parecido a un sueño. Creo que el cine tiene ese poder, porque, a diferencia de las demás formas artísticas, utiliza el tiempo como parte de su proceso. La música también es un poco así. Empiezas en algún punto y, luego, nota a nota, vas aumentando poco a poco hasta llegar a una determinada nota que crea una emoción muy fuerte. Pero sólo funciona por las notas que vinieron antes y por la forma en que fueron orquestadas. Por supuesto, el problema de esto es que, después de un rato, las reglas básicas no funcionan igual de bien. Se pierde el elemento sorpresa, y por eso me parece fundamental experimentar. He experimentado en todas mis películas y, en ocasiones, cometo errores. Con suerte, me doy cuenta a tiempo y lo cambio antes de terminar la película; si no, el error sirve de lección para la siguiente película. Pero, en ocasiones, la experimentación me permite descubrir algo maravilloso que no podría haber imaginado o planificado. Y nada compensa más que eso.

EL PODER DEL SONIDO

Ya desde el principio, descubrí el poder del sonido. Cuando hice esa «pintura viva» con el proyector y la pantalla esculpida, también se reproducía el sonido de una sirena. Desde entonces, siempre he creído que el sonido es la mitad de lo que hace que una película funcione. Tienes la imagen a un lado, el sonido al otro y, si sabes cómo combinarlos de forma apropiada, el todo es más fuerte que la suma de las partes.

La imagen está constituida de distintos elementos, la mayoría de ellos difíciles de controlar a la perfección: luz, encuadre, interpreta-

ción, etc. Sin embargo, el sonido —e incluiría la música en esta categoría— es una entidad concreta y poderosa que habita físicamente en la película. Por supuesto, hay que encontrar el sonido adecuado, lo que implica muchas conversaciones y muchas pruebas. Hay muy pocos directores capaces de utilizar el sonido más allá de un aspecto puramente funcional y el motivo es que sólo se preocupan por el sonido después de haber rodado la película. No obstante, los calendarios de posproducción suelen ser tan apretados que nunca tienes tiempo de enfrentarse a nada interesante, ya sea con el diseñador de sonido o con el compositor. Por eso, durante los últimos años —creo que desde *Terciopelo azul*—, he tratado de hacer la mayor parte de la música antes del rodaje. Comenté el argumento con mi compositor, Angelo Badalamenti, y graba todo tipo de música que voy escuchando mientras estoy rodando la película, bien con auriculares durante las escenas de diálogo o en altavoces, para que todo el equipo se ponga en situación. Es una gran herramienta; es como una brújula que te ayuda a encontrar la dirección adecuada.

Trabajo de igual modo con las canciones. Cuando oigo una canción que me gusta, la grabo y la guardo en algún sitio hasta que encuentro la película apropiada donde utilizarla. Por ejemplo, había una canción de This Mortal Coil, «Song to the Siren», que siempre me había gustado. Intenté utilizarla en *Terciopelo azul*, pero no era apropiada para la película. Así que esperé. Y cuando empecé a trabajar en *Carretera perdida*, sentí que aquella vez podía usarla. Hay muchas más canciones que significan algo para mí y que estoy esperando utilizar en mis próximas películas.

LOS ACTORES SON COMO INSTRUMENTOS MUSICALES

Encontrar un actor que sepa interpretar un papel específico no es tan difícil; lo difícil es encontrar el adecuado. Lo que quiero decir es que, para un determinado papel, es posible que haya seis o siete actores que te ofrezcan una buena interpretación, pero todos interpretarán algo distinto. Es un poco como la música: puedes tocar la misma pieza con una trompeta o una flauta y las dos te ofrecerán algo maravilloso, pero en dos direcciones distintas. Y tienes que elegir cuál es la mejor opción.

Una vez que has escogido a los actores, creo que el secreto para conseguir la mejor interpretación es crear el ambiente más cómodo

posible en el plató. Debes proporcionar a los actores todo lo que necesitan, porque, finalmente, son ellos quienes hacen el mayor sacrificio. Son los que están delante de la cámara; son los que más tienen que perder. Y aunque quizás se estén divirtiendo, siguen aterrorizados por cómo será el resultado y por eso tienen que sentirse lo más seguros posible. Nunca intento engañar ni torturar a mis actores. Nunca grito; bueno, en realidad, a veces sí que lo hago, pero siempre es por frustración, nunca porque creo que vaya a ayudar a la escena. Hay que hablar mucho con los actores hasta estar seguro de que os movéis en la misma dirección. Y cuando todo esté en consonancia, todas las palabras y todos los movimientos que hagan los actores saldrán perfectos, con total naturalidad.

Los ensayos pueden ayudar a encontrar el tono adecuado, pero hay que tener cuidado. Personalmente, siempre me preocupa perder la espontaneidad de la escena al ensayarla demasiado; no quiero perder la magia que, a veces, surge en el primer intento.

ACEPTA TUS OBSESIONES

A la gente no le gusta repetirse y a nadie le gusta hacer lo mismo una y otra vez. Al mismo tiempo, todo el mundo es un poco esclavo de sus gustos particulares. Es algo que hay que aceptar sin caer forzosamente en la trampa que supone. Todos los directores evolucionan, pero es un proceso lento, y no hay motivo para tratar de acelerarlo.

Resulta obvio que me gusta un determinado tipo de argumento, un determinado tipo de personaje. Hay detalles que vuelven en todas mis películas, como obsesiones. Por ejemplo, me fascina la textura —me encanta esta palabra— y es algo que desempeña un papel importante en mis filmes; pero nunca es una decisión consciente. Siempre me doy cuenta después, nunca antes. Y ni siquiera creo que merezca la pena pensar en ello, porque, al final, no puedes hacer nada con tus obsesiones. Sólo puedes hablar de manera significativa de las cosas que te fascinan. Sólo puedes crear historias o personajes si estás enamorado de ellos. Es como las mujeres: a algunos hombres sólo les gustan las rubias y, de forma consciente o no, nunca tendrán una relación con una morena, hasta que quizás un día encuentren a una morena tan especial que lo cambie todo. Pasa lo mismo con las películas. Las opciones del director funcionan al mismo nivel obsesivo. Y no es algo

que debas tratar de evitar; al contrario, tienes que aceptarlo e, incluso, quizás explorarlo.

MI MOVIMIENTO DE DOLLY SECRETO

Todo director tiene unos cuantos trucos técnicos particulares. Por ejemplo, a mí me gusta jugar con los contrastes; me gusta utilizar objetivos que den una mayor profundidad de campo; y me gustan los primerísimos planos, como el famoso plano de la cerilla en *Corazón salvaje*; pero nada de todo esto es sistemático. Sin embargo, tengo una manera particular de poner en marcha la dolly. Es algo que experimenté en *Cabeza borradora* y, desde entonces, siempre lo he utilizado. Se consigue cargando la dolly con sacos de arena hasta que se vuelve tan pesada que parece que no va a poder moverse. Se necesitan varios hombres para empujarla y, una vez empieza a moverse, es muy lenta, como una vieja locomotora. Sin embargo, un rato después, gana tanta velocidad que los hombres que empujaban tienen que empezar a tirar, para retenerla. Deben tirar con todas sus fuerzas. Resulta agotador, pero el resultado en la película es increíblemente fluido y elegante.

Creo que el mejor movimiento de cámara de todas mis películas está en una escena de *El hombre elefante*, donde el personaje que interpreta Anthony Hopkins descubre por primera vez al hombre elefante y la cámara se acerca para ver la reacción en su rostro. En términos técnicos, el movimiento era muy bueno, pero también, justo cuando la cámara se detuvo frente al rostro de Hopkins, éste derramó una lágrima. Eso no estaba planeado en absoluto, es una de esas cosas mágicas que suceden en un plató de cine. Y, aunque era la primera toma, cuando lo vi, decidí que no tenía sentido ni siquiera probar una segunda.

NO DEJES DE SER EL DUEÑO DE LA PELÍCULA

Como mis películas tienden a sorprender o a impresionar a la gente, me suelo preguntar si es un error tratar de agradar al público. El hecho es que no creo que sea algo malo, siempre y cuando no vayas en contra de tu propio gusto y de tu propia visión para hacerlo. En cual-

quier caso, es imposible gustar a todo el mundo. Steven Spielberg es un director muy afortunado, porque da la casualidad que al público le encantan sus películas y resulta obvio que se siente feliz haciéndolas. Si tratas de agradar al público, pero, para conseguirlo, haces una película que ni tú mismo querrías ver, vas de cabeza al desastre. Por eso me parece absurdo que cualquier director con amor propio haga una película sin control sobre el montaje final. Hay que tomar demasiadas decisiones y el director es quien debe tomarlas, no un grupo de gente que no ha invertido nada en la película desde el punto de vista emocional.

Por lo tanto, el consejo que daría a cualquier director joven es el siguiente: mantén el control del filme desde el principio hasta el final. Es mejor no hacer una película que ceder el poder de tomar las decisiones finales, porque, si lo haces, sufrirás muchísimo. Y yo lo sé por experiencia. Rodé *Dune* sin montaje final y el resultado me perjudicó tanto que tardé tres años hasta que volví a hacer otra película. Aún hoy, todavía no lo he superado. Es una herida que no va a cicatrizar.

Filmografía

Cabeza borradora (Eraserhead, 1977), *El hombre elefante* (The Elephant Man, 1980), *Dune* (Dune, 1984), *Terciopelo azul* (Blue Velvet, 1986), *Corazón salvaje* (Wild at Heart, 1990), *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (1992), *Lumière y compañía* (Lumière et compagnie, 1995) (codirector), *Carretera perdida* (Lost Highway, 1997), *Una historia verdadera* (The Straight Story, 1999), *Mullholand Drive* (Mullholand Dr., 2001).

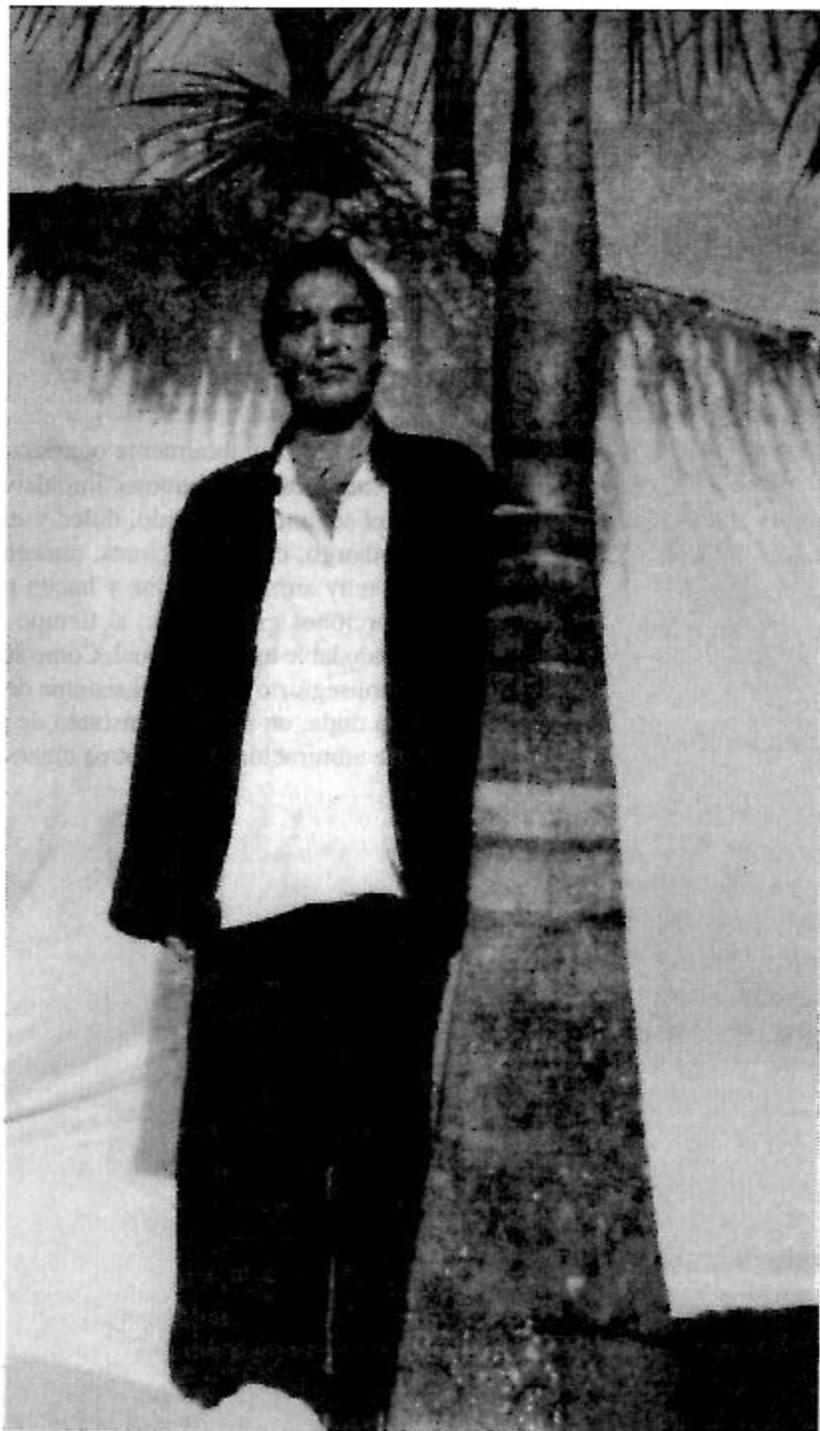
Cuarta parte

Pesos pesados

Oliver Stone

John Woo

Como seres humanos, son totalmente opuestos. El primero es un torbellino, vertiginoso, impulsivo y extravagante; el segundo es tímido, dulce y enigmático. Sin embargo, como directores, poseen un planteamiento muy similar del cine y hacen películas de proporciones gigantescas, al tiempo que conservan un indudable toque personal. Cómo se las arreglan para conseguirlo dentro del sistema de los estudios es, sin duda, un motivo constante de perplejidad —y de admiración— para otros cineastas.



Oliver Stone

1946, Nueva York (Estados Unidos)

A nadie le sorprenderá enterarse de que Oliver Stone es un hombre intenso. En principio, habíamos programado una hora para esta entrevista, pero tuvimos que ampliarla a dos, ya que Stone no pudo evitar alejarse del tema con historias sobre Vietnam, el divorcio, la política, los críticos de cine y la conspiración contra JFK. Tenía tanto que decir, y tanta energía, que en ocasiones me sentí como un vaquero inexperto tratando desesperadamente de refrenar a un potro. Sin embargo, había algo muy humano en todo ello.

La intensidad es precisamente lo que gusta —o disgusta— al público de las películas de Oliver Stone. Como sucede con todos los artistas que tienen un punto de vista muy fuerte, no hay términos medios con Stone: o suscribes su trabajo sin condiciones o lo rechazas por completo. Y, aunque, ciertamente, es un cineasta muy norteamericano, también hay algo de europeo en cómo se plantea Stone el proceso, porque desafía al público y le obliga a tomar partido por un bando. Es el único director «político» que se me ocurre que esté trabajando actualmente en Hollywood. Películas como Salvador, Platoon, JFK, Asesinos natos, e incluso Wall Street fueron opciones valientes en su momento. Aunque, en la actualidad, los filmes de Oliver Stone se han convertido en indiscutibles clásicos, tenían algo inquietante para el pueblo americano cuando se estrenaron. Quizás las películas de Oliver Stone más recientes sean un poquito menos agresivas, pero al hombre sigue hirviéndole la sangre.

Clase magistral con Oliver Stone

He pensado muchas veces en enseñar cine. La única razón por la que no lo hago, y me da vergüenza confesarlo, es el dinero. Tendría que dejar de trabajar para hacerlo y no puedo permitírmelo. Supongo que quizás con Internet haya nuevas maneras de hacerlo, pero, una vez más, nunca se puede sustituir lo real.

Recuerdo que, cuando fui a la escuela de cine en Nueva York, tuve algunos profesores muy estimulantes, entre los que se incluían Haig Manoogian y su alumno estrella, Martin Scorsese. Ambos poseían una energía extraordinaria. Sin embargo, lo que posiblemente me influyó más como director fue ir a la guerra de Vietnam. Solía ser una persona muy cerebral hasta que fui allí. Me interesaba, sobre todo, escribir. Pero en Vietnam, todo cambió. En primer lugar, no podía escribir, por razones muy prácticas, como la humedad. Sin embargo, estaba rodeado del escenario más espectacular que se pueda uno imaginar y quería dejar constancia de ello. Así que me compré una cámara y empecé a sacar fotografías y, poco a poco, fui descubriendo la sensualidad de la imagen, que me pareció mucho más fuerte que la sensualidad de cualquier cosa escrita. Me convertí en alguien más visceral que cerebral y también se me agudizó la concentración. La guerra te da la perspectiva de no mirar más que los diez centímetros que tienes delante de la cara, porque, cuando vas caminando por la jungla, debes tener mucho cuidado con lo que tienes enfrente. Intensificas los diez centímetros que tienes delante de la cara, cosa que, en cierto sentido, también es lo que se hace en una película.

Por supuesto, no me di cuenta de nada de esto cuando estuve allí, sólo se hizo patente cuando volví a Nueva York y empecé a hacer películas. En realidad, fue Scorsese la persona que me lo indicó. Había hecho tres cortos que eran terribles y Martin me animó a utilizar mi experiencia y hablar de ella. Así que hice una película de veinte minutos titulada *Last Year in Vietnam*, que trataba del choque entre las experiencias que viví en la guerra y la vida en Nueva York. Y recuerdo que, después de proyectarla, los demás estudiantes de cine, que eran muy competitivos y solían hacerse pedazos mutuamente, guardaron un silencio increíble. Entonces comprendí que tenía que alimentar mis películas con mi propia vida, porque eso es lo que hace mejores las películas.

No obstante, lo divertido es que este planteamiento «personal» de la cinematografía se acepta mucho mejor en Europa que en Estados Unidos. Cuando Truffaut o Fellini hicieron películas sobre sus propias vidas, les llamaban genios. Pero si lo haces en este país, la gente te llama ególatra. Así que tienes que esconderte detrás de muchas cosas.

UNA PELÍCULA ES UN PUNTO DE VISTA: EL RESTO NO ES MÁS QUE DECORADO

Lo más importante que necesita un director es un punto de vista. Cuando ves una película, si estás atento, lo que es realmente interesante es el pensamiento que se desarrolló detrás. El resto es..., sencillamente, decorado. Incluso el guión. Por lo general, en los primeros diez o quince planos de la película se puede decir si el director está pensando y en qué está pensando. Y, a pesar de todo, el cine es un arte de colaboración; realmente, lo es. En *Un domingo cualquiera*, por ejemplo, había tantos planos para montar —¡tres mil setecientos!— que tenía trabajando a seis montadores. También tenía a varios compositores en la banda sonora.

Algunos lo denominan arte «colectivo», pero yo lo pongo en duda. Una película es un esfuerzo colectivo, eso es cierto, pero tiene que haber una persona al mando, una persona cuya visión imprima coherencia a todo; de lo contrario, el colectivo no tendrá sentido. Tengo un punto de vista que, una vez más, es consecuencia de mi experiencia en Vietnam. Todas las cosas por las que se me critica —mi estridencia, mi intensidad— tienen su origen en la guerra. Sigo estando influido por la belleza y el horror de todo lo que vi allí. Y, en cierto sentido, mis filmes son películas de guerra; aunque posiblemente sea ése el único vínculo que vería entre ellas.

Si observas a muchos directores, poseen un conjunto de obras coherente, con un par de películas con las que todo el mundo está de acuerdo. Conmigo, siempre es un caos. Me he dado cuenta de que a la gente que le encanta *The Doors* no suele gustarle *Wall Street*, que a quienes les encanta *Platoon* detestan *Asesinos natos*, etc. Ningún grupo está de acuerdo nunca. Resulta un poco inquietante, pero supongo que también es bueno, porque significa que estoy diversificándome y eso es lo que pretendes como director. En cualquier caso, tengo mi vi-

sión de las cosas y es diferente de la que tienen otros directores, lo que no implica que sea ni mejor ni peor.

