

## Bagaje en corto

El futuro. No importa el año. Los errores cometidos en el pasado han sido demasiados y ya no hay marcha atrás. Es demasiado tarde. Ahora lo único que importa es sobrevivir. No importa el precio ni las vidas que ello conlleve. Antonio, con dos hijos que mantener, sabe que se juega la vida cada vez que pone un pie en la calle pero tiene que hacerlo. En cualquier sitio, debajo de los escombros o en cualquier casa puede haber algo que llevarse a la boca o alguien a quien arrebatar una mísera lata.

Esa es la premisa argumental de mi último cortometraje titulado “En sus manos”. Un corto de ciencia ficción. A priori parecía un proyecto arriesgado, y lo era. Demasiado complicado para un corto amateur con apenas presupuesto. No solo exigía una búsqueda de localizaciones exhaustiva o una dirección artística creativa, sino también dedicar buena parte de nuestros esfuerzos a los pocos efectos especiales que teníamos pensado incluir en la historia. Por no hablar del rodaje. Sin embargo, todo eso estaba previsto en el guión original; no salirse de aquello que estaba a nuestro alcance, que era mucho más de lo que parecía. Solo exigía esforzarse un poco. Ser conscientes de estos dos factores te lleva a aplicar la máxima de: menos es más. Y creo modestamente que funcionó. “*Con lo que teníamos hemos hecho esto*”, y no se trataba de demostrar nada a nadie, sino más bien de poder poner en imágenes aquello que uno sinceramente quiere contar. Puedes engañar a cualquiera, pero nunca a ti mismo. El cine es un vehículo para transmitir sensaciones y puntos de vista, todo ello integrado en una historia con sus respectivos personajes y conflictos. Si con eso consigues hacer que la gente reflexione un poco, puedes darte por satisfecho. Por lo menos eso es lo que a mí como director de este proyecto me interesa del cine. Hacer partícipe al público de la manera más atractiva posible.

Cuando uno empieza cualquier proyecto lo importante es conciliar la parte técnica con la creativa. Deben ir juntas de la mano, pero ninguna de ellas debe arrastrar a la otra. Si cuidas demasiado la parte técnica tu proyecto resultará demasiado frío. Si ocurre lo contrario la parte humana puede quedar solapada por una mala realización. Hay que equilibrarlas. Nosotros como personas recibimos emociones constantemente con mayor o menor intensidad. Lo que cambia es el vehículo emisor de esas emociones. Pero siempre debemos partir de la base de que una obra debe tener alma, no sólo una cubierta atractiva.

Lo primero y más importante de un proyecto audiovisual de este tipo es saber no sólo qué es lo que quieres contar (en este caso lo que son capaces de hacer aquellos por las personas que aman, su capacidad de sacrificio) sino cuál es la mejor manera de contarlo, es decir, el tipo de planos que vas a usar y cómo van a ir montados. Lo primero que debes tener en cuenta cuando te enfrentas a algo así es que toda historia tiene su manera de ser contada y eso no se puede forzar. Debes escuchar a la historia y dejarte guiar. Cada secuencia necesita su tiempo para poder desarrollarse y la suma de todas ellas debe ser equilibrada. Lo mismo ocurre cuando escribes el guión. Puedes buscar alternativas pero la historia acabará llevándote donde ella quiere.

El rodaje de *En sus manos* acabó siendo una de las experiencias más duras que he tenido en mi vida. Exigió una gran capacidad de sacrificio y después de algo así la conclusión a la que uno llega es que hacer cine es una labor de resistencia en la que hay que preservar al máximo la esencia de la historia que quieres contar. Una tarea bastante difícil. Cuando estás escribiendo el guión sueñas constantemente y el borrador final es la historia en su forma más *pura*. Pero el siguiente paso conlleva materializar lo que

tenías en mente y en muchas ocasiones por razones muy diversas te ves obligado a buscar soluciones alternativas a esos sueños. Puede que al final el proyecto no se parezca demasiado a lo que tenías en mente, pero llegados a ese punto debes replantearte qué fue lo que te llevó a realizarlo y ver si eso está en las imágenes que tienes delante.

Salirte del camino que tenías previsto a la hora de rodar implica buscar formas diferentes de contar una cosa, pero en el fondo todas las alternativas deben tener el mismo contenido. El guión de *En sus manos* tiene dos partes claramente diferenciadas. De hecho se trata de una estructura en dos actos. El primero sirve para introducir al espectador en el mundo de los tres protagonistas, un mundo donde el miedo y la inseguridad están a la orden del día y en el que lo mejor es permanecer encerrado sin salir al exterior. Vemos cómo comen y se relacionan entre ellos y hacen frente a dificultades diarias. La historia me pedía hacer un ritmo pausado que introdujera al espectador poco a poco, casi de manera involuntaria. La cámara no debía adoptar puntos de vista excesivamente llamativos, solo reflejar una realidad y un estado. Era fundamental crear una realidad en la que lo que estuviera más allá del encuadre fuera tanto o más importante que lo que estaba dentro. Necesitaba como realizador que el público viera más allá y que aceptara que lo que yo le muestro es tan solo una pequeña parte de un mundo en decadencia. Al tratarse de una historia en la que el público debe ir desvelando las incógnitas que se le plantea, y en la que tendrá todas las respuestas al final, los elementos visuales funcionan por acumulación. En este sentido cada secuencia tiene su propia estructura, pero depende directamente de la que le precede. Por ello mantener la atención en todo momento era crucial, que el cortometraje planteara preguntas constantemente, desvelando algunas por el camino para no saturar demasiado.