Por ejemplo, cuando escribí el guión de *El precio del poder*, tenía mi propia visión y Brian de Palma hizo algo distinto, cosa que me pareció asombrosa. Yo había escrito una película de gánsters y él optó por rodarla como una ópera, de manera que unas escenas que había escrito para que tuvieran una duración de treinta segundos acabaron durando dos minutos. Había muchos excesos en todos los aspectos de la película, pero eran totalmente lógicos con respecto a la visión que tenía De Palma, y creo que eso es lo que hizo que funcionara tan bien al final.

LA INDEPENDENCIA ES UN PROBLEMA FALSO

La gente suele preguntarme cómo me las arreglo para trabajar con grandes estudios de Hollywood y seguir manteniendo mi identidad. Pero no lo entiendo. Todo ese debate de los estudios contra los independientes no es más que mitología, es más bien la mentalidad de los sesenta de «nosotros contra ellos».

Los estudios de Hollywood son, fundamentalmente, entidades. Todos funcionan en una especie de caos y, si eres listo y estás atento, siempre sabes cómo aprovecharte de ese caos cuando haces una película. He logrado hacer doce películas —algunas de las cuales eran sumamente políticas— dentro del sistema de los estudios y las he hecho de una forma muy independiente. Los estudios pueden tener su lado malo, pero también tienen una cosa importante que funciona para ellos: la red de distribución. Y, personalmente, cuando hago una película, me gusta que la vea el mayor número de gente posible. Hago películas para un público, aunque supongo que primero las hago para mí. Necesito estar satisfecho con lo que hago y, luego, rezo para llegar a un consenso con el público.

En realidad, lo más duro es imaginar cuál es tu público, porque va cambiando. Últimamente, me parece que se ha convertido bastante en un público espectador de televisión. He percibido que el cine americano se ha suavizado en los últimos veinte años y creo que es influencia directa de la televisión. Incluso diría que, si quieres hacer películas hoy en día, te conviene más estudiar televisión que cine, porque así es el mercado. La televisión ha disminuido el lapso de atención del público.

Es difícil hacer hoy una película lenta y tranquila. De todas formas, ¡no es que yo quiera hacer alguna vez una película lenta y tranquila!

EL GUIÓN NO ES LA BIBLIA

El rodaje es la parte crítica de todo el proceso cinematográfico, porque puede suceder cualquier cosa y no te dan una segunda oportunidad. Por eso, cuando entro en el plató por la mañana, suelo tener una lista de entre quince y veinte planos que quiero hacer ese día y sigo mis preferencias desde el principio. Empiezo por lo más importante, porque nunca sé lo que voy a tener al final del día. Puede que consiga veinticinco planos o puede que dos. Suelo formarme una imagen mental del aspecto que deberían tener las escenas, pero también sé que la mayoría de las veces acabaré modificando esa visión, sobre todo porque los actores aportan ideas en el último momento, durante los ensayos. Y yo estoy abierto a eso. El guión no es una Biblia para mí, sino un proceso. Me parece peligroso ser excesivamente rígido con el guión; el rodaje ha de ser fluido.

Así que siempre empiezo ensayando con los actores. En el mejor de los casos, ya hemos ensayado esa escena incluso antes de meternos en la producción. Y como los actores se acuerdan, suele desembocar en algo nuevo, me parece. En cualquier caso, es mejor estar solo con ellos; significa que no tienes que pedir a todos los demás que salgan del plató. Y, unas veces, transcurre una hora; otras veces, tres. A veces, no se rueda el primer plano del día hasta después de comer. Tienes que esperar hasta que has encontrado la esencia de la escena; y, en ocasiones, hay que improvisar. Suelo rodar con varias cámaras; utilicé hasta siete cuando hacía *JFK* y no puedes escribir para siete cámaras, así que hay que improvisar mucho en el plató. En el caso de *JFK*, estuvimos rodando sólo la escena del asesinato, una y otra vez, hasta que nos pareció que teníamos suficiente material con el que jugar en el montaje.

TODO ACTOR TIENE SUS LIMITACIONES

Tengo la sensación de que a muchos directores jóvenes les dan miedo los actores. Proceden de escuelas de cine, con una enorme formación técnica, pero no saben tratar a un actor. Incluso algunos de

ellos apenas hablan a los actores. Me quedé asombrado cuando me enteré de que algunos directores que hacen unas películas excelentes se limitan a poner a los actores delante de la cámara y rodar. No hablan; no ensayan. No sé cómo lo hacen, porque, según mi experiencia, los actores sólo ofrecen una buena interpretación si les obligas a mirar en su interior y salir de su terreno conocido, pero esto requiere tiempo y conversaciones. A los actores les gusta hacerlo, porque, a la larga, lo que quieren es que la gente les vea como no los ha visto antes; pero no pueden conseguirlo solos, necesitan orientación. Tiene que ser algo colectivo. En tanto que individuos, todos somos egoístas y lo mejor que podemos hacer como personas es ayudar a mejorar a la otra persona. De manera que, como director, tienes que encontrar el material en bruto, llevar a esa persona a un lugar donde no haya estado nunca. Y así es como sacas lo mejor de los actores.

Por supuesto, tienes que elegir a los actores adecuados, eso para empezar; porque, por mucho que digan, los actores tienen sus limitaciones y no pueden rebasarlas. Pueden mejorar, pueden dar de sí un poco más, pero nunca pueden ser alguien que no son. Nunca he visto a un actor que haga eso. Me refiero a que Laurence Olivier tenía formación para interpretar a Shakespeare, Robert de Niro, con lo bueno que es, tiene su registro; nunca vas a verlo interpretando a una persona cálida. Por otra parte, cuando elegí a Woody Harrelson y Juliette Lewis para *Asesinos natos*, por ejemplo, mucha gente se sorprendió. Tenían la sensación de que se trataba de una elección que no encajaba con los personajes. Sin embargo, yo sentía que, aunque había participado, sobre todo, en comedias, Woody Harrelson tenía mucha rabia oculta en su interior. Y, en Juliette Lewis, había percibido una energía femenina muy salvaje. De manera que, aunque no se llevaron bien en privado, mantuvieron una gran relación en la película.

La otra decisión importante que debes abordar cuando estás haciendo el *casting* es la cuestión del «peso» del actor. Teniendo en cuenta la naturaleza de las películas que hago, suelo necesitar un actor fuerte en la delantera para actuar como sostén. Es, más o menos, lo que hizo Kevin Costner en *JFK*. Y, luego, quería caras conocidas como actores de reparto, porque había que transmitir tanta información que esas caras facilitan las cosas al público, igual que hacen los postes indicadores en una carretera. El lado frívolo de esto, por supuesto, es que resulta muy difícil que esa gente se quede esperando todo el día en un segundo plano. Se sienten infrutilizados.

NO CONTROLA NADA

Algo que nunca oigo decir a un director es que, cuando haces una película, es fácil que te equivoques en muchas cosas. Hay muchos errores. A veces, en un guión, leo una escena que creo que va a estar muy bien y, cuando la plasmo en la película, no funciona; o lo contrario. Es un caos. Nadie lo admite, pero, sinceramente, ese elemento existe. Cuando oigo a escritores hablando sobre películas de éxito y diciendo: «Todo estaba en el guión, la película ya existía en papel», creo que, en el mejor de los casos, están siendo totalmente ingenuos. Es algo más fluido que eso. Solía decir: «El guión lo es todo», porque me lo habían enseñado así, pero, hoy en día, creo que se le da demasiada importancia al guión.

Mira los estudios, que invierten tanto tiempo, dinero y energía en que sus guiones se vuelvan a escribir una y otra vez... Al final, ¿qué consiguen? Guiones perfectos que se convierten en películas horribles. Porque el cine no funciona así; funciona de una forma mágica. Por ejemplo, cuando leí el guión de *Pulp Fiction* (*Pulp Fiction*, 1994), pensé que nunca iba a salir bien, que era demasiado charlatán y se permitía demasiados excesos. Sin embargo, luego vi cómo lo hizo Quentin Tarantino, y los actores que eligió, y se convirtió en algo totalmente distinto. Hay cosas que, simplemente, no puedes escribir, como la manera que tiene un actor de mirar a otro actor. Y esas pequeñas cosas lo son todo en una película. Así que creo que, como cineastas, no tenemos un verdadero control de todo y, al final, puede ser que la película nos dirija a nosotros en lugar de a la inversa.

Filmografía

Seizure (1974), *La mano* (*The Hand*, 1981), *Salvador* (*Salvador*, 1986), *Platoon* (*Platoon*, 1986), *Wall Street* (*Wall Street*, 1987), *Hablado con la muerte* (*Talk Radio*, 1988), *Nacido el cuatro de julio* (*Born on the Fourth of July*, 1989), *The Doors* (*The Doors*, 1991), *JFK* (1991), *El cielo y la tierra* (*Heaven and Earth*, 1993), *Asesinos natos* (*Natural Born Killers*, 1994), *Nixon* (*Nixon*, 1995), *Giro al infierno* (*U-Turn*, 1997), *Un domingo cualquiera* (*Any Given Sunday*, 2000), *Comandante* (*Comandante*, 2003), *Persona non grata* (2003).

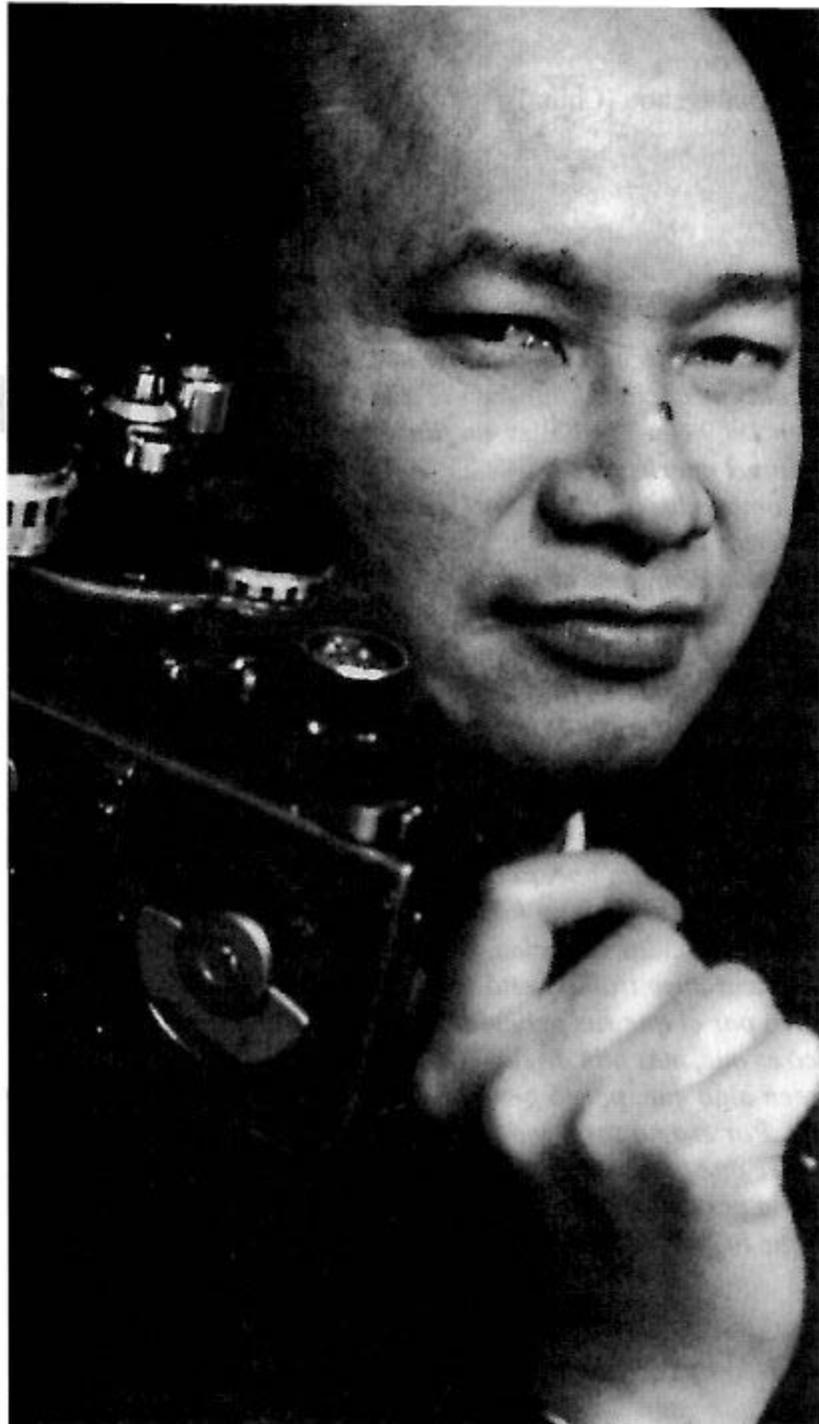
John Woo

1946, Guangzhou (China)

Tras una década dominando la taquilla de Hong Kong con sus películas de acción, John Woo se ganó el reconocimiento internacional en 1989 con The Killer, un filme donde elevó el género de acción a un nivel operístico.

Como todos los cineastas extranjeros de éxito, se dejó seducir por las ofertas de Hollywood y, como sucedió con muchos, enseguida se dio cuenta de que no todo era maravilloso. Parece ser que su primera película para los estudios, Blanco humano, no fue una experiencia nada agradable. «Demasiadas reuniones, demasiada política», dice. El resultado también fue bastante decepcionante. Sin embargo, en lugar de regresar a donde le veneraban, John Woo se quedó en Estados Unidos y no tiró la toalla. En su siguiente película, Broken Arrow: alarma nuclear, consiguió hacerse con un poco más de control y, luego, en el filme siguiente, Cara a cara, fue capaz de demostrar finalmente lo que podía hacer con el cine.

En la actualidad, no hay duda de que John Woo es el mejor director de películas de acción, pero es mucho más que eso. Es un auténtico auteur cuyo trabajo está teñido de fuertes valores personales. El motivo por el que sus películas han causado tanto impacto en el público es que, más allá de su perfección visual y su innovación técnica, poseen algo que, por lo general, suele faltar a los éxitos de taquilla: alma. Por eso no sorprende tanto que, cuando finalmente conoces al hombre que ha dirigido tantas películas de notoria violencia, resulte ser una persona tímida y modesta que te dice, con una sonrisa irónica, que lo que siempre ha deseado hacer es escribir poesía.



Clase magistral con John Woo

Ya desde *The Killer* me han estado pidiendo que enseñe cine. He recibido ofertas de Hong Kong, por supuesto, pero también de Berlín, Taiwan y América. Pero siempre las he rechazado, no porque no crea que el cine pueda enseñarse, sino porque no creo que yo fuera un buen profesor. Soy demasiado tímido para dar una clase en un aula toda llena de estudiantes.

No obstante, lo que hago siempre que viajo para promocionar mis películas es intentar reunirme en privado con uno o dos estudiantes para charlar con ellos. Si ya han hecho alguna película, comentamos aspectos técnicos; si no, hablamos de películas; *Jules y Jim* (Jules et Jim, 1962), *Psicosis* (Psycho, 1960), *8 1/2* (Otto e mezzo, 1963) se encuentran entre mis favoritas. Les animo a ver la mayor cantidad de películas posible, porque así es como aprendí yo.

Cuando crecía en Hong Kong, no había escuelas de cine y, de todas formas, si hubiera habido una, tampoco habría podido asistir. Mis padres eran demasiado pobres para costearmelo. Los primeros libros sobre cine que leí, eran libros que robé. Recuerdo cómo entré en la librería y deslicé en la guerrera el libro sobre Hitchcock que había escrito Truffaut. No estoy demasiado orgulloso de ello, pero, bueno, así aprendí teoría cinematográfica. También me metía a escondidas en las salas de cine e iba a ver muchas películas. Tengo que decir que, en aquella época, Hong Kong era un sitio magnífico para los aficionados al cine. Por la ubicación geográfica, nos influía por igual el cine europeo, el japonés y el norteamericano. Nos acercamos a la Nouvelle Vague francesa igual que a las películas hollywoodienses de serie B. Para nosotros, eran iguales. No teníamos la sensación de tener que elegir entre unas u otras. Yo no hacía distinciones entre una película de Jacques Demy o de Sam Peckinpah. Y, posiblemente, eso hace que mis películas sean tan diferentes en la actualidad: tienen influencia de los dos.

En cualquier caso, enseguida me volví un loco de las películas. Con un grupo de jóvenes, decidí hacer un corto en 16 mm. Posiblemente siga siendo la película más experimental que he hecho hasta la fecha. Era una historia de amor: un hombre ama tanto a una mujer que la ata, ella se muere y, al final, se convierte en una mariposa y se escapa volando. Pretendía ser una reflexión sobre la belleza, el amor y la libertad. Y el resultado fue bastante malo, a decir verdad, pero me ayudó a conseguir mi primer trabajo en el ramo.

MÉTODOS EXTREMOS

No me baso en ninguna regla. Cuando ruedo una escena, pruebo todo tipo de ángulos y lo ruedo todo, desde un plano general hasta un primer plano, y después, elijo durante el montaje, porque es el momento en que sé cuál es la verdadera sensación que tengo sobre esa escena. En ese punto, suelo relacionarme tanto con mis personajes que puedo *sentir* la película y tomar las decisiones adecuadas por puro instinto. Así que nunca dudo en rodar una escena con varias cámaras (en ocasiones, hasta quince al mismo tiempo, para las escenas de acción verdaderamente complejas), ni tampoco en utilizar algunas a velocidades distintas. Mi velocidad de cámara lenta preferida es de 120 fotogramas por segundo. Es una quinta parte de la velocidad normal. La razón de rodar estos planos a cámara lenta es que si siento que un momento resulta particularmente dramático o excepcionalmente real, trato de capturarlo y hacer que dure el máximo posible. Pero son cosas que no sé necesariamente en el plató; suelo descubrirlas durante el montaje. Es como una verdad que se me revela, una verdad que siento con tanta fuerza que quiero destacarla. Por ejemplo, incluso si he rodado una escena desde muchos ángulos distintos, puede ser que me parezca tan emotiva que necesite estar cerca del actor. Así que sólo utilizo los primeros planos y deshecho el resto. Eso puede suceder; depende del estado de ánimo.

En cualquier caso, únicamente suelo confiar en dos tipos de objetivo para construir los fotogramas: el gran angular y teleobjetivo. Utilizo el gran angular porque, cuando quiero ver algo, quiero verlo del todo, con el mayor detalle posible. En cuanto al teleobjetivo, lo uso para los primeros planos, porque me parece que crea un auténtico «encuentro» con el actor. Si filmas la cara de alguien con un objetivo de 200 mm, el público va a sentir que tiene al actor delante de verdad; confiere presencia al plano. Así que me gustan los extremos: cualquier término medio no suscita mi interés.

Supongo que mis películas tienen otro rasgo específico: me suele costar mover la cámara en escenas que no son estrictamente de acción. Tal vez las dos únicas excepciones sean *The Killer*, y *Cara a cara*. Y creo que por eso me siento tan orgulloso de esas películas, porque, en ambos casos, los movimientos de cámara funcionan un poco como la música, como una ópera: ni demasiado largos, ni demasiado rápidos, siempre en el momento adecuado. Hay grandes movimientos

de cámara en *Hard Boiled*, pero sólo en las secuencias de acción, mientras que en *Cara a cara* y *The Killer*, no importaba que se tratara de una escena dramática o de acción. Todos los movimientos de cámara parecían mantener el mismo tono y la misma velocidad.

ME GUSTA CREAR EN EL PLATÓ

La gente siempre dice que los estudios de Hong Kong son especialmente duros y, hasta cierto punto, es cierto, porque sólo se preocupan por el dinero. El público de Hong Kong es muy glotón; siempre quiere más; así que los estudios tienen que alimentarlo. Sin embargo, si entregas a los estudios una película con valor comercial, puedes trabajar como quieras. Te dejan tranquilo; tienes libertad creativa. Cuando trabajaba allí, nunca pasaba los *rushes* al estudio; simplemente, entregaba el producto final, normalmente fuera de plazo y de presupuesto. Pero siempre que la película generara dinero, no se quejaban.

En Hollywood, es otra historia. Lo que más me sorprendió cuando empecé a trabajar allí fue la cantidad de gente implicada en el proceso creativo. Demasiada gente con demasiadas ideas; demasiadas reuniones, demasiada política, muy pocos riesgos que correr. Se requiere una gran dosis de energía para seguir queriendo rodar después de eso. Y el problema es que me baso mucho en el instinto; me gusta crear en el plató. Nunca preparo un plan de rodaje; nunca he hecho el *storyboard* de una escena. Bueno, lo hago hasta cierto punto, para tranquilizar a los estudios, pero, en realidad, no lo utilizo, porque... ¿cómo explicarlo? Mira, si quiero a una mujer, no puedo quererla en la imaginación; necesito verla en carne y hueso para despertar sentimientos verdaderos. Pasa lo mismo con una escena. La teoría no significa nada para mí. Tengo que estar en el plató de verdad para inspirarme.

Así que, normalmente, lo primero que me gusta ver es cómo se mueven los actores, cómo abordan las escenas. Y lo combino con mis propias ideas. Hago un ensayo en borrador y lo abordo de la siguiente manera: si la escena trata sobre, pongamos, la soledad, pido al actor que la interprete de una forma muy abstracta. Le diría algo como: «Acércate a la ventana y siéntete solo. Olvida la escena, olvida al personaje, olvídate de todo, simplemente piensa en cómo actúas cuando

te sientes solo». Me parece que eso ayuda a los actores a sacar sentimientos verdaderos basados en sus propias vidas y a proyectárselos a los personajes para crear un momento auténtico. Tal vez el actor no se sienta cómodo junto a la ventana y decida ir a sentarse en un rincón o tenderse. En algún momento, tendré la sensación de que algo está bien, que suena a verdadero y me decantaré por ello. Y quizás eso signifique que tenga que cambiar la escena por completo. Pero primero hago eso y, sólo cuando lo tengo, coloco la cámara. Es algo muy instintivo; tal vez se parezca a la manera de trabajar de un pintor. Y supongo que no es difícil entender por qué preocupa a los estudios.

OBSERVA LOS OJOS DE LOS ACTORES

Pienso que, si quieres trabajar con actores, lo primero que tienes que hacer es enamorarte de ellos. Si los odias, ni te molestes. Es algo que entendí muy claramente cuando vi *La noche americana* (*La nuit américaine*, 1973), de Truffaut. Me sorprendió ver cuánto cuidaba a los actores. Y eso es también lo que intento hacer; trato a los actores como si fueran parte de mi familia. Antes de empezar a rodar insisto en pasar mucho tiempo con ellos. Hablamos mucho y trato de ver qué les parece la vida, qué clase de ideas tienen, qué tipo de sueños. Hablamos de lo que les gusta y lo que detestan. Trato de descubrir cuál es la cualidad principal de cada actor, porque eso es lo que intentaré destacar en la película. Y, por lo general, cuando los actores hablan conmigo, empiezo a mirarlos para tratar de encontrar el mejor ángulo de cámara. ¿Sale mejor este actor desde ese lado o desde este otro, desde arriba o desde abajo? Los observo con detalle.

Después, una vez hemos empezado a trabajar propiamente, hay dos cosas primordiales. La primera, por supuesto, es la comunicación con el actor. Y, para conseguirla, siempre trato de buscar algo que tengamos en común. Tal vez sea algo filosófico: tenemos los mismos valores morales; o tal vez sea algo más banal: a los dos nos gusta el fútbol. Pero es muy importante, porque muchas veces todo el proceso de comunicación se basará en eso. Siempre es algo a lo que recurrir cuando surgen los conflictos. La otra cosa a la que presto mucha atención son los ojos. Cuando un actor está interpretando, siempre le miro fijamente a los ojos; siempre, porque me dice si está siendo veraz o está fingiendo.

UNA MÚSICA INVISIBLE

La música es importante en mis películas, y no me refiero a la banda sonora del filme. Cuando preparo una escena, me gusta escuchar cierto tipo de música. Puede ser clásica, puede ser *rock and roll*, cualquier estilo que me ayude a ponerme en situación para la escena. De hecho, muchas veces, cuando ruedo una escena, en realidad no escucho el diálogo; sigo escuchando la música. Me refiero a que, si son buenos actores, ya sé que están interpretando su papel, pero me gusta que la interpretación se ajuste a la música porque es el estado anímico que me interesa. A continuación, cuando trabajo en la sala de montaje, utilizo esa misma música para montar la película. La música es la que marca el ritmo y la pauta de la escena.

Por eso, en parte, utilizo tantos ángulos de cámara y tantas velocidades. Si la música llega al clímax, voy a necesitar un plano a cámara superlenta para que se ajuste y así sucesivamente. Entonces, una vez que la película ya está montada, esa música desaparece. O hago que compongan otra banda sonora o dejo la escena sin música, sólo con el diálogo. Sin embargo, en cierto sentido, la música sigue estando ahí. Sigue ahí como un fantasma, como algo invisible —o inaudible, para ser exactos— que confiere una vida propia a la escena.

HAGO PELÍCULAS PARA MÍ

Hay dos razones por las que hago películas. La primera, porque siempre me ha costado comunicarme con la gente, así que las películas son una manera de crear un puente entre mí y el resto del mundo. Y la segunda, porque me gusta explorar, descubrir cosas sobre la gente y sobre mí mismo.

Una cosa que me interesa especialmente es tratar de encontrar lo que resulta que tienen en común dos personas aparentemente muy distintas; lo que constituye un tema recurrente en mis películas. Es algo que me gusta explorar y, en ese sentido, supongo que hago películas para mí. Incluso cuando estoy en el plató, nunca pienso en los espectadores. Nunca me pregunto si va a gustarles la película o no; nunca intento prever cómo van a reaccionar, ni tampoco creo que debiera hacerlo.

Cuando haces una película, todo debe salir del corazón, lo que significa que siempre tienes que decir la verdad. Bueno, al menos, *tu*

verdad. Creo que por eso las películas que hago impresionan a tanta gente, porque intento hacerlas con honestidad. También intento hacerlas lo mejor que puedo. Desde que empecé a dirigir, siempre he luchado por hacer la película perfecta, pero no creo que la haya hecho aún. Así que tengo que pasar a la próxima película... para tratar de crear una vez más la película perfecta.

Filmografía

Young Dragons (1973), *The Dragon* (1974), *Princess Cheung Ping* (1975), *Countdown in Kung Fu* (1975), *Money Crazy* (1977), *Follow the Star* (1977), *Last Hurrah for Chivalry* (1978), *From Rags to Riches* (1979), *To Hell with the Devil* (1981), *Laughing Times* (1981), *Plain Jane to the Rescue* (1982), *Heroes Shed No Tears* (1983, estrenada en 1986), *The Time You Need a Friend* (1984), *Run, Tiger Run* (1985), *A Better Tomorrow* (1986), *A Better Tomorrow Part 2* (1987), *The Killer* (1989), *Just Heroes* (1990), *Bullet in the Head* (1990), *Once a Thief* (1991), *Hardboiled* (1992), *Blanco humano* (*Hard Target*, 1993), *Broken Arrow: alarma nuclear* (*Broken Arrow*, 1996), *Cara a cara* (*Face/Off*) (*Face/Off*, 1997), *Misión imposible 2* (*Mission: Impossible II*, 1999), *Windtalkers* (*Windtalkers*, 2002), *Paycheck* (2003).

Quinta parte

Savia nueva

Joel y Ethan Coen

Takeshi Kitano

Emir Kusturica

Lars Von Trier

Wong Kar-wai

De los veintiún cineastas de este libro, es probable que estos seis sean los que se han considerado más vanguardistas en la cinematografía de los últimos diez años. Quizás la composición internacional del grupo haya sido un factor más accidental que otra cosa. Sin embargo, el hecho de que los únicos estadounidenses de este grupo sean cineastas independientes no es una sorpresa, ya que el trabajo más original que ha surgido en la última década lo han realizado los independientes y no los grandes estudios de cine.



Joel y Ethan Coen

1954 y 1957, Minneapolis (Minnesota, Estados Unidos)

Joel y Ethan Coen han reconocido muchas veces que las entrevistas no son lo suyo. No saben qué decir cuando se trata de explicar sus películas y, a menudo, contestan las preguntas, en el mejor de los casos, con un «No lo sé» o, en el peor, con un incómodo encogimiento de hombros.

Para un periodista que a veces tiene que disuadir a la gente de hablar demasiado, la situación puede resultar un poco violenta. Cuando conocí a los hermanos Coen, salí de la habitación bañado en sudor frío, porque sabía que no podría utilizar nada de lo que me habían dicho para publicar. Cuando los entrevisté por segunda vez, pasé unas cuantas horas perfilando las preguntas y el resultado mejoró considerablemente. De manera que, cuando nos encontramos por tercera vez para esta clase magistral, sabía exactamente lo que tenía que preguntar y cómo hacerlo. Están acostumbrados a esconderse detrás de la respuesta típica, «Lo hacemos todo por instinto», lo que estoy seguro de que, en parte, es verdad. Sin embargo, sus películas están tan repletas de ideas que no podía dejar que la respuesta se quedara ahí.

Nos encontramos en París cuando se estrenaba El gran Lebowski. El gran éxito de Fargo dos años antes no les había cambiado ni un ápice: seguían comportándose como dos artesanos que hacían películas personales en su tiendecita, una detrás de otra, sin más objetivo que su satisfacción personal. Y puede que eso sea lo que les hace tan verdaderamente cordiales. Por razones prácticas, he separado las respuestas de los dos hermanos. Hubiera sido imposible transcribir la conversación real, porque Joel y Ethan tienen una sincronización tan increíble que, de forma sistemática, uno acaba las frases del otro.

Clase magistral con Joel y Ethan Coen

Joel: Dar clases no es algo que hayamos considerado nunca seriamente. Hay una razón egoísta que lo explica: nos ocuparía demasiado tiempo y nos impediría trabajar en nuestros proyectos. Pero también hay una más práctica: que, posiblemente, no tendríamos ni idea de qué decir a los estudiantes. No somos precisamente los cineastas más expresivos, sobre todo cuando se trata de explicar lo que hacemos y cómo lo hacemos. A veces, vamos a escuelas de cine, proyectamos una de nuestras películas y contestamos algunas de las preguntas que puedan plantear los estudiantes. Pero suelen ser preguntas muy específicas, que rara vez tienen que ver con el oficio propiamente dicho. En realidad, la mayoría de las veces, los estudiantes de cine piden consejo sobre cómo conseguir dinero.

Ethan: Supongo que una manera de enseñar podría ser proyectando películas. Aunque, una vez más, nuestros gustos no son lo que se diría clásicos. De hecho, muchas de las películas que nos encantan y que nos han inspirado son películas oscuras que muchos consideran horribles. Recuerdo que cuando trabajamos con Nicolas Cage en *Arizona baby* (Raising Arizona, 1987), estuvimos hablando de su tío, Francis Ford Coppola, y le dijimos que *El valle del arco iris* (Finian's Rainbow, 1968), que no ha visto casi nadie, era una de nuestras películas favoritas. Se lo dijo a su tío y creo que, desde entonces, nos considera perturbados mentales. Así que, de todas formas, si proyectáramos ese tipo de películas en una clase, harían reír bastante a la gente, pero no necesariamente enseñarían a nadie a hacer una buena película. Aunque supongo que estar expuesto a diferentes tipos de cine, y mantener una actitud más abierta con respecto al cine, es una de las ventajas de asistir a una escuela de cine.

Joel: La otra ventaja de la escuela de cine es que sí te aporta una cierta experiencia en el momento de enfrentarte al caos del plató. Todo es a una escala mucho más reducida, por supuesto: estás tratando con equipos de entre cinco y diez personas, presupuestos de unos pocos cientos de dólares. Pero la sensación general de cómo funcionan las cosas y la dinámica con la que tienes que enfrentarte en términos de tiempo y personas, e incluso de dinero, no es muy distinta.

Ethan: Joel fue a una escuela de cine, pero yo no. Aprendí lo básico, los aspectos prácticos de cómo se hace una película trabajando como ayudante de montaje y, luego, con el tiempo, como montador.

Y me parece que, realmente, es una buena manera de aprender, porque repasar todo ese material en bruto te permite ver de primera mano cómo cogió un guión un director y lo descompuso. Llegas a ver lo que significa rodar el material suficiente y lo que no. Ves todos los planos que no sirven para nada y entiendes por qué. También te da una idea de lo que hacen los actores. Ves el material en bruto y lo que hacen una toma tras otra y observas cómo van evolucionando. En mi opinión, realmente es la mejor experiencia de aprendizaje que puedes vivir; salvo hacer una película de verdad, claro.

HACER PELÍCULAS ES HACER MALABARISMOS

Ethan: Estoy tentado de decir que la mayor lección que hemos aprendido sobre la cinematografía es que no hay red, que es una frase de *Speed-the-Plow*, de David Mamet. Pero supongo que la lección más importante es que debes mantenerte flexible. Debes mantener una actitud abierta y aceptar que, algunas veces, no puedes conseguir lo que quieres. No puedes estar demasiado apegado a tus ideas. Bueno..., no es del todo cierto: tiene que haber una especie de idea *central* que vas persiguiendo, de forma consciente, y no permites que las circunstancias te distraigan de ella. Y, en realidad, existe el peligro de dejar que te aparten de la idea original que te interesó en la película. Y suele haber mucha presión para alterar tus ideas, porque algo va a resultar demasiado difícil de conseguir, desde el punto de vista logístico o económico... Y tienes que saber cuándo debes resistirte.

Joel: Es cierto, hacer películas es hacer malabarismos. Por una parte, tienes que estar abierto a nuevas ideas si la realidad de la situación lo requiere y no intentar reproducir con intransigencia tus ideas originales. Sin embargo, por otra parte, debes tener la suficiente confianza en tus propias ideas para no cambiarlas como respuesta a cualquier tipo de exigencia exterior que quiera obligarte a llevar la película en una dirección o en otra. A pesar de todo, no hay lecciones, no hay reglas en las que te puedas apoyar. Siempre es una situación variable donde tienes que utilizar un poco los instintos.

Ethan: Como controlamos la película prácticamente desde el principio hasta el final, resulta fácil seguir haciendo lo que queremos. Sin embargo, la realidad nunca deja de ser un obstáculo. Llegas al plató y una escena no funciona como la habías planificado, o la luz no

está como querías... Y el hecho de que vayamos a nuestro aire hace que todo lo que queremos sea mucho más específico y preciso. Así que hay muchas más posibilidades de que las circunstancias no nos ofrezcan lo que deseamos.

EL GUIÓN SÓLO ES UN PASO

Joel: Resulta difícil decir de dónde procede nuestro deseo original, si es la escritura o las imágenes. Nos interesan las historias, eso seguro. Nos gusta contar historias, pero no consideramos la escritura como la mejor forma de hacerlo; sólo es un paso. En realidad, pensamos desde el punto de vista de las imágenes.

Ethan: Para nosotros, la principal diferencia entre la escritura y la dirección es que estamos dispuestos a escribir para otra gente, pero no dirigiríamos un guión que hubiera escrito otra persona. Parte de los motivos surge de punto de vista puramente pragmático: escribir un guión lleva unas cuantas semanas, a veces unos cuantos meses. Dirigir una película puede ocuparnos hasta dos años de nuestras vidas. ¡Más vale que merezca la pena!

Joel: Además, escribir para otras personas es un ejercicio interesante. Te ofrece la oportunidad de trabajar en un material interesante, pero que nunca te plantearías rodar. Es una forma de experimentar de una manera relativamente segura. Ni siquiera nos importa que los estudios nos digan que tenemos que volver a escribir un guión, mientras que nunca lo aceptaríamos en una de nuestras propias películas, porque cuando escribes por encargo, se convierte en un juego de resolución de problemas. Y nos divierte hacerlo.

Ethan: Sin embargo, cuando trabajamos en nuestras películas, tratamos, en realidad, de dejar fuera los puntos de vista externos. Y no probamos demasiado, no proyectamos material sin terminar, porque nos parece que ese proceso arroja información completamente contradictoria. Tu preocupación principal, realmente, es la claridad. Y es algo difícil de determinar por uno mismo. Es como mirar dos cartulinas de colores y preguntarte «¿Va a ir mejor ésta que la otra?», en lugar de enseñárselas a un grupo de gente y preguntar «¿Cuál te gusta más?». Por descontado, realmente no estás haciendo la película para ti; siempre la estás haciendo para algún público, pero en nuestro caso es un público muy genérico. Es una especie de público abstracto. Cuando

estamos en el plató tomando decisiones, siempre nos preguntamos si una escena va a ir bien o no, si va a funcionar o no y, en realidad, nos lo preguntamos con respecto al público, no con respecto a nosotros específicamente. Pero también tiene que funcionar para nosotros. De hecho, ¡supongo que tiene que funcionar para nosotros primero!

TU VISIÓN CAMBIA UN POCO CADA DÍA

Joel: Cuando empezamos a escribir un guión, no sabemos forzosamente de qué va, o qué forma va a adoptar, o dónde va a ir, y va cobrando vida poco a poco. Esto también es cierto con la película, pero de una manera un poco distinta. Es posible que, en nuestro caso, la película terminada se parezca al guión más que con la mayoría de directores, sobre todo porque solemos rodar el guión y no revisarlo mucho en producción. Sin embargo, por otra parte, se producen tantos cambios sutiles, todos los días, que la película, al final, se vuelve diferente de lo que tenías en mente al principio. Todo ha cambiado un poco y, por lo general, ni siquiera recuerdas cuál era tu visión original.

Ethan: El cine tiene su propia gramática, igual que la literatura. Todo el mundo sabe cómo debe ser el rodaje básico de una escena desde distintos ángulos y, aunque tengas algún tipo de ideas idiosincrásicas que puedan funcionar aunque no respeten las reglas, la realidad sigue siendo que hay unas reglas que están ahí y que funcionan. Hay cosas tales como una forma convencional de rodar una escena desde distintos ángulos. Un buen director sabe cuál es la manera más básica de hacerlo y supongo que muchos la probarán; pero, por supuesto, respetar las reglas no garantiza que la película funcione. Sería demasiado fácil.

Joel: Solemos hacer el *storyboard* de la mayoría de planos, pero cuando llegamos al plató por la mañana, empezamos ensayando con los actores. Nos movemos mucho por el plató con ellos y, por lo general, ellos se imaginan la mejor posición, en función de lo que resulte más cómodo o más interesante. A continuación, vamos al director de fotografía y decidimos, a partir de lo que hemos visto en la interpretación, hasta qué punto queremos mantenernos fieles al guión o no. Y, la mayoría de las veces, hacemos caso omiso de él, porque la posición de la escena hace que parezca académico.

Ethan: Sabemos casi de forma exacta cómo queremos rodar cada escena. A veces, de forma exacta y, normalmente, de manera aproxi-

mada por lo menos. Cuánto material rodemos depende de muchas cosas. A menudo, rodamos escenas sólo desde un único ángulo —especialmente, en nuestras últimas películas y, sobre todo, en *Fargo*—, porque están hechas en una sola toma. Y, en otras escenas, rodamos tanto material desde diferentes posiciones que, al final del día, ¡nos miramos como si fuéramos una pareja de imbéciles que nunca ha hecho películas!

Joel: Supongo que solemos rodar más material desde distintas posiciones al principio de la película, porque suele haber pasado mucho tiempo y estamos un poco nerviosos y asustados. Y, luego, a medida que vamos recuperando el ritmo, vamos ganando confianza.

UN ENFOQUE MÁS AMPLIO

Ethan: No somos particularmente puristas con nada técnico. Estamos dispuestos a probar cualquier cosa. A pesar de todo, por lo que respecta a los objetivos, solemos utilizar objetivos más anchos que la mayoría de directores. Siempre ha sido cierto. Una de las razones que lo explica es que nos encanta mover la cámara y los grandes ángulos hacen mucho más dinámicos los movimientos. Y proporcionan una mayor profundidad de campo. Por otra parte, los objetivos más largos suelen ser más favorecedores para los actores y, aunque sé que es una preocupación para muchos directores, tengo que confesar que nunca ha sido nuestro caso. Nuestro nuevo director de fotografía, Roger Deakins, con el que llevamos trabajando desde *Barton Fink*, está intentando cambiar esto poco a poco. No creo que hubiera usado nunca un objetivo más ancho de 25 mm antes de trabajar con nosotros. Y no creo que nosotros hayamos usado nunca nada más largo de 40 mm, cosa que mucha gente ya considera bastante largo.

Joel: Posiblemente, las dos películas donde más experimentamos fueron *Sangre fácil* y *Barton Fink*. *Sangre fácil*, porque fue la primera, de manera que todo tenía la ventaja de la novedad y, a decir verdad, no estábamos nada seguros de lo que estábamos haciendo. *Barton Fink*, porque es la película más estilizada que hemos hecho y también porque nos enfrentó a la pregunta: «¿Cómo hacer una película sobre un tipo en una habitación, más o menos, y conseguir que, a pesar de todo, resulte interesante y convincente?». Supuso un auténtico desafío. Sin embargo, *El gran salto* también fue un experimento de una artificialidad extrema;

y *Fargo* fue un experimento en una especie de realidad extrema, que era una realidad falsa, porque era igual de estilizada que las demás. Comparándolas con todo eso, las películas que hacemos en la actualidad no son verdaderas aventuras. No es que no nos guste el aspecto que tienen, pero todas son material que ya hemos hecho antes, más o menos.

LOS MEJORES ACTORES APORTAN SUS PROPIAS IDEAS

Joel: Ninguno de los dos tiene formación en interpretación; en cierto modo, llegamos al cine desde la parte técnica o desde la parte de la escritura, por oposición a quien proceda del teatro y tenga experiencia en trabajar con actores. Así que no habíamos trabajado con actores profesionales cuando hicimos la primera película y recuerdo que teníamos unas ideas muy específicas de cómo debía sonar una frase, o cómo debía hacerse una lectura. Sin embargo, a medida que vas adquiriendo un poco más de experiencia y empiezas a divertirte un poco más, te das cuenta de que tienes una idea y puede que no sea la mejor idea. Y para eso contratas a los actores, para mejorar tu concepto, no sólo para imitarlo, sino para ampliarlo, para crear algo propio de ellos que tú no podrías haberte imaginado.

Ethan: Trabajar con actores es, en realidad, un sistema de doble sentido. Y el director no les dice lo que tienen que hacer, sino que más bien les explica lo que quiere, para que los actores puedan adaptarse a eso, para ayudarles; porque no estás ahí para enseñarles a actuar. Estás ahí para proporcionarles lo que les haga sentirse cómodos, para darles el tipo de cosas que están buscando en ti. En ocasiones, querrán hablar mucho sobre cosas *relacionadas* con lo que estáis haciendo, pero no específicamente sobre ello. O, a veces, simplemente es: «Dime dónde tengo que ponerme y lo rápido que tengo que hablar». Así que es cuestión de hacerte una idea, en los primeros días, de cuál es su proceso y mostrar sensibilidad. Y tal vez eso signifique que tengas que dejarlos tranquilos.

Joel: A los actores les gusta trabajar de todo tipo de maneras distintas; no cabe la menor duda. Pero los actores con los que, realmente, resulta más fácil trabajar desde un punto de vista visual son los que tienen sus propias ideas, que quizás no se correspondan con cómo te imaginaste la posición en una escena o no se ajusten a la planificación visual que tenías para la escena. A pesar de todo, te dicen cuáles son sus ideas y también muestran sensibilidad, hasta cierto punto, con lo que estás in-

tentando hacer visualmente. Jeff Bridges, por ejemplo, es de éstos; adaptará sus ideas a tu visión. Tiene su propio concepto, pero puede bajarlo para llegar a una solución intermedia con tus propias ideas.

Ethan: Por supuesto, el *casting* es importante; y tienes que estar abierto a las sorpresas. A veces, escoges a alguien obvio y, otras veces, tienes que arriesgarte para conseguir algo más interesante. Por ejemplo, *Muerte entre las flores* no estaba escrita para un irlandés, pero llegó Gabriel Byrne y dijo que creía que iba a sonar bastante bien con un acento irlandés. Y sé que yo pensé: «Sí, hombre, sí; de acuerdo»; pero cuando lo hizo nos percatamos de que sí sonaba bastante bien. Así que cambiamos el papel. Lo mismo ocurrió con William H. Macy en *Fargo*. Teníamos en mente todo lo contrario: alguien gordo y un poco insignificante. Sin embargo, llegó Bill y nos obligó a imaginarnos otra vez el personaje. Por eso suele gustarnos ver leer a los actores, aunque conozcamos su trabajo, porque ese tipo de cosas sí que pasa.

Joel: A pesar de todo, una vez que hemos escogido el reparto y que empezamos a trabajar en el plató, no estamos abiertos a nuevas sorpresas. Por ejemplo, no nos gusta dejar que los actores improvisen. Y esto no quiere decir que los actores no reescriban sus frases en alguna ocasión, o que no se presenten con sus propias frases, pero eso es algo distinto a improvisar. El único momento en que improvisamos de verdad es durante los ensayos, para sacar determinadas cosas, pero no suele afectar a la escena en sí. Lo que acostumbramos a hacer es pedir al actor que se invente las partes de la escena que no están escritas, los cinco minutos que suceden antes y después de la escena. Nos parece que les ayuda a meterse mejor en la escena. A Jeff Bridges y John Goodman les gustaba mucho hacerlo en *El gran Lebowski*; y, a veces, era muy divertido. De hecho, ¡a veces era mejor que lo que estaba escrito!

Filmografía

Sangre fácil (Blood Simple, 1984), *Arizona Baby* (Raising Arizona, 1987), *Muerte entre las flores* (Miller's Crossing, 1990), *Barton Fink* (Barton Fink, 1991), *El gran salto* (The Hudsucker Proxy, 1994), *Fargo* (Fargo, 1996), *El gran Lebowski* (The Big Lebowski, 1998), *O Brother* (O, Brother, Where Art Thou?, 2000), *El hombre que nunca estuvo allí* (The Man Who Wasn't There, 2001), *Intolerable Cruelty* (2003), *The Lady Killers* (2004).

Takeshi Kitano

1948, Tokio (Japón)

Hacer una entrevista con un traductor siempre es un poco complicado, pero en el caso de Takeshi Kitano rozó lo surrealista. El director, que con frecuencia ha interpretado a gánsters en sus propias películas, posee un rostro pétreo y una voz profunda que, junto con la aspereza del acento japonés, hacen que sus respuestas suenen dogmáticas y secas. Sin embargo, una vez traducidas, resultan estar llenas de ironía o autocrítica. De hecho, Kitano es incapaz de decir nada sin convertirlo en algún tipo de chiste, pero lo hace con una cara tan impasible que no te atreves a reír; sientes como si fuera a matarte en el caso de no asentir con respeto.

Nos conocimos en el Festival de Cine de Cannes, donde había acudido a presentar El verano de Kikujiru, una comedia que desilusionó a muchos críticos, sobre todo porque era una comedia. Aunque Kitano debutó como cómico en la televisión japonesa, una serie de películas oscuras, violentas y líricas contribuyeron a que su trabajo suscitara la atención del mundo como alternativa japonesa a lo que ya se estaba haciendo en el mismo género en Hong Kong. Enseguida se ganó un grupo de acérrimos seguidores, pero siguió cosechando un insignificante éxito comercial hasta que, contra todo pronóstico, recibió el Gran Premio en el exigente Festival de Cine de Venecia, en 1998, por Flores de fuego. La película, cuyo título original en japonés significa «fuegos artificiales», realmente posee una gran belleza visual y contribuyó a que todo el mundo se diera cuenta de lo gran artista que es Takeshi Kitano.

Clase magistral con Takeshi Kitano

Más que dar clases, hace ya un tiempo que me está tentando la idea de escribir un libro donde utilizar mis experiencias como director para compartir ideas, esbozar teorías y dar consejos, tanto sobre la vertiente visual como sobre la dirección de actores, a personas que aún no han hecho una película. Lo único que me reprime, tengo que admitirlo, es el miedo al ridículo. Que un gran artista como Akira Kurosawa dé clases después de una impresionante carrera es perfectamente normal, pero yo sólo he dirigido un puñado de películas hasta la fecha y, si empiezo a hacer de profesor, sé que la gente dirá: «Pero, vamos, ¿tú quién te crees que eres?». Así que voy a esperar un tiempo; pero algún día lo haré.

UNA SUCESIÓN DE IMÁGENES PERFECTAS

No me he referido a Kurosawa por casualidad. Si los estudiantes me preguntaran «¿Qué es una gran película?», les enviaría de inmediato a ver *Kagemusha, la sombra del guerrero* (Kagemusha, 1980), *Los siete samuráis* (Shichinin no samurai, 1954) o *Rashomon* (Rashomon, 1950). Lo sorprendente de las películas de Kurosawa, creo, es la precisión de la imagen. En el encuadre y en la ubicación de los personajes, la composición siempre es perfecta, incluso cuando la cámara se está moviendo. Podrías coger fácilmente cada uno de los veinticuatro fotogramas de cada segundo y formarían una película preciosa. Creo que ésa es la definición ideal del cine: una sucesión de imágenes perfectas. Y Kurosawa es el único director que lo ha conseguido.

A mi nivel, me doy por satisfecho si encuentro sólo dos o tres imágenes, quizás no perfectas, pero sí muy poderosas, en cualquier caso, para sentar las bases de la película. Por ejemplo, en *El verano de Kikujiro*, sabía, incluso antes de escribir el guión, que quería incluir el momento en que el personaje que interpreto se aleja caminando por la playa y el niño corre tras de él para cogerle de la mano. Esta imagen, igual que unas cuantas más, fue la razón que tuve para hacer esta película en concreto. Con eso en mente, me inventé una trama y escribí escenas para crear un vínculo entre las imágenes. Pero, al final, la historia casi es una excusa. Mi cine es mucho más un cine de imágenes que un cine de ideas.



COMIENZOS, SORPRESAS AGRADABLES Y DESAGRADABLES

Para terminar con Kurosawa, sólo diré que habría sido mi sueño tomar prestados los *rushes* de sus películas para ver el modo en que, toma tras toma, iba corrigiendo las cosas para alcanzar un resultado final tan perfecto. Por desgracia, no tuve oportunidad de hacerlo.

De hecho, mi formación como director se desarrolló de un modo bastante extraño y sin planificar. Estaba trabajando mucho para la televisión, como presentador de un programa, delante de la cámara, o más bien, de las cámaras, porque había por lo menos seis en el estudio. Empecé a entender la relación que creaba la cámara con el espacio y con los actores. Poco a poco, empecé a tener mis propias ideas sobre lo que debía de ser la dirección y, transcurrido un tiempo, dejé de estar de acuerdo con las decisiones de las personas que me dirigían. Decía: «¡No, debería estar filmando esa cámara, en lugar de ésta y desde ese ángulo, en lugar de éste!». Después, empecé a dirigir los programas yo mismo, al tiempo que seguía apareciendo delante de la cámara. A pesar de todo, mi trabajo como director para televisión no fue demasiado bueno —nada más lejos—, pero enseguida sentí que me apetecía pasar a la gran pantalla. Sin embargo, me tropecé con un grave e inesperado problema: la credibilidad.

En mi primera película, sencillamente el quipo no confiaba en mí. Supongo que quizás me vieran como una estrella de la televisión que se daba un capricho haciendo una película. En cualquier caso, recuerdo haber llegado al plató el primer día y pedir al operador de cámara que se preparara para rodar el primer plano. Me miró con recelo y me preguntó: «¿Por qué quieres rodarlo así? ¿Por qué no empiezas con un plano de apertura?». Le dije que era una cuestión de intuición, que tenía la impresión de que no necesitaba un plano de apertura en esa escena. Pero no le convenció, insistía en que le explicara las razones. Podría decirse que todo el equipo estaba tan receloso como él. Tenía en mente otra idea y tuve que estar una hora peleando con él antes de ganar el punto. No era un plano muy importante —de hecho, acabó en el suelo de la sala de montaje—, pero era una cuestión de principios. Tenía que imponer mi credibilidad como cineasta y eso se prolongó durante todo el rodaje.

La otra cosa que más me sorprendió de mi primera película fue el increíble número de restricciones —económicas, temporales, humanas y artísticas— que pueden surgir entre la visión del director y el re-

sultado final. Pensaba que el trabajo del director era, sobre todo, tener buenas ideas. Me di cuenta que, en lugar de eso, consistía principalmente en gestionar todo tipo de elementos externos para crear el ambiente adecuado que permita llevar a la práctica esas ideas.

UNA PELÍCULA ES UNA CAJA DE JUGUETES

El cine es algo muy personal. Cuando hago una película, la hago, en primer lugar, para mí mismo. Es como una maravillosa caja de juguetes con la que juego. Una caja de juguetes muy cara, por supuesto, y en ocasiones me avergüenzo de divertirme tanto con ella. No obstante, llega un momento, cuando la película ya está en la lata, en que deja de pertenecerte. Se convierte, entonces, en el juguete del público y de los críticos. Pero sería poco honrado negar que yo hago una película para mí antes que para cualquier otro.

De hecho, por eso no entiendo que un director pueda rodar una película a partir de un guión escrito por otra persona, ya que el cine es algo demasiado personal para eso, a menos que tengas una gran libertad para adaptar el guión, en cuyo caso creo, sinceramente, que el director debe asumirlo por completo y convertirlo prácticamente en su propio guión. Esta vertiente íntimamente personal de la visión cinematográfica constituye tanto el punto fuerte como el punto débil de un director. Ya he oído a muchos directores diciendo esto y también es aplicable a mi caso: con cada película nueva, intento hacer algo completamente distinto, pero cuando observo el resultado final, me doy cuenta de que he hecho exactamente la misma película una y otra vez. Quizás no la misma exactamente, pero creo que si un inspector de policía la viera, diría: «No hay duda, Kitano, estás detrás de esto. ¡Tus huellas están por todas partes!».

TOMAR DECISIONES, INCLUSO ARBITRARIAS

Mi principal prioridad en cualquier escena es la composición de la imagen. Posiblemente, mucho más incluso que la interpretación de los actores; por eso siempre empiezo situando la cámara. Cuando llego al plató por la mañana, no siempre tengo una idea concreta de lo que quiero rodar, pero sé que necesito tomar una decisión rápida por-

que tengo al equipo detrás, esperando con impaciencia a que les diga lo que tienen que hacer. Si empiezo paseándome para encontrar la inspiración, no me dejan; me siguen. Una vez, en una película que estábamos rodando en las montañas, me escapé unos minutos, porque necesitaba estar solo para pensar y, cuando me acomodé en lo que parecía un lugar tranquilo, me percaté de que todo el equipo me había seguido obedientemente. Se disgustaron mucho cuando les dije que se marcharan y me dejaran solo. De manera que, cuando llego por la mañana, si pasan diez minutos y no se me ocurre una idea genial, tomo una decisión arbitraria. Digo: «Nos colocaremos aquí». Así que el equipo se sitúa y coloca la cámara; luego, traemos a los actores. Hacemos un ensayo y, por supuesto, nueve de cada diez veces no funciona; pero, mientras tanto, he tenido tiempo para pensar y puedo sugerir una configuración mejor. Es posible que obligue al equipo a moverse así tres o cuatro veces antes de conseguir lo que quiero, pero es mejor que dejarles esperando sin hacer nada.

Por otra parte, en cuanto encuentro el ángulo que me gusta, ruedo siempre o casi siempre desde esa posición. Opto por una manera de rodar una escena y me mantengo fiel a ella, aunque después acabe lamentándolo durante el montaje, cosa que sucede algunas veces. Mientras el operador de cámara no arme un escándalo, no pruebo nada más. De vez en cuando, esto le pone un poco nervioso. En el pasado, me pedía, para más seguridad, rodar con dos o tres cámaras. Lo hice para tranquilizarle, pero durante el montaje, me di cuenta de que casi siempre utilizaba planos de la cámara principal, la que había elegido yo. Así que dejé de hacerlo.

Sin embargo, creo que es necesario que un director esté muy alerta, no con respecto a lo que pide al cámara que filme —después de todo, es su trabajo—, sino con respecto a todas las cosas accidentales, espontáneas o casuales que suceden en el plató y que un director puede aprovechar y usar en sus películas. En *Flores de fuego*, estábamos preparando una escena en la playa cuando vi unos cuantos peces grandes saltando sobre las olas y saliendo del agua. De inmediato, dije al operador de cámara que los filmara. No puedo explicar por qué en un nivel concreto, pero tuve la sensación de que era necesario, que ese plano se ajustaría perfectamente a la película. Cuando funciona una sorpresa como ésta, aporta la mayor de las satisfacciones.

PRUÉBALO TODO, O CASI TODO

El cine tiene sus reglas fundamentales que un gran número de cineastas brillantes ha ido elaborando durante toda su historia. Sin embargo, creo que, en lugar de respetarlas, todo cineasta debe adaptar esas reglas a su forma personal de rodar, lo que suele significar alterarlas o infringirlas.

Sé, por ejemplo, que en las escuelas de cine —por lo menos, en las japonesas—, siempre se enseña a los estudiantes que lo que filma la cámara debe representar el punto de vista de alguien. Sin embargo, en ocasiones, filmo a personajes desde un ángulo elevado, mirándolos desde arriba, aunque no haya nadie por encima de ellos. Y funciona. Nadie me pregunta nunca si es la visión de Dios o de un pájaro. El público lo encuentra normal. En una película, rodé una toma desde un ángulo bajo después de un tiroteo y el cámara no lo entendió. Me dijo: «¡Es imposible! Significa que el cadáver está viendo eso, pero está muerto». Le sorprendió mucho; pero así es como lo percibí y nunca sorprendió a nadie del público.

Por otra parte, hay cosas que, sencillamente, me niego a hacer. Una cosa que odio en las películas es cuando la cámara empieza a girar alrededor de los personajes. Si hay tres personas sentadas a la mesa charlando, sueles ver cómo la cámara empieza a girar alrededor de ellas. No puedo explicar por qué, pero me parece totalmente falso. Se me acusa muchas veces de no aprovechar todas las posibilidades de la cámara, pero me niego a utilizar ese movimiento concreto. Y, sin embargo —y creo que, posiblemente, esto le resultará gracioso—, una cosa que me gustaría probar algún día es colocar la cámara en medio de la mesa y hacerla girar para mostrar sucesivamente a los personajes, como si estuviera en una bandeja giratoria de un restaurante chino. Por lo tanto, estoy dispuesto a rotar la cámara *delante* de los personajes, pero no *detrás*. ¿Por qué? No sé decirlo.

La más experimental de mis películas, en el enfoque, fue *Sonatine*. Cuando la rodé, me preocupaba mucho que la gente pensara que estoy totalmente chiflado, pero la preocupación tenía que ver, sobre todo, con el contenido. En cuanto a la forma, la película donde he probado más ideas posiblemente sea *Kikujiro*. Por ejemplo, me divertí filmando el punto de vista de la libélula. Y, luego, está el extraño encuadre del plano en el bar con la camarera. No es necesariamente una toma bien resuelta, pero quería probarlo. También está la escena don-

de se marchan los dos ángeles. Quería filmar el reflejo del niño en el tapacubos de la rueda que se va. Lo probé, pero daba la impresión contraria: parecía que era el muchacho el que se marchaba y la rueda se quedaba. ¡Una pena!

ELIGE A LOS ACTORES PARA CONTRAVENIR A LOS ESTEREOTIPOS

Nunca trabajo con actores famosos, porque me parece casi peligroso para el tipo de películas que hago. Un actor famoso suele llevar consigo una imagen tan fuerte que es probable que desequilibre la película y, en consecuencia, la dificulte, en lugar de facilitarla. Además, cuando escojo a los actores, evito elegir a gente especializada en un determinado tipo de papeles, porque es probable que hayan desarrollado «tics» en las interpretaciones, que resulta imposible corregir. Así que, por ejemplo, para interpretar a gánsters, nunca escojo a actores que ya hayan hecho de gánster en otras películas. Por el contrario, elijo a gente acostumbrada a interpretar a personal de oficina y los resultados son de lo más sorprendente. La razón por la que también aparezco en mis películas es que tengo un planteamiento personal del tiempo, lo que significa que, por ejemplo, nunca hablo exactamente cuando la gente espera que lo haga; siempre me falta un poco de sincronización. Y mientras pueda hacerlo yo mismo, soy incapaz de decir a otra persona cómo tiene que llevar a cabo esos momentos de interpretación interior que son muy importantes en mis películas.

La dirección de actores es algo sencillo y complicado al mismo tiempo. Me parece que el secreto es evitar dar las frases a los actores con demasiada antelación. De hecho, es mejor que ni siquiera las tengan el día anterior. De lo contrario, van a ensayarlas solos, rodando su propia película en la mente, imaginándose cosas. Una vez estén en el plató, cuando dé las instrucciones, se sentirán intranquilos, porque las cosas no se corresponderán con lo que habían preparado. De manera que, la mayoría de las veces, les doy las frases justo antes de rodar, con la esperanza de que no tengan tiempo para memorizarlas. Y, a menudo, la mejor instrucción que les doy con relación a la actuación es: «Actúa como lo harías en la vida cotidiana..., salvo que vas vestido de forma distinta».

ASIA VERSUS AMÉRICA

Realmente, no sé qué posición ocupo como cineasta. Cuando observo el cine asiático en general, y el cine japonés en particular, suelo sentir como si estuviese viendo a un campesino que ha ido a la ciudad vistiendo sus mejores galas, pero que no se siente cómodo con ellas.

Al mismo tiempo, esto no significa que me sienta más próximo al cine norteamericano. Es demasiado estandarizado, demasiado dogmático: tiene que haber un héroe, una familia, gente de color, escenas de comidas, etcétera. Resulta sumamente restrictivo. Y, además, el cine asiático puede hacer algo que el cine norteamericano es incapaz de hacer: controlar el uso del tiempo. En una película de Hollywood, si hay más de diez segundos de silencio, la gente se extraña. En Asia, mantenemos una relación con el tiempo más natural y saludable. Al final, también es una cuestión de escala. Para los americanos, divertirse significa construir una Disneylandia; en cambio, tengo la impresión de que nosotros aún podemos divertirnos con un simple juego de ping-pong. Al final, supongo que el dinero es lo que gobierna el estilo de rodaje en cada cultura, y es una pena.

Filmografía

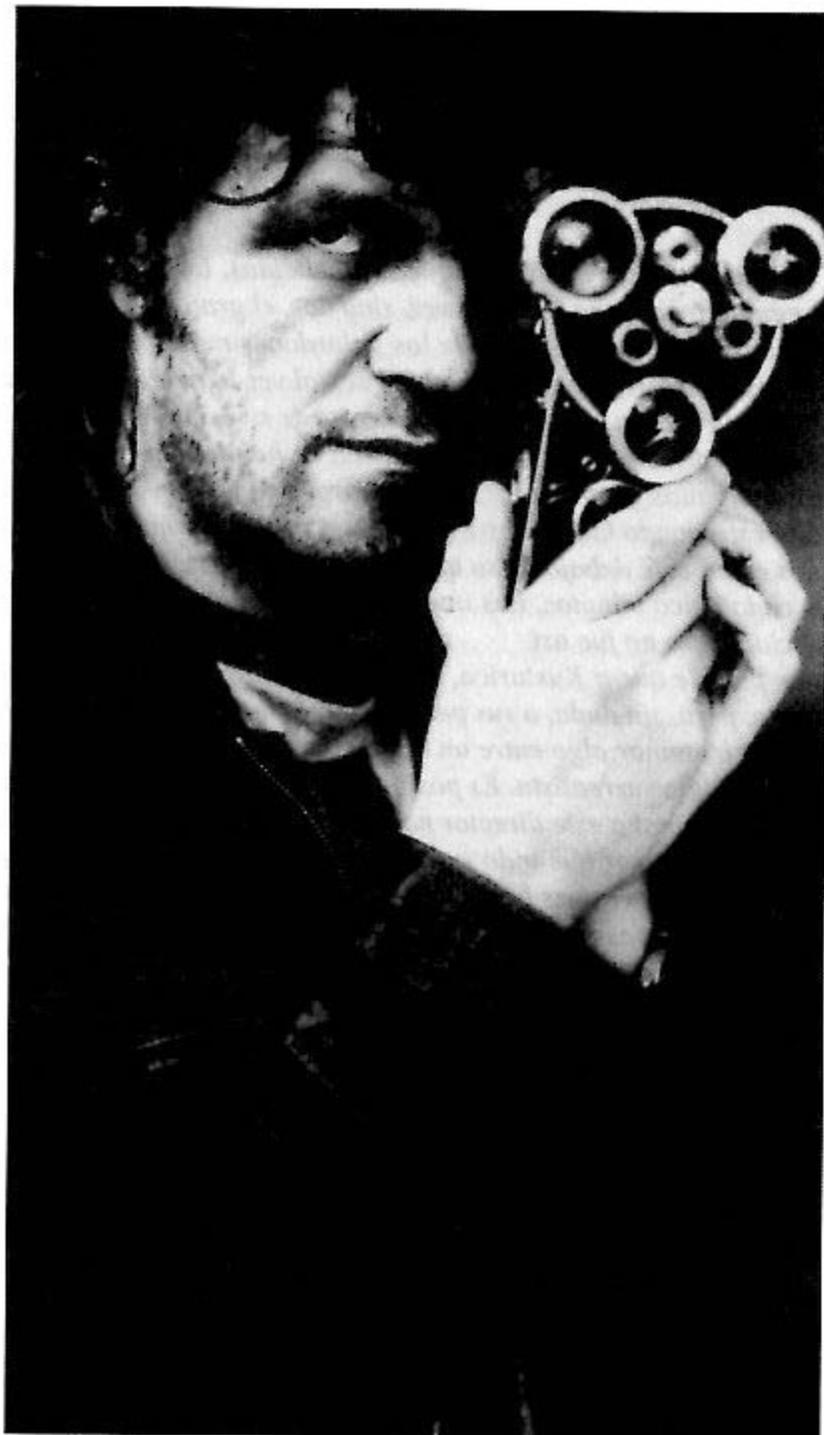
Sono otoko, *Kyobo ni tsuki* (1989), *3-4x jugatsu* (1990), *Ano natsu, ichiban shizukana umi* (1992), *Sonatine* (1993), *Minna-yatteruka* (1995), *Kidzu ritan* (1996), *Flores de fuego* (*Hana-bi*, 1997), *El verano de Kikujiro* (*Kikujiro no natsu*, 1999), *Brother* (*Brother*, 2000), *Dolls* (*Dolls*, 2002), *Zatoichi* (2003).

Emir Kusturica

1954, Sarajevo (Yugoslavia)

Con una carrera de únicamente seis películas, Emir Kusturica ha conseguido recibir, no sólo una vez, sino dos, el gran premio del Festival de Cine de Cannes, uno de los galardones más codiciados por todos los directores de cine. No obstante, tal vez lo más impresionante de Kusturica sea lo distanciado que está de su éxito. Muchas de las entrevistas de este libro se desarrollaron en habitaciones o suites de hotel tranquilas y apartadas. Sin embargo, cuando nos conocimos, estaba estrenando Gato negro, gato blanco y sugirió que nos reuniéramos en un café debajo de su apartamento en París. Tenía miedo de que, cada cinco minutos, nos interrumpiera gente que lo hubiera reconocido, pero no fue así.

Es posible que a Kusturica, el hombre, no se le reconozca de inmediato, pero, sin duda, a sus películas sí. Si no han visto nunca una, traten de imaginar algo entre un circo gitano con tres pistas y un número de magia surrealista. Es posible que no puedan y esto es lo que hace tan original a este director nacido en Yugoslavia. Podría resultar tentador pensar que todo su caos organizado es más caótico que organizado, que el azar ha desempeñado un importante papel en la realización de esas poéticas e impredecibles películas. Sin embargo, como verán en la lección, aunque Kusturica actúa movido por el misterioso desenfreno del alma eslava, posee definitivamente todo el rigor y la precisión que han hecho famosos a los directores de Europa del Este.



Clase magistral con Emir Kusturica

La idea de enseñar a alguien a hacer una película es muy ambiciosa y, al mismo tiempo, muy emocionante, pero no muy realista, en mi opinión. Estuve dos años dando clases de cine en la Universidad de Columbia, en Nueva York, y salí de allí con la sensación de que es imposible dar a nadie indicaciones sobre la manera de hacer una película. Sin embargo, creo que sí es posible proyectar determinados filmes y analizarlos, con ejemplos precisos de escenas o planos, para mostrar cómo utiliza su talento cada cineasta para hacer una película.

Personalmente, creo que la primera lección, y la más importante, para un futuro cineasta es aprender a convertirse en autor, aprender a imponer su propia visión sobre la película. Después de todo, el cine es un arte en colaboración donde tienes que enfrentarte continuamente a las dudas y las opiniones divergentes de otros. Los jóvenes cineastas suelen tener muchas ideas, pero muy poca experiencia, y sus ideas no tardan en hacerse añicos al toparse con los requerimientos de la realidad. Para evitarlo, tienes que ser capaz de entender quién eres, de dónde vienes y cómo puede traducirse toda esa experiencia en lenguaje cinematográfico.

Por ejemplo, si echas un vistazo a las películas de Visconti, enseguida verás que su estilo de dirección estaba influido por el hecho de que había puesto en escena óperas. Pasa lo mismo con Fellini: reconoces al dibujante detrás del director. Y resulta obvio que el crecer en las calles de Sarajevo, en continuo contacto con gente y alimentado por una ávida energía y una rebotante curiosidad, ha influido en mi propia manera de rodar. Al estudiar las películas de cada cineasta, incluso los cinco primeros minutos, ves que todos tienen un modo propio de construir su obra. Luego, si aprendes a distinguir y comparar todos estos enfoques de los cineastas, al final serás capaz de definir el tuyo propio.

MI PROGRAMA

Cada período de la historia del cine enseña una lección distinta a la persona que lo estudia. Por ejemplo, yo siempre empezaba pasando a mis alumnos *L'Atalante* (1934), de Jean Vigo, porque tengo la im-

presión de que representa el mejor equilibrio posible entre sonido e imagen. Se rodó a principios de la década de 1930, una época en la que todo era aún relativamente nuevo y la imagen y el sonido se utilizaban con mucha cautela y moderación. Ahora, cuando veo las películas modernas, me sorprende el abuso que se hace de los dos elementos. Hay una exageración sistemática que, verdaderamente, no parece nada saludable.

Después de *L'Atalante*, solía proyectar *La regla del juego* (La règle du jeu, 1939), de Jean Renoir, una película que, personalmente, considero la gran obra maestra del cine en lo que a dirección se refiere. Para mí, esta película supone la cumbre de la elegancia en la narración, con un encuadre realizado con distancias focales que no son ni demasiado largas ni demasiado cortas, siempre adaptado a la mirada humana, con una gran riqueza visual y una gran profundidad de campo. Además, fue Renoir —y, quizás, incluso también su padre, el pintor— quien influyó en mi manera de crear siempre unos fotogramas muy profundos y muy ricos. Incluso cuando filmo un primer plano, siempre sucede algo detrás; el rostro siempre está relacionado con el mundo que le rodea.

Volviendo a mi programa, pasaría después a los melodramas hollywoodienses de la década de 1930 y las sorprendentes lecciones que dan sobre la estructura, la sencillez y la eficacia narrativa. También estaba el cine ruso y su sentido casi matemático de la dirección; a continuación, el cine italiano de posguerra, con Fellini y su forma de relacionar una estética perfecta con una especie de espíritu mediterráneo que convierte a la película en algo tan vibrante y atractivo como una función de circo. Por último, estaba el cine americano de las décadas de 1960 y 1970, un estilo cinematográfico vanguardista y absolutamente moderno que gente como Spielberg y Lucas llevaron a otro nivel en la década de 1980.

INSUFLAR VIDA A LA IMAGEN

Las primeras películas que rodé de estudiante eran muy lineales. Tenían un gran rigor en un nivel artístico, pero no eran muy emocionantes de ver. Y creo que una de las lecciones importantes que aprendí durante mis estudios de cine en Checoslovaquia es hasta qué punto el cine se mantiene al margen del resto de artes en lo que a su vertiente

de colaboración se refiere. No sólo estoy hablando del equipo que hace la película, sino también a lo que se coloca delante de la cámara, lo que constituye el alma de la escena y le insufla vida. Como director, descubrí que tenía a mi disposición toda una gama de elementos que podía juntar como una especie de mosaico hasta que la escena cobraba vida con una sola chispa. Tiene algo muy musical, como si, al utilizar todo tipo de sonidos, estuviera intentando crear una sensación melodiosa en el inconsciente del público, en lugar de transmitir un mensaje racional.

Por eso paso mucho tiempo preparando cada plano y siempre repaso los planos que hago. Trato de armonizar un amplio abanico de elementos en una gran variedad de niveles distintos, hasta que, finalmente, la imagen acaba transmitiendo la emoción necesaria. Por eso también hay mucho movimiento en mis películas. Detesto la idea de revelar las emociones de los personajes mediante el diálogo. Me parece que expresar las emociones por las palabras, en lugar de por las acciones, es una opción fácil por la que el cine opta cada vez más. Es como una enfermedad. Por lo tanto, intento que mis actores hablen lo menos posible y, cuando tienen que hablar, me aseguro de que ellos o la cámara se estén moviendo.

Hay una escena en *Gato negro, gato blanco* que me gusta especialmente. Es la escena donde los dos actores se agarran a un flotador de goma y confiesan el amor que se profesan. La manera de filmar la escena fue girar el flotador y acompañar su movimiento con la cámara. Para mí, es el movimiento circular —el círculo es la figura geométrica más perfecta del mundo— lo que hace mágica la escena, y no tanto las palabras que están diciendo los actores.

LA SUBJETIVIDAD COMO PRINCIPIO

El peor error que puede cometer un joven cineasta es creer que el cine es un arte objetivo. La única manera auténtica de ser cineasta no sólo es tener un punto de vista personal, sino imponerlo en la película, a todos los niveles. Tú haces la película y la haces para ti, aunque, por supuesto, siempre con la esperanza de que lo que te gusta de ella también gustará a otros. Si intentas hacer una película para el público, no puedes sorprenderle. Y si no le sorprendes, no le haces pensar o evolucionar. Por lo tanto, la película es, ante todo, *tu* película. ¿Tienes

que escribir el guión para ser el verdadero *auteur* de la película? No lo creo. Al contrario, creo que tienes una mayor libertad si lo único que haces es rodar. Por lo general, suelo adaptar los guiones de otras personas, pero, en el plató, añado tantas cosas de mí mismo que, sistemáticamente, lo hago mío. El guión es, simplemente, una base, unos cimientos donde me apoyo para construir la arquitectura del filme. Nunca me permito que el texto me limite; sigo abierto a nuevas ideas que aportan los actores o las circunstancias del rodaje y, sobre todo, me aseguro de que la película incluya todo tipo de elementos muy personales. Por eso suelen aparecer hombres ahorcados, bodas, bandas de metal y cosas así en mis filmes. Son mis obsesiones que reaparecen con frecuencia, un poco como las piscinas en los cuadros de Hockney. Los elementos siempre son los mismos, pero los presento de forma distinta cada vez para contar otra historia.

Igualmente, en el nivel técnico, mi dirección es totalmente subjetiva. Cada director se enfrenta, forzosamente, a un dilema cuando se trata de situar la cámara. Hay que tomar una decisión artística basada o bien en una explicación lógica, o incluso moral, o bien en el puro instinto. Siempre dejo que me guíe el instinto, pero entiendo que a otros les parezca más tranquilizadora la lógica. En todo caso, no existe realmente una gramática cinematográfica. O, más bien, hay cientos de ellas, puesto que cada director inventa la suya propia.

LA CÁMARA DEBE DECIDIRLO TODO

Cuando preparo una escena, siempre empiezo situando la cámara, porque creo que la dirección implica, ante todo, el control del espacio y lo que quieres ver dentro de ese espacio: es la base de todo cine. Y, bueno, ese control del espacio debe hacerse mediante la cámara. Los actores deben adaptarse al encuadre predeterminado y no a la inversa. Antes que nada, por razones prácticas: es más fácil pedir a un actor que se adapte a unas constricciones visuales que adaptar la vertiente técnica a las ideas del actor. Y, después, porque la cámara ayuda al director en la dirección de los actores, en el sentido de que, si sabe cómo imponerla como el ojo de la escena, proporciona a los actores un punto de referencia que hace todo claro y sencillo. La cámara es la aliada del director, porque es la fuente de su poder; es el punto donde puede basar todas sus decisiones, por muy arbitrarias que sean.

En mi opinión, el error que cometen muchos directores primerizos es enfocar el cine como una forma de teatro filmado; son tan respetuosos con el trabajo de los actores que lo convierten en una prioridad y son incapaces de imponer su punto de vista visual. Esta actitud suele volverse en su contra, porque los actores necesitan ser dirigidos y ser encuadrados dentro de los parámetros del plató. Un director que dé carta blanca a los actores enseguida transmite una sensación de debilidad o indecisión, y eso les aterroriza.

Al mismo tiempo, tienes que evitar la estrechez de miras. Y, aunque es muy importante tener un planteamiento concreto del rodaje de una escena, también es importante mostrarse receptivo ante las sorpresas y las ideas del exterior. Aunque siempre sé qué imagen quiero que tenga la escena que quiero rodar, pocas veces soy capaz de adivinar cómo será realmente al final.

ABORDA CADA PELÍCULA COMO SI FUERA LA PRIMERA

En realidad, un director sólo tiene un objetivo artístico cuando hace una película: que le estimule lo que filma. Sé que una escena es buena cuando siento que el corazón me late más rápido y la razón misma por la que hago películas es sentir ese tipo de sensación. Necesito que me transporte el acto de traer al mundo la película y, cuando lo consigo, creo que la pantalla se impregna de ese sentimiento y que el público, a su vez, también va a sentirlo.

No obstante, para lograrlo, creo que tienes que abordar cada película como si fuera la primera. Trata de no ceder a la rutina y nunca dejes de explorar y evolucionar. Con la experiencia, resulta muy fácil recurrir a viejos hábitos o, sencillamente, cambiar de objetivos para crear una nueva dinámica. Pero, realmente, hay que evitar hacer eso. Por ejemplo, siempre me niego a filmar una escena desde distintos ángulos. Elijo una única manera de rodar y me mantengo fiel a ella, incluso si implica un auténtico dolor de cabeza durante el montaje. Supone un desafío continuo, pero me obliga a pensar las decisiones que tomo en el plató y no dudo en llevar cada idea hasta su conclusión. Hay veces en las que podría darme por satisfecho con la tercera toma de un plano, pero me obligo a explorar más, a entrar en el corazón, en el auténtico meollo de la escena. Y, de esta forma, acabo rodando quince o veinte tomas de un plano. Es mucho, ya lo sé; es una canti-

dad enorme y resulta espantoso para el productor. Pero cuando descubrí que Stanley Kubrick hizo cuarenta tomas en su última película, me tranquilicé.

Filmografía

¿Te acuerdas de Dolly Bell? (Sjeccas li se, Dolly Bell, 1981), *Papá está en viaje de negocios* (Otac na sluzbenom putu, 1985), *El tiempo de los gitanos* (Dom za vesanje, 1989), *El sueño de Arizona* (Arizona Dream, 1993), *Underground* (Underground, 1995), *Gato negro, gato blanco* (Crna macka, beli mackor, 1998), *Super 8 Stories* (2001), *Kad je zivot bio cudo* (2004).

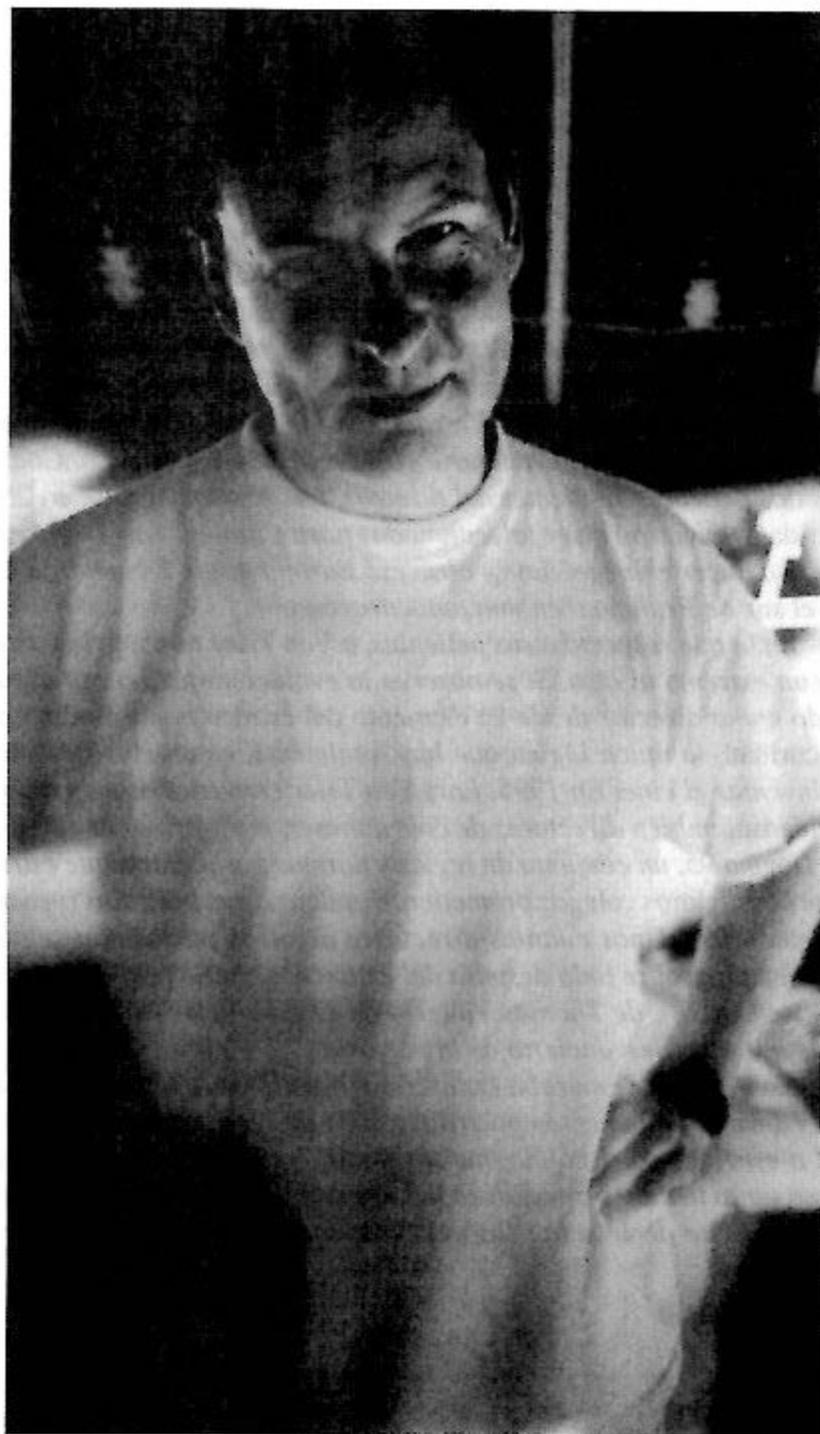
Lars von Trier

1956, Copenhague (Dinamarca)

La expresión «término medio» no significa mucho para Lars Von Trier. Es un hombre de extremos y, por añadidura, un excéntrico. Aunque Rompiendo las olas participó en la sección oficial del Festival de Cannes en 1996, él no asistió por miedo a coger un avión. La actriz protagonista, Emily Watson, tuvo que telefonearle en directo desde la proyección para dejarle oír la reacción del público. Cuando las dos películas siguientes del director, Los idiotas y Bailar en la oscuridad, volvieron a ser seleccionadas para Cannes, Von Trier se decidió a hacer el largo viaje y atravesó Europa desde Dinamarca hasta el sur de Francia... en una autocaravana.

En lo que respecta a sus películas, a Von Trier también le gusta ir de un extremo al otro. Si se observa la evolución que ha experimentado como director desde El elemento del crimen hasta Bailar en la oscuridad, la única lógica que hay, realmente, es un claro deseo de reinventar el cine. En 1995, Lars Von Trier convenció a un grupo de colegas, también directores de cine daneses, para firmar el manifiesto Dogma 95, un conjunto de reglas y normas particularmente estricto que él y algunos colegas prometieron aplicar a sus películas (véase la página 199). Unos cuantos directores de otros países han seguido su ejemplo, sobre todo después del éxito conseguido por Celebración (Festen, 1998), de Thomas Vinterberg. El manifiesto ha suscitado el más absoluto desconcierto de la mayoría.

Confieso que esperaba encontrar a un individuo bastante didáctico y distante. Aunque tampoco diría que Lars Von Trier es de trato fácil o especialmente cálido, me sorprendió que alguien que sin duda pasa tanto tiempo pensando en los elementos técnicos del cine, tuviera tanto que decir sobre las películas como experiencia puramente emocional.



Clase magistral con Lars Von Trier

El motivo por el que empecé a hacer películas, al principio, fue que veía imágenes mentalmente. Tenía esas visiones y me sentí obligado a traducirlas mediante una cámara. Y supongo que es una razón tan buena como cualquier otra para empezar a hacer películas. Sin embargo, hoy en día, es completamente diferente: ya no tengo imágenes mentales y, de hecho, hacer películas se ha convertido para mí en una forma de crear esas imágenes. Lo que ha cambiado no es el motivo que tengo para hacer películas, sino mi planteamiento al hacerlas. Sigo viendo imágenes, pero son imágenes abstractas, al contrario que antes, cuando eran muy concretas. No sé cómo sucedió; creo que es, simplemente, una consecuencia de hacerse mayor, de madurar. Supongo que cuando eres más joven, la cinematografía consiste en ideas e ideales, pero, luego, a medida que te vas haciendo mayor, empiezas a pensar más en la vida y te planteas tu trabajo de una forma distinta, y eso provoca el cambio.

A pesar de esto, y lo digo por mí, el cine siempre ha consistido en emociones. Lo que percibo en los grandes directores que admiro es que, si me pones cinco minutos de una de sus películas, sé que son suyas. Y aunque la mayoría de mis filmes son muy distintos, creo que puedo reivindicar lo mismo, y creo que es la emoción lo que liga todo.

En cualquier caso, nunca me propongo hacer una película para expresar una idea en particular. Entiendo que alguien lo vea así en mis primeras películas, porque pueden parecer un poco frías y matemáticas, pero, incluso entonces, en el fondo, siempre se ha tratado de emociones. La razón por la que las películas que hago actualmente puedan parecer más fuertes, hablando desde el punto de vista emocional, creo que, simplemente, es que, como persona, he conseguido transmitir mejor las emociones.

¿EL PÚBLICO? ¿QUÉ PÚBLICO?

Escribo mis propios guiones. No tengo un punto de vista particular con respecto a la teoría del autor, aunque el único filme que he adaptado de un guión escrito por otra persona es una película que ya no me gusta. De manera que supongo que existe diferencia entre escribir tu propio material y adaptar el de otros. Sin embargo, como di-

rector, tienes que ser capaz de tomar el trabajo de un escritor y hacerlo completamente tuyo. Y, en el otro extremo, se podría afirmar que, incluso cuando escribes algo tuyo, siempre está basado en algo que has oído o has visto, así que, de todas formas, no es tuyo. Para mí, es todo un poco arbitrario.

No obstante, lo que sí me parece muy importante es que tienes que hacer la película para ti y no para el público. Si empiezas a pensar en un público, creo que te vas a perder e, irremediablemente, fracasarás. Por supuesto, debes sentir un cierto deseo de comunicarte con los demás, pero basar toda la película en esto nunca va a funcionar. Tienes que hacer una película porque quieres hacerla, no porque creas que el público la quiere. Es una trampa y es una trampa donde veo caer a muchos directores. Veo una película y sé que el director la hizo por las razones equivocadas, que no la hizo porque lo deseara con convicción.

Eso no quiere decir que no puedas hacer películas comerciales; sólo significa que la película tiene que gustarte a ti antes que al público. Un director como Steven Spielberg hace películas muy comerciales, pero estoy seguro de que todos los filmes que hace son filmes que, antes de nada, quiere ver él. Y por eso funcionan.

CADA PELÍCULA CREA SU PROPIO LENGUAJE

No existe una gramática del cine. Cada filme crea su propio lenguaje. En las primeras películas que dirigí, todo estaba previsto con detalle en el *storyboard*. Me parece que en *Europa*, por ejemplo, no había ni un plano que no estuviera en el *storyboard*, porque era el apogeo de mi período como «maniático del control». Estaba haciendo películas muy técnicas y quería controlarlo todo, cosa que convertía al proceso de rodaje en algo muy doloroso. Y los resultados no eran forzosamente mejores; de hecho, quizás sea *Europa* la película que menos me gusta actualmente.

El problema que tiene querer controlarlo todo es que cuando has hecho el *storyboard* de todo y lo has planificado todo, rodarlo sólo se convierte en una obligación. Y lo terrible de ello es que acabas consiguiendo únicamente el setenta por ciento —con suerte— de lo que soñabas; por eso la manera que tengo ahora de hacer las películas es mucho mejor. Por ejemplo, en un filme como *Los idiotas*, no pensé ni un

segundo en cómo iba a rodarlo hasta que me puse a hacerlo. No planeé nada. Simplemente, estuve ahí y filmé lo que estaba viendo. Cuando haces eso, empiezas, realmente, desde cero y cualquier cosa que suceda es un regalo. Así que no hay lugar para la frustración. Por supuesto, todo se debía a que estaba rodando yo mismo y con una cámara de vídeo pequeña. Así que, en realidad, ya no se trataba de una cámara; era mi ojo, era yo observando. Si un actor decía algo a mi derecha, simplemente me volvía hacia él y, luego, me volvía hacia el otro actor cuando contestaba y, después, igual me giraba a la izquierda si oía que pasaba algo en ese lado. Por supuesto, hay cosas que te pierdes con esta técnica, pero hay que elegir. Una de las grandes ventajas de rodar con vídeo es que el tiempo deja de ser un factor. Algunas de las escenas que acabaron con una duración de un minuto en la película duraban una hora cuando las rodé, cosa que supone una estúpida manera de trabajar.¹ Así que, por ahora, sigo con el vídeo. sencillamente, es fantástico poder filmar y filmar sin parar. Hace que los ensayos no tengan sentido. Empleo los momentos previos al rodaje para comentar los personajes y, luego, los actores saben cuál es la acción por el guión y empezamos a filmar. Y tal vez lo filmemos veinte veces; y no tienes que preocuparte de si tiene sentido, visualmente hablando, hasta que estás en la sala de montaje.

TODO EL MUNDO TIENE REGLAS

Parece que mucha gente piensa que las reglas del Dogma 95 (véase el recuadro de la página 199) se crearon como reacción a cómo estaban haciendo películas otras personas, como si tratara de poner distancia entre ellos y yo, para demostrar que yo era distinto. No fue así. De hecho, no podría haber sido así, porque, sinceramente, no tengo ni idea de la manera que tienen otros de hacer películas. Nunca voy a ver películas; desconozco por completo lo que se está haciendo en otros sitios. Así que estas reglas, en realidad, surgieron más como reacción a mi propio trabajo. Fue una manera de provocarme para hacer cosas

1. Con «tiempo», Von Trier se refiere en realidad a las existencias de película. Sería impensable —además de técnicamente imposible— dejar una cámara de 35 mm filmando una hora para obtener una escena de un minuto al final. Sólo el precio resultaría astronómico.

que supusieran un reto mayor. Puede que suene muy pretencioso, pero es como si fueras un malabarista de circo que hubiera empezado con tres naranjas y, después de estar haciendo lo mismo un par de años, empezaras a pensar: «Ummm, no estaría mal si me colocara en una cuerda floja al mismo tiempo...». Así que fue un poco ese tipo de situación. Me imaginé que, al establecer esas reglas, surgirían nuevas experiencias, y eso fue precisamente lo que ocurrió.

A decir verdad, siempre he sido muy estricto a propósito de lo que sentía que podía o no podía hacer. Y, en realidad, las reglas del Dogma no son nada comparado con las reglas no escritas que me creé, digamos, en una película como *El elemento del crimen*. Me había prohibido a mí mismo hacer eso. Sólo utilicé planos con *dolly* y con grúa, y sólo separados, nunca mezclados. Había muchas reglas no escritas como éstas, que, no sé, surgían de una mente enferma; ¡lo siento! Bueno, hablando más en serio, sé que suena muy mecánico, pero creo que establecer reglas constituye un planteamiento necesario en cualquier película, porque el proceso artístico es un proceso de limitación. Y limitación significa establecer reglas para ti mismo y para tu película.

La diferencia con el Dogma 95 es que decidimos plasmar en papel esas reglas y quizás por eso se sorprendió tanta gente. Pero creo que la mayoría de directores, conscientes de ello o no, tienen sus reglas no escritas. Y, en cierto modo, creo que plasmarlas en papel crea una cierta honestidad, porque, personalmente —y supongo que esto va en contra del punto de vista de muchos directores—, me gusta ver cómo se hace una película. Como espectador, me gusta sentir, de algún modo, como si estuviera observando el proceso creativo por el que ha pasado la película. Y la razón que explica por qué utilicé *travellings* y grúas en *El elemento del crimen*, en lugar de panorámicas y planos inclinados es que no quería esconder nada. Un *travelling* es un movimiento aparatoso y obvio, aunque en muchas películas norteamericanas los directores intenten ocultarlo. Para ellos, simplemente es una manera cómoda de moverse de un punto a otro, así que debe ser invisible. Pero yo intento no esconder cómo se hacen las cosas; me parecería un engaño si lo hiciera. Y, a este respecto, fue un gran paso cuando dejé de usar la cámara fija y pasé a la cámara al hombro. En ese momento, fue realmente una decisión artística. Mi montador había visto la serie de televisión *Homicide*, donde se utilizaban cámaras al hombro, y los dos convinimos que sería bueno para mi próxima película, que era *Rompiendo las olas*. Así que, al principio, fue una con-

El Dogma 95 es un conjunto de reglas estrictas concebido en la primavera de 1995 por un grupo de directores daneses (entre los que se encontraban Lars Von Trier y Thomas Vinterberg, director de *Celebración*). «Juraron» respetar esas reglas en sus películas posteriores.

1. El filme debe desarrollarse en exteriores de verdad y no puede montarse ningún plató [es decir, incluir decorados artificiales]. Hay que utilizar lo que haya en los exteriores cuando se encuentre.
2. Debe emplearse únicamente sonido directo. Y sólo puede utilizarse la música si el reproductor de CD, el radiocasete o los intérpretes en vivo aparecen en la escena.
3. La cámara debe sostenerse siempre al hombro, incluso en las tomas fijas.
4. La película debe ser en color y está prohibido el uso efectista de la iluminación.
5. No se permiten efectos especiales de ningún tipo.
6. No pueden introducirse acciones artificiales (asesinato, una pistola, etcétera).
7. No está permitida la manipulación del espacio y del tiempo.
8. No se permiten las películas de género.
9. El director no debe aparecer en los créditos.

sideración estilística, pero ahora he ido más lejos y lo que me gusta es el aspecto liberador de la cámara al hombro.

QUIERE A LOS ACTORES HASTA LOS CELOS

Hace unos años, todo el mundo te habría dicho que era el peor director de actores de toda la industria del cine. Y todos hubieran tenido razón; aunque, en mi defensa, diré que se debía al tipo de películas que hacía. Por ejemplo, en una película como *El elemento del crimen*, era necesario que los actores, simplemente, se quedaran de pie y no dijeran nada, o que su comportamiento pareciera un poco mecánico. En películas como ésta, el marco era más importante que los actores, realmente. Pero ahora he cambiado la manera de plantearlo. Trato de introducir más vida en mis películas y supongo, también, que ha mejorado un poco la técnica como director. Me doy cuenta de que la me-

por manera de conseguir algo de los actores es darles libertad. Darles libertad y animarles, es todo lo que puedo decir. Es como todo en la vida: si quieres que algo se haga bien, tienes que mostrar una actitud sumamente positiva sobre ello y sobre la capacidad de la gente para conseguirlo.

Al principio de mi carrera, vi un documental sobre cómo dirigía Ingmar Bergman a sus actores. Después de cada toma, se acercaba al reparto y decía: «¡Oh, ha estado genial! ¡Precioso! ¡Fantástico! Quizás podríais mejorarlo un poco, pero, bueno... ¡maravilloso!». Y recuerdo que me entraron ganas de vomitar. Lo encontraba todo tan excesivo y exagerado, y bueno..., le parecía falso al joven cineasta cínico que era yo. Sin embargo, hoy me he dado cuenta de que tenía razón, que era el planteamiento correcto. Tienes que animar a los actores, tienes que apoyarles. Y que no nos dé miedo el tópico: tienes que quererles, de verdad. Sé que, por ejemplo, en una película como *Los idiotas*, llegué a querer tanto a mis actores que me volví sumamente celoso, porque habían desarrollado una relación tan estrecha entre ellos, habían creado una especie de comunidad de la que me sentía excluido. No podría haber durado mucho más, porque, al final, me afectaba tanto que ya no quería trabajar. Hacía pucheros como un niño, porque estaba celoso. Me sentía como si todos se estuvieran divirtiendo y yo tuviera que trabajar, como si todos fueran niños y yo tuviera que ser el profesor.

EVOLUCIONAR, NO MEJORAR

Es importante que un director evolucione, pero mucha gente confunde evolución y mejora, y son dos cosas diferentes. Yo he evolucionado en mi trabajo, porque siempre he avanzado hacia cosas distintas. Pero no siento que haya mejorado; y no estoy tratando de parecer modesto al decir esto. De hecho, es lo contrario, porque —y esto puede resultar insoportable de oír— el único talento que tengo como director es que siempre estoy totalmente seguro de lo que estoy haciendo. Estaba seguro de mí mismo cuando estuve en la escuela de cine, estaba seguro de mí mismo cuando hice mi primera película... Nunca he dudado cuando se trata de mi trabajo. Por supuesto, puede que haya dudado de cómo iba a reaccionar la gente, pero nunca he dudado de lo que quería hacer. Nunca he querido mejorar, y no creo que

lo haya hecho. Y nunca me ha dado miedo lo que estaba haciendo. Cuando veo cómo trabajan muchos directores, puede decirse que hay cierta dosis de miedo en relación con su trabajo. Pero ésa es una limitación que yo no podría aceptar. Tengo muchos miedos en mi vida privada, muchos; pero no en mi trabajo. Si sucediera eso, dejaría de trabajar de inmediato.

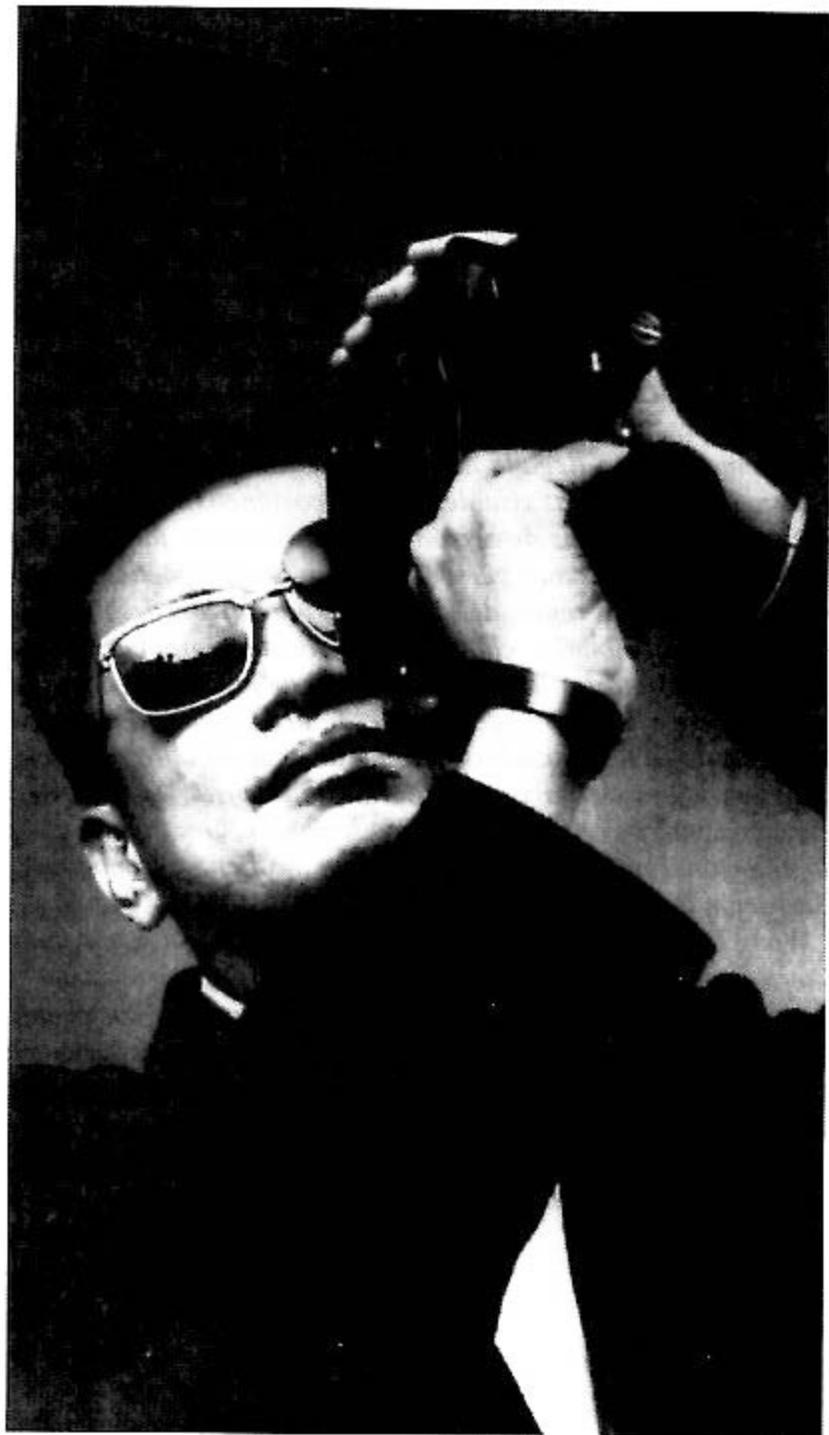
Filmografía

Nocturne (1980), *Befrielsesbilleder* (1982), *El elemento del crimen* (Forbrydelsens element, 1984), *Epidemic* (1987), *Medea* (1988), *Europa* (Europa, 1991), *Rompiendo las olas* (Breaking the Waves, 1996), *Los idiotas* (Idioterne, 1998), *Bailar en la oscuridad* (Dancer in the Dark, 2000), *Dogville* (2003).

Wong Kar-wai
1958, Shanghai (China)

Cuando el cine de Hong Kong llegó por fin al público occidental a finales de la década de los ochenta, su estilo enseguida se catalogó, de forma correcta, como un planteamiento cinematográfico estrictamente comercial. La llegada de Wong Kar-wai lo cambió todo. Con las mismas herramientas visuales que sus coetáneos estaban utilizando para hacer películas de acción con gran éxito de taquilla, Wong empezó a hacer filmes muy personales y sumamente poéticos, haciendo caso omiso de las reglas del desarrollo narrativo y desafiando las costumbres tradicionales chinas. Pocos contemporáneos suyos se han atrevido a abordar la homosexualidad de una forma tan directa como hizo él en Happy Together. Desde la vertiginosa Chungking Express hasta la hipnotizadora Deseando amar, la obra de Wong es increíblemente moderna y particularmente intensa. Después de ver Deseando amar, un crítico amigo mío escribió: «Nunca pensé que podría emocionarme tanto una película que no tiene argumento». La observación lo sintetiza bastante bien.

Wong Kar-wai es, en cierto modo, un enigma. Cultiva una imagen misteriosa de sí mismo, con unas gafas de sol que nunca —nunca— se quita y un estilo al contestar preguntas con frases muy cortas que le impide revelar demasiadas cosas, por lo menos con los periodistas. En consecuencia, su clase magistral quizás sea una de las entrevistas más breves que hice para esta colección. Sin embargo, las enigmáticas respuestas de Wong Kar-wai fueron tan sorprendentes en tantos aspectos, y tan meditadas, que compensaron su laconismo.



Clase magistral con Wong Kar-wai

La razón por la que me metí en el mundo del cine tiene que ver más con la geografía que con cualquier otra cosa. Nací en Shanghai, pero mis padres se trasladaron a Hong Kong cuando tenía cinco años. La gente de Hong Kong no habla el mismo dialecto que la gente de Shanghai, así que allí no podía hablar con nadie; no podía hacer amigos. Y mi madre, que se encontraba en la misma situación, me llevaba al cine con frecuencia, porque era algo que podía entenderse más allá de las palabras. Era un lenguaje universal basado en las imágenes.

Por lo tanto, como mucha gente de mi generación, descubrí el mundo a través de las películas y, más tarde, a través de la televisión. Veinte años antes, quizás habría elegido las canciones para expresarme; cincuenta años antes, habrían sido los libros. Pero crecí con imágenes y parecía algo natural que fuera a estudiar artes plásticas. Me metí en el diseño gráfico porque, en aquella época, no había escuela de cine en Hong Kong. La gente que quería estudiar cine tenía que trasladarse a Europa o a Estados Unidos y yo no podía permitírmelo. Sin embargo, tuve la suerte de salir de la escuela en un momento en que todos los jóvenes que se habían ido al extranjero a estudiar cine estaban volviendo a Hong Kong e intentaban crear una nueva ola de artistas. Así que estuve trabajando en la televisión durante un año y, después, empecé a escribir para el cine, cosa que estuve haciendo durante diez años antes de empezar a dirigir. *Deseando amar* es mi décima película y, a pesar de todo, si me preguntaras, creo que realmente no me consideraría director. Aún sigo viéndome como un miembro más del público, un miembro del público que ha pasado detrás de una cámara. Cuando hago una película, siempre trato de reproducir las primeras impresiones que tuve como aficionado al cine. Y creo que hago películas para el público, antes que nada. Pero, por supuesto, tiene que haber algo más que eso; no es el único motivo. Sólo debe de ser uno de los motivos; el resto es más personal y, bueno, más secreto.

EL LUGAR VIENE ANTES QUE EL ARGUMENTO

Yo escribo mis guiones. No es una cuestión de ego; no es una cuestión de ser el «autor» de la película... Francamente, el sueño más feliz que tengo es levantarme por la mañana y encontrar un guión es-

perándome en la mesilla de noche. Pero hasta que eso suceda, supongo que tendré que escribir; aunque escribir no es una tarea fácil, no es una experiencia agradable. He intentado trabajar con guionistas, pero siempre me ha parecido que a los guionistas les planteaba un problema trabajar con un director que también escribiera. No sé exactamente por qué, pero siempre surgían conflictos. Así que, finalmente, decidí que si podía escribir mis propios guiones, ¿por qué molestarse con los guionistas?

No obstante, he de decir que tengo un planteamiento de la escritura de guiones bastante fuera de lo común. Mira, yo escribo como director, no como guionista; de manera que escribo con imágenes. Y, para mí, lo más importante de un guión es saber en qué lugar va a desarrollarse; porque si ya sabes eso, puedes decidir lo que hacen los personajes en ese espacio. El espacio incluso te dice quiénes son los personajes, por qué están ahí, etcétera. Todo lo demás va surgiendo poco a poco si ya tienes un lugar en mente. Así que tengo que localizar exteriores antes de empezar siquiera a escribir. Igualmente, siempre empiezo con muchas ideas, pero nunca está claro el argumento en sí. Sé lo que no quiero, pero no sé qué quiero exactamente. Creo que todo el proceso de hacer una película es, de hecho, una manera que tengo de encontrar todas esas respuestas. Y hasta que no haya encontrado las respuestas, continuaré haciendo la película. A veces, encuentro las respuestas en el plató, a veces durante el montaje, a veces tres meses después del primer pase.

Lo único que trato de dejar bien claro cuando empiezo una película es el género en el que quiero situarla. De niño, crecí viendo películas de género, como *westerns*, historias de fantasmas, de espada-chines... De manera que intento rodar cada una de mis películas en un género distinto y creo que eso es parte de lo que las ha hecho tan originales. *Deseando amar*, por ejemplo, es la historia de dos personas y es fácil que resultara aburrida. Sin embargo, en lugar de tratarla como una película de amor, decidí enfocarla como un *thriller*, como una película de suspense. Estas dos personas empiezan como víctimas y, luego, empiezan a investigar para intentar entender cómo sucedieron las cosas. Así es como estructuré esa película, con escenas muy cortas y un intento de crear tensión constante. Posiblemente sea eso lo que la ha convertido en un filme tan sorprendente para el público, que estaba esperando una historia de amor clásica.

LA MÚSICA ES UN COLOR

La música es muy importante en mis películas. Sin embargo, casi nunca encargo que la compongan expresamente, porque me resulta muy difícil comunicarme con los músicos. Ellos tienen un lenguaje musical y yo lo tengo visual. La mayoría de las veces, no nos entendemos. A pesar de todo, la música tiene que ser visual; debe tener una química que funcione con la imagen. Así que lo resuelvo de la siguiente manera: cada vez que escucho música que me inspira algo visual, la grabo y la dejo a un lado, sabiendo que la utilizaré después.

Utilizo la música durante todas las fases del proceso cinematográfico. Por supuesto, la utilizo cuando estoy montando. Y algo que me gusta especialmente hacer es utilizar música de época en filmes contemporáneos. Porque la música es como un color; es como un filtro que tiñe todo de un tono diferente. Y tengo la impresión de que utilizar música de una época distinta a donde se localiza la imagen lo hace todo un poco ambiguo, un poco más complejo. También utilizo música en el plató, aunque no tanto para crear un ambiente como para encontrar un ritmo. Cuando intento explicar al operador de cámara la velocidad que quiero para un determinado movimiento, una pieza musical la suele comunicar mejor que mil palabras.

INVENTA TU PROPIO LENGUAJE

No me obsesionan especialmente las cosas técnicas. Para mí, la cámara no es más que un instrumento que se utiliza para traducir lo que están viendo los ojos. Sin embargo, cuando llego al plató para rodar una escena determinada, siempre empiezo por el encuadre, porque tengo que conocer el espacio donde va a evolucionar la escena. Únicamente cuando lo sé puedo decidir la posición de los actores. Explico lo que quiero al director de fotografía; hemos trabajado juntas tantas veces que esto no suele requerir mucha conversación. Le doy el ángulo, lo encuadra y, el noventa por ciento de las veces, me doy por satisfecho. Me conoce tanto que si digo «un primer plano», sabe exactamente a qué distancia me refiero.

Por regla general, no ruedo demasiado material desde distintos ángulos; aunque, por supuesto, depende de la escena. Muy a menudo, sólo hay una manera de rodarla. Sin embargo, en algunas escenas y,

sobre todo, si la escena es algo parecido a una transición, donde la historia puede cambiar de un punto de vista a otro, ruedo mucho desde distintas posiciones, porque sólo en el montaje puedo saber si la trama debe seguir a una persona o a otra. En cuanto a la decisión de dónde ubicar la cámara en un plano determinado, bueno..., está la gramática y, sin embargo, siempre es un experimento. Siempre tienes que plantearte la pregunta: «¿Por qué? ¿Por qué coloco la cámara aquí y no allí?». Debe de haber algún tipo de lógica, incluso si no significa nada para nadie, excepto para ti. En realidad, es como la poesía. Los poetas utilizan las palabras de maneras distintas; a veces, por el sonido, por el tono, por el significado, etcétera. Todos podemos crear un lenguaje diferente con los mismos elementos, pero, en el fondo, tiene que significar algo. Puede que suene analítico, pero no lo es.

Muchas de mis decisiones son intuitivas. Suelo tener una sensación muy fuerte de lo que está bien y de lo que no, y es tan sencillo como eso. De todas formas, la cinematografía es algo difícil de analizar verbalmente. Es muy parecido a la comida: cuando tienes un sabor persistente en la boca, no puedes explicarlo o describirlo correctamente a otra persona. Es muy abstracto. Pasa lo mismo con la cinematografía. Y, de hecho, no he cambiado mucho mi forma de trabajar desde que empecé. Es una pena, porque no creo que sea una buena manera de trabajar; pero, por desgracia, es la única que conozco. Siempre quise ser como Hitchcock, que decidía todo antes del rodaje, pero, por alguna razón, no puedo trabajar de esa forma, así que, bueno, es una lástima.

Una última cosa: para ser director, tienes que ser sincero; no con los demás, sino contigo mismo. Tienes que saber por qué estás haciendo una película; tienes que saber cuándo estás cometiendo un error y no echar la culpa a los demás.

Filmografía

As Tears Go By (1988), *Days of Being Wild* (1991), *Chungking Express* (Chungking Express, 1994), *Ashes of Time* (1994), *Ángeles caídos* (Fallen Angels, 1995), *Happy Together* (Happy Together, 1997), *Deseando amar* (In the Mood for Love, 2000).

Sexta parte

A su aire

Jean-Luc Godard

De todos los directores de este libro, Jean-Luc Godard es el que empezó a hacer películas antes, en 1961. Al mismo tiempo, posiblemente sea el más moderno e innovador de todos ellos. En cualquier caso, parecía imposible incluirlo en ninguno de los otros apartados del libro. Y creo que todos los demás directores estarán de acuerdo en que ocupa un lugar propio en la historia del cine.



Jean-Luc Godard
1930, París (Francia)

Cuando era adolescente, pensaba que Jean-Luc Godard encarnaba todo lo que me parecía mal del cine francés. Me encantaban las películas de Hollywood, porque tenían planos bonitos, estrellas atractivas y tramas entretenidas. Y ahí estaba Godard haciendo películas a su manera, que era exactamente lo contrario. Me llevó algún tiempo entender por qué tanta gente hablaba de él con temor reverencial.

De forma irónica, fue durante mi época de estudiante en la Universidad de Nueva York cuando, finalmente, empecé a entender cómo Godard y otros directores de la Nouvelle Vague habían revolucionado el cine, abriendo las puertas a un planteamiento totalmente nuevo de hacer películas. Aunque es cierto que los directores franceses contemporáneos llevan luchando desde entonces para encontrar una forma de salir de la Nouvelle Vague, el impacto que ha tenido en el cine resulta inconmensurable. Al final de la escapada, Pierrot, el loco y El desprecio, de Godard, constituyen lecciones en sí mismas para cualquier aspirante a cineasta.

Pero eso fue hace cuarenta años. Hoy, Jean-Luc Godard hace películas que muy pocos espectadores van a ver. Y si van, casi nunca las entienden. Sin embargo, rara vez he conocido a alguien que se ajuste tanto al perfil de lo que me imaginaba que sería un verdadero genio. Estaba previsto que la entrevista (que llevé a cabo junto con el editor de Studio, Christophe D'Yvoire) durara una hora, pero acabó prolongándose hasta tres horas, porque Godard tenía mucho que decir. Sin embargo, debo confesar que hubo varios momentos de nuestra conversación en los que pensé para mis adentros: «Caramba, suena fascinante, pero ¿de qué demonios está hablando?».

Clase magistral con Jean-Luc Godard

Muchas veces me han pedido que enseñe cine y, por lo general, siempre he declinado la oferta, porque la idea de enseñar como se acostumbra a hacer —es decir, proyectando una película y analizándola después con la clase— es desagradable, incluso escandalosa por lo que a mí respecta. El cine tiene que analizarse mientras lo estás viendo. Tienes que hablar de algo concreto, sobre una imagen real que tienes delante. Creo que, en la mayoría de clases de cine a las que he asistido, los estudiantes no ven nada: ven lo que les dicen que acaban de ver hace un momento.

Sin embargo, en 1990, sí que firmé un contrato con la FEMIS [la escuela nacional de cine francesa] para montar mi propia oficina de producción dentro de la escuela. Tenía la idea de crear algo que ya existe, por ejemplo, en los departamentos de biología: una especie de laboratorio «en vivo», un lugar donde los estudiantes pudieran observar cómo se hacen las cosas en la realidad. Les habría mostrado todos los pasos, desde escribir guiones hasta tratar con productores, la preparación, el montaje, todo.

Hubiera sido una forma de aprendizaje totalmente práctica. Si tomamos la medicina, por ejemplo, no enseñas a los estudiantes de medicina un tipo con una infección de oído, envías a casa al tipo y les dices: «Acabáis de ver a alguien con una infección de oído; ahora os *diré* cómo se cura». Sería ridículo. Tienes que hacer al paciente todo lo necesario, delante de los estudiantes; de lo contrario, no sirve para nada. Bueno, creo que pasa lo mismo con el cine, y eso es lo que yo quise hacer. Parecía una manera de aprender menos teórica —y que provoca menos terror— de lo habitual. Pero lo cierto del asunto es que, en realidad, nadie me necesitaba, ni siquiera los estudiantes. Todo el proyecto se fue diluyendo poco a poco y la escuela ni siquiera me devolvía las llamadas. Me sentí como el director André De Toth cuando trabajó contratado por la Warner Bros; explicó que cuando te echan, nadie te lo dice en ningún momento. Simplemente, apareces por el estudio una mañana y han cambiado la cerradura de la puerta de tu oficina.

AMAR EL CINE YA ES APRENDER A HACER PELÍCULAS

La Nouvelle Vague¹ fue una corriente especial en muchos sentidos y uno de ellos es que éramos hijos del museo, y con esto me refiero a la Cinémathèque.² Los pintores y los músicos siempre han aprendido su oficio en academias, donde el sistema de enseñanza es sumamente preciso, con unas técnicas meticulosamente definidas. Sin embargo, en el cine nunca ha habido unas escuelas o métodos obvios de esas características. Así que cuando descubrimos la Cinémathèque, que era fundamentalmente un museo del cine, pensamos: «¡Hey, hay algo nuevo, algo que nadie nos ha dicho!». Quiero decir que mi madre me hablaba de Picasso, Beethoven y Dostoyevski, pero nunca me dijo nada de Eisenstein o de Griffith. Imagínate que nunca hayas oído una palabra sobre Homero o Platón y entres en una biblioteca y te tropiezas con todos sus libros...; pensarías: «¿Por qué demonios no me ha dicho nadie que existían estas obras?». Bueno, pues así nos sentimos y creo que el asombro fue nuestra principal motivación, porque habíamos descubierto, de repente, todo un mundo nuevo. Por lo menos, eso pensábamos: realmente, ahora creo que, de hecho, el cine era sólo algo efímero y que estaba empezando a desaparecer.

Ir a la Cinémathèque ya era una parte de aprender a hacer películas, porque nos encantaba todo —dos escenas buenas en una película ya nos bastaba para considerarla brillante— y porque nos metimos de lleno en el cine. Raymond Chandler solía decir: «Cuando escribes una novela, la estás escribiendo durante todo el día, no sólo cuando te sientas detrás de la máquina de escribir. La escribes mientras te fumas un cigarrillo, mientras comes, mientras haces una llamada telefónica». Pasa lo mismo con el cine. Sentía que estaba haciendo películas incluso antes de ponerme a hacerlas de verdad. Y, posiblemente, aprendí más viendo películas que haciéndolas.

1. Los directores que surgieron a principios de la década de 1960 y crearon la Nouvelle Vague fueron Jean-Luc Godard, François Truffaut, Eric Rohmer, Jacques Rivette y Louis Malle.

2. La Cinémathèque Française fue creada por el gobierno francés para conservar, archivar, restaurar y proyectar tantas películas como fuera posible, empezando por los filmes de los primeros años del cine. Es una mezcla entre teatro y museo, con un programa diario de películas que no pueden verse en ningún otro sitio.

Pero, una vez más, ¿qué significa «aprender»? El artista Eugène Delacroix solía explicar que, a veces, empezaba con ganas de pintar una flor y, de repente, se ponía a pintar leones, jinetes y mujeres violadas. No sabía ni cómo ni por qué. Y, entonces, cuando finalmente miraba todo lo que había hecho, se daba cuenta de que *sí* había pintado una flor. Creo que así es como se aprende. Veo muchas películas donde, cuando llegas al final, ves que el principio ya no forma parte del filme, se ha olvidado, lo han apartado como si ya no valiera nada. ¿Cómo puede un director aprender algo de esa manera? Yo me lo pregunto.

¿QUIERES HACER UNA PELÍCULA? COGE UNA CÁMARA

El consejo que daría hoy a cualquiera que desee ser director es bastante sencillo: haz una película. En los sesenta, no era tan fácil, porque ni siquiera existía el Super 8. Si querías rodar algo tenías que alquilar una cámara de 16 mm y muchas veces lo hacías mudo. Sin embargo, en la actualidad, no hay nada más fácil que comprar o alquilar una pequeña cámara de vídeo. Tienes imagen, tienes sonido y puedes proyectar la película en cualquier televisor. De modo que, cuando un aspirante a director viene a pedirme consejo, la respuesta que doy siempre es la misma: «Coge una cámara, filma algo y enséñaselo a alguien, a cualquiera; puede ser un amigo, el vecino de al lado o el tendero de la esquina, no importa. Enseña a tu público lo que has filmado y observa su reacción. Si parece que les interesa, filma algo más. Por ejemplo, haz una película sobre un día típico en tu vida. Pero encuentra una manera interesante de contarlo. Si la descripción del día es: "Me levanté, me afeité, me tomé un café, y llamé por teléfono..." y en pantalla vemos cómo te levantas, te afeitas, te tomas un café y llamas por teléfono, enseguida te darás cuenta de que no suscita ningún interés. Entonces, debes reflexionar y descubrir qué más hay en tu día, de qué manera puedes mostrarlo para que parezca más interesante. Y, luego, hay que probarlo; quizás no funcione y tengas que pensar en otra manera de hacerlo. Y puede que, a la larga, te des cuenta de que no te interesa hacer una película sobre un día típico en tu vida. Pues haz una película sobre otra cosa. Pero pregúntate por qué, pregúntate siempre por qué. Si quieres hacer una película sobre tu novia, haz una película sobre tu novia, pero hazlo del todo: ve a

muscos y observa cómo pintaron los grandes maestros a las mujeres que amaban; lee libros y observa cómo hablan los autores sobre las mujeres que aman. Entonces, haz una película sobre tu novia. Puedes hacerlo todo en vídeo. ¿Cámaras panavisión, focos y *dollies*? Ya tendrás tiempo de sobra para preocuparte por eso después».

HACER UNA PELÍCULA POR DESEO, O POR NECESIDAD

Creo que hay dos maneras de enfocar el cine. La primera es la de los directores que hacen películas «tradicionales», «convencionales» quizás, pero que, por lo menos, son coherentes en su proceso. Lo que quiero decir con esto es que empiezan con algo parecido al deseo, una idea que les seduce. Entonces, esa idea empieza a crecer, a desarrollarse y empiezan a tomar notas; empiezan a ver decorados, incluso imágenes, luego personajes y una historia. A continuación, empiezan a preparar la película, igual que un arquitecto prepara el proyecto de una casa, asegurándose de que todo salga a la perfección. Después, viene el rodaje en sí, que consiste básicamente en conseguir, de la forma más precisa y cómoda posible, lo que se ha preparado en el proyecto. Y, finalmente, está el montaje, que es el último momento de semilibertad e invención que puede disfrutar el director.

Como ya he dicho, éste es un planteamiento. El mío es distinto. Suelo empezar con una sensación abstracta, una especie de atracción extraña hacia algo de lo que no estoy seguro. Y hacer la película es la manera que tengo de encontrar cuál es ese elemento abstracto, de comprobarlo. Este método implica muchas idas y venidas, muchas pruebas y errores, muchos cambios instintivos, y sólo cuando la película está totalmente terminada soy capaz de descubrir si mi instinto se equivocaba o no. Mentalmente, el proceso se parece mucho a la pintura moderna, salvo que en la pintura siempre puedes borrar lo que has probado y no queda bien, o pintar por encima sencillamente. En el cine no resulta tan cómodo y es mucho más costoso.

Una cosa que debo explicar es que siempre empiezo a trabajar en una película con la certeza de que, realmente, desde el punto de vista físico, puedo hacerla. Lo que quiero decir con esto es que siempre tengo luz verde de un productor antes de empezar a escribir una línea del guión. Así que, por supuesto, una vez que se pone en marcha un proyecto, también tienes que ponerte tú en marcha. Es un poco como un

matrimonio: una vez que has dado ese paso, no hay vuelta atrás. Tienes que despertarte por la mañana, ir a trabajar para mantener a la familia, controlar los gastos, planificar el futuro... es un compromiso que no puedes posponer. Se convierte en una obligación, pero una obligación especialmente saludable, me parece a mí.

OBLIGACIONES DEL DIRECTOR

Me parece que un director tiene varias obligaciones, y me refiero tanto en el sentido profesional del término como en el sentido moral. Una de esas obligaciones es explorar, estar en un perpetuo estado de investigación. Otra es dejar que te asombren de vez en cuando. Siempre estoy deseando ver una película que me emocione enormemente, y de la que no pueda sentirme celoso de ninguna manera porque sea bella, me encantan las películas bellas. Una película que me abrume, que me obligue a examinar de nuevo mi trabajo, porque lo que me está diciendo es: «Esto es mejor que lo que tú haces, así que intenta mejorar».

En la época de la Nouvelle Vague, pasábamos tiempo comentando las películas de otros. Y recuerdo que cuando vimos *Hiroshima mon amour* (Hiroshima, mon amour, 1959), de Alain Resnais, nos quedamos estupefactos. Pensábamos que lo habíamos descubierto todo y, de repente, nos encontramos ante algo que se había hecho sin nosotros, sin nuestro conocimiento, que nos emocionó profundamente. Fue como si los soviéticos, en 1917, hubieran descubierto que otro país tenía una revolución comunista que funcionaba tan bien como la suya, ¡o incluso mejor! Imagina cómo se habrían sentido...

En cuanto a la tercera obligación del director, creo que es, sencillamente, reflexionar sobre *por qué* hace cada película y no darse por satisfecho con la primera respuesta. Empecé a hacer películas porque era algo vital; no podía hacer otra cosa. Pero cuando veo muchas películas hoy en día, tengo la sensación de que el director podría haber hecho cualquier otro trabajo sin problemas. Me parece que ellos creen que están haciendo lo que *dicen* que están haciendo, pero, en realidad, no lo hacen. Creen que han hecho una película sobre algo, pero no es así.

Existen dos niveles de contenido en una película: el visible y el invisible. Lo que pones delante de la cámara es lo visible; y, si no hay nada más, es que estás haciendo un telefilme. Las películas de verdad,

en mi opinión, son las que tienen algo invisible, que puede verse —o discernirse— a través de la parte visible y únicamente porque la parte visible se ha dispuesto de una determinada manera. En cierto sentido, lo visible es un poco como un filtro que, cuando se coloca en un cierto ángulo, permite que traspasen determinados rayos de luz y permite ver lo invisible. Demasiados directores de hoy en día no van más allá del nivel visible. Deberían plantearse más preguntas. O deberían preguntárselas los críticos. Pero no después de que las películas estén terminadas, como se hace en la actualidad. No, es demasiado tarde. Tienes que plantearte las preguntas antes de que esté hecha la película y debes planteártelas igual que un oficial de policía interroga a un sospechoso: cualquier cosa que no llegue a esto no vale la pena.

LA IMPORTANCIA DEL INTERCAMBIO

Creo que tiene una importancia fundamental para un cineasta ser capaz de reunir un grupo de gente a su alrededor con el que pueda comunicarse y, sobre todo, intercambiar ideas. Cuando Sartre escribía algo era resultado de interminables conversaciones con cuarenta o cincuenta personas. No se le ocurría todo eso simplemente quedándose sentado solo en una habitación. Creo que hacer una película solo resulta igual de duro que jugar al tenis solo: si no hay nadie al otro lado para golpear la pelota, no puede funcionar.

Los mejores filmes son aquellos en los que se ha producido un intercambio. Y, para conseguirlo, el director sólo necesita realmente otra persona, que puede ser un actor o un técnico. Sin embargo, hoy en día, me parece que cada vez me cuesta más y más encontrar gente así en las películas que hago. Realmente, a la gente con la que trabajo no parece importarle; no parece que se planteen demasiadas preguntas y, definitivamente, nunca me preguntan nada a mí.

Por ejemplo, en uno de mis últimos filmes, una de las actrices dice la siguiente frase: «La actuación mata al texto». Es una frase de Marguerite Duras con la que no estoy necesariamente de acuerdo, la puse más como una pregunta que como una afirmación. Sin embargo, lo que me sorprendió de veras es que la joven actriz que pronunció la frase nunca me preguntó qué significaba o por qué le pedía que la dijera. Lo habríamos comentado y tengo la certeza de que, a la larga, habría sido una escena mejor gracias a eso. Cada vez tengo más problemas

para encontrar a gente que le interese de verdad hacer películas. El único con el que sigo manteniendo una especie de diálogo es el productor, porque tiene un interés obvio en la película. Es posible que sea interés económico, pero es mejor que nada. Muchos de los demás me hacen sentir como si fuera la chica promiscua del pueblo; ya sabes, la chica con la que se acuestan todos los jóvenes y luego alardean de ello.

Decididamente, eso es lo que sucedió con Delon.³ «Se acostó» con Godard para poder ir después al Festival de Cine de Cannes y subir la escalera cubierta por una alfombra roja. Realmente, ése fue el trato. Más o menos, ése fue el acuerdo al que llegamos: «No nos peleemos; yo consigo hacer mi película y tú consigues subir la gran escalera». Bueno, consiguió lo que quería, pero ahora le parece que tiene que hablar mal de la película. Me parece una lástima.

DIRIGIR A ACTORES ES COMO ENTRENAR A ATLETAS

Nunca he estado de acuerdo con el concepto de que los actores son capaces de hacerte creer que son los personajes que interpretan. El mayor ejemplo es la obra de teatro de Chéjov donde se supone que la actriz debe fingir que es una gaviota. Mucha gente lo acepta; yo no. Para mí, el actor interpreta un papel; no es el papel. Realmente, nunca he dirigido a actores. Por supuesto, con Anna no tenía que preocuparme, porque prácticamente se dirigía ella sola.⁴ En el resto de los casos, la mayoría de las veces mis instrucciones no van más allá del «más alto» o «más despacio». A veces, digo cosas como: «Si a ti no te suena a cierto, hazlo como creas que me va a sonar a cierto a mí». Sin embargo, muchas veces dejo que los actores hagan sus propias creaciones; les dejo muy libres. Bueno, no *completamente* libres: tienen que seguir un camino muy específico. Pero bajan solos por el camino, y de la manera que quieren. Me parece que mi obligación hacia ellos es, básicamente, proporcionarles buenas condiciones de trabajo: un plató agradable, un buen encuadre, una buena iluminación, etc.

3. Alain Delon es una de las mayores estrellas comerciales de Francia. En 1990, accedió a interpretar el papel protagonista en *Nouvelle Vague*.

4. Anna Karina, la actriz danesa con la que Jean-Luc Godard hizo la mayoría de sus películas en la década de 1960, y con la que estuvo casado entre 1960 y 1967.

Soy totalmente incapaz de llevar a cabo el tipo de labor de dirección profunda e intensa que hacía gente como Bergman, Cukor o Renoir. Me refiero a que puede decirse que esos directores amaban realmente a sus actores, igual que algunos pintores aman a sus modelos. Creo que los buenos directores de actores son aquellos que tienen una idea muy precisa de lo que quieren, que tienen la suerte de trabajar con el actor adecuado para ese papel, y que se muestran, a la vez, muy firmes y muy tolerantes hacia ese actor, como lo haría un buen entrenador en el deporte. Tienes que presionar a los actores, obligarles a trabajar tan duro como puedan, porque lo necesitan (incluso aunque a algunos no les guste) y, al mismo tiempo, tienes que hacerlo con guante blanco, de forma agradable y amistosa, cosa que lamento no haber sido capaz de hacer nunca. Temo haber sido muchas veces demasiado severo con los actores, sobre todo porque estaba demasiado ocupado trabajando en una docena de cosas al mismo tiempo.

MOVER LA CÁMARA PORQUE SÍ ES UN ERROR

Encontrar dónde situar la cámara en una escena determinada es tarea difícil: en realidad, no hay reglas, no hay principios en los que te puedas basar. Sin embargo, una cosa de la que me he dado cuenta es que si realmente no sé dónde poner la cámara, eso significa que algo más va mal: la escena no es buena, la posición de los actores no es buena, el diálogo no funciona... Actúa como una especie de alarma, un mecanismo de advertencia. No hay reglas donde apoyarse en cuanto a cuándo o cómo mover la cámara. Es algo que decides por instinto, igual que un pintor, de repente, decide utilizar el color azul en lugar del rojo. Pero, una vez más, tienes que preguntarte por qué lo haces.

A menudo, cuando veo movimientos de cámara en películas de hoy en día, pienso en una frase de Cocteau: «¿Por qué seguir con la *dolly* un caballo en movimiento si eso lo hace parecer quieto?». Tengo la sensación de que muchos directores de hoy mueven la cámara porque han visto que se mueve en otras películas. Bueno, es algo que, de alguna manera, yo también he hecho hasta cierto punto. Pero lo hice de una forma totalmente consciente y deliberada: copié un movimiento de *dolly* de Douglas Sirk, igual que un joven pintor copia la obra de un maestro, para practicar. Sin embargo, hoy en día parece que muchos de los jóvenes directores mueven la cámara para conseguir una imagen

«cinematográfica» en sus películas. Es como si no estuvieran seguros de por qué encuadran así o se mueven así, y no parece preocuparles especialmente. En muchos sentidos, me recuerda a ciertas óperas, donde la mayoría de efectos no son para contribuir al argumento, sino para ofrecer una distracción, porque el argumento es aburrido.

Posiblemente, Max Ophüls creó algunos de los movimientos de cámara más hermosos. Eran largos, sin cortes, intuitivos y, al mismo tiempo, sumamente bien pensados, totalmente autoconscientes. Orson Welles también hizo movimientos de cámara muy hermosos. Claro que en su caso se trataba, más bien, de un *tour de force*, pero el cine también consiste en virtuosismo. En una ocasión, quise hacer cosas así. En *Nouvelle Vague*, por ejemplo, elevé los raíles de la *dolly* a la altura de los árboles. Sin embargo, en mi última película no moví la cámara en absoluto. Quizás es que, cuando veo a todos esos que la mueven sin motivo, siento una cierta necesidad de abstención.

EL PELIGRO DE QUERER SER AUTEUR

Una de las herencias negativas de la Nouvelle Vague es, ciertamente, la perversión de la teoría del *auteur*. Antes, los autores de las películas eran los guionistas, una tradición que procedía de la literatura. Si observas los créditos de las películas antiguas, los nombres de los directores aparecen los últimos, a excepción de gente como Capra o Ford, pero sólo porque también eran los productores de sus filmes. Entonces, vinimos nosotros y dijimos: «No, el director es el auténtico responsable y creador de la película. Y, en ese sentido, Hitchcock es tan autor como Tolstói». A partir de ahí, desarrollamos la teoría del *auteur*, que consistía en apoyar al autor, incluso cuando era flojo. Nos resultaba más fácil apoyar una película mala que había hecho un autor que una buena hecha por alguien que no era autor.

Pero, entonces, toda la idea se pervirtió; se transformó en un culto al autor, en lugar de un culto al trabajo del autor. De manera que todo el mundo se convirtió en autor y, hoy en día, incluso los decoradores quieren que se les reconozca como los «autores» de los clavos que mandan clavar en las paredes. El término *auteur*, por lo tanto, ya no significa nada. En la actualidad, muy pocas películas las hacen sus autores. Demasiada gente intenta hacer cosas que no puede conseguir de ninguna manera. Hay talentos, hay gente con originalidad, pero el

sistema que creamos ya no existe. Se ha convertido en una enorme ciénaga. Creo que el problema fue que, cuando creamos la teoría del *auteur*, insistimos en la palabra *auteur*, aunque deberíamos haber insistido en la palabra «teoría», porque el auténtico objetivo del concepto no es mostrar *quién* hace una buena película, sino demostrar *qué* hace una buena película.

Filmografía

Al final de la escapada (À bout de souffle, 1960), *Una mujer es una mujer* (Une femme est une femme, 1961), *Vivir su vida* (Vivre sa vie, 1962), *El soldadito* (Le petit soldat, 1963), *Los carabineros* (Les carabiniers, 1963), *El desprecio* (Le mépris, 1963), *Banda aparte* (Bande à part, 1964), *Una mujer casada* (Une femme mariée, 1964), *Lemmy contra Alphaville* (Alphaville, 1965), *Pierrot, el loco* (Pierrot le fou, 1965), *Masculino, femenino* (Masculine-Feminine, 1966), *Made in U.S.A.* (Made in U.S.A., 1966), *Dos o tres cosas que yo sé de ella* (Deux ou trois choses que je sais d'elle, 1967), *La Chinoise* (1967), *Weekend* (Weekend, 1967), *Un film comme les autres* (1968), *Le gai savoir* (1968), *Le vent de l'est* (1969), *Vladimir et Rosa* (1970), *Pravda* (1970), *Todo va bien* (Tout va bien, 1972), *Numéro deux* (1975), *Comment ça va?* (1976), *Ici et ailleurs* (1976), *Sálvese quien pueda (la vida)* [Sauve qui peut (la vie), 1979], *Pasión* (Passion, 1982), *Nombre: Carmen* (Prénom: Carmen, 1984), *Yo te saludo, María* (Je vous salue, Marie, 1985), *Detective* (1985), *Soigne ta droite* (1987), *King Lear* (1987), *Nouvelle Vague* (Nouvelle Vague, 1990), *Hélas pour moi* (1993), *For Ever Mozart* (1996), *Elogio del amor* (Éloge de l'amour, 2001).

Todos los grandes cineastas poseen un método secreto para realizar sus películas, pero esos enfoques son muy distintos. A Martin Scorsese le gusta preparar las tomas de manera muy precisa, con bastante antelación, para tener la oportunidad de cambiarlo todo si lo considera necesario. En cambio, Lars Von Trier se niega a reflexionar sobre un plano hasta que ya lo está rodando. Bernardo Bertolucci intenta soñar con las tomas la noche antes, por lo que, si eso no funciona, deambula por el plató con un visor imaginándose las escenas antes de que se unan a él los actores y el equipo. Y Pedro Almodóvar afirma que los cineastas deben abandonar la ilusión de creer que van a poder controlar la totalidad del proceso creativo de su película.

En este libro, Laurent Tirard conversa con veintiuno de los directores más importantes del momento y permite también que escuchemos su propia voz para acceder así a la esencia de su oficio. Se trata de entrevistas, publicadas originalmente en la revista francesa *Studio*, en las que los directores exploran tanto su visión del cine como sus técnicas y arrojan luz sobre el proceso y sobre la persona, al tiempo que nos ayudan a entender lo que hace único a cada cineasta.

Laurent Tirard es periodista y ha dirigido las películas *De source sûre* (1999) y *Un autre que moi* (2003).

«Los cineastas son como los cocineros. Y éste es el libro de sus recetas secretas.»

Jean-Pierre Jeunet (nominado al Oscar de Hollywood por *Amélie*).

Diseño: M. Eskenazi/G. Cardona

ISBN 950-12-7549-3