El segundo acto debía contener todos los elementos de suspense necesarios para hacer progresar la historia hasta el final. El público ya conoce a los personajes y su situación. Solo había que soltar un poco las riendas y dejar que los acontecimientos se fueran sucediendo hasta el final. El caos llama. Antes todo había estado sujeto a un cierto orden, ahora los hechos se descontrolan. La cámara toma partido de manera más directa en la acción y el montaje se vuelve más arriesgado y dinámico, sin salirse de la línea visual propuesta desde el principio. Fundamentalmente se producen encuentros entre personajes que chocan entre sí, y no sólo en lo que a objetivos se refiere.

Estaba claro que quería hacer dos partes claramente diferenciadas entre sí. En la primera no hay música, mientras que la segunda cuenta con varios temas musicales que refuerzan y agudizan los momentos de caos y suspense.



**Ilustración 1:** Rodaje

Antes de iniciar un rodaje me gusta convocar varios días de ensayo con los actores, no sólo para que vayan familiarizándose con sus personajes, sino también para que se vaya creando un vínculo entre ellos en el caso de que sea necesario. El trío protagonista estaba compuesto de tres individuos; el padre y sus dos hijos, uno de ellos una niña de apenas once años. Era fundamental que se creara entre ellos un sentimiento de unión. El primer día nos sentamos en torno a una mesa para hablar del guión y para que ellos me plantearan cualquier duda o sugerencia que tuvieran. Si un actor no te hace ninguna pregunta, si lo tiene “*todo*” claro, mal. Hay que tener en cuenta que un actor no está al servicio del director, él va a poner su granito de arena en el proyecto como hace un director de foto o un diseñador, y el director decide qué escoger. Si un actor no te hace preguntas o no te plantea pequeños retos, lo mejor que puedes hacer es prescindir de él. El director no lo sabe todo. Debe ir aprendiendo con cada proyecto, pero también es el guía al que todo el mundo recurre en caso de duda.

Ese primer día de reunión con los actores recuerdo estar algo nervioso porque no sabía cómo plantearle a la niña todas las cuestiones que tenía en mente de manera que ella me entendiera. Pero es falso que los niños no entiendan cuestiones complicadas. Lo mejor que puedes hacer en este sentido es tratarles como un adulto, que sientan que forman parte de un equipo. Tratarles como seres inferiores no les ayuda en absoluto. De hecho, ellos son los únicos que te lo van a dar todo casi a la primera. También es importante que vean el *acting* como un juego. No se trata de que analicen su personaje sino de que ellos mismos reaccionen ante cosas que no son verdad. Es conveniente destacar que cuando haces un *casting* tienes que procurar escoger actores que te den más de lo que les pides, y sobre todo en el caso de los niños. Eso quiere decir que en los ensayos o durante el rodaje solo tendrás que ir regulando su intensidad hasta llegar al punto que te interesa como director. En el caso contrario, es muy difícil pedirle a un actor que te de más de lo es capaz. Es posible que sí lo consiga, pero tanto él como yo nos desgastaremos mucho más.

Otra de las cosas vitales durante los ensayos es ver cómo funcionan los actores, es decir, quién toma la iniciativa antes, quién se deja llevar, qué hacen bien o mal, qué les puedes pedir y qué no, y no solo eso, sino que ellos también te hablen de sus cosas. Todo esto no es en absoluto gratuito, te ayuda a plantearte la manera en que debes enfocar visualmente una secuencia. En definitiva, conocer al actor y que ellos te conozcan a ti. Además, con los ensayos también creas un *background* emocional al que los actores pueden recurrir cuando sea necesario. Por ejemplo, si en una escena uno de ellos no llega al punto que tú necesitas como director, basta con hacerle recordar cómo se sintió en los ensayos tal día y enseguida entenderá lo que quieres de él. Hay que alimentar sus emociones. Es vital. Sin ellas no pueden hacer nada con sustancia. Los actores deben ir con sus armas preparadas para poder defenderse con soltura.

En lo que a tomas se refiere hay momentos en que la única solución es repetir y repetir hasta tener la buena, eso sí, introduciéndoles pequeños cambios entre tomas para que no se desgasten. Un truco que suele funcionar bastante bien, sobre todo en el caso de los actores amateur, es la introducción de pequeñas sorpresas que a veces solo conoce uno de ellos o incluso ninguno. Si un actor en el momento de gritar acción hace algo que ninguno de sus compañeros de reparto esperaba, la reacción de estos será más rica porque no la tendrán prevista de antemano. Esto no solo se hace para darle más vida a una secuencia, sino también para motivar a un actor que no funciona en un determinado momento. Si aún así no funciona, lo último que puedes hacer es cargar de acciones a los otros y procurar que el que no funciona pase lo más desapercibido

posible. Suele dar resultado, pero es mejor recurrir a esto solo en casos extremos. Hay que luchar hasta el final con ellos.

Uno de los problemas más corrientes durante el rodaje es que por un motivo u otro la escena no esté quedando como uno quiere. Si llegados a un punto no se consigue avanzar será mejor que consideres la posibilidad de un plan B, siempre partiendo de aquello que quieres destacar en la escena. Normalmente siempre contarás con una o varias alternativas, pero ¿cuál escoger? La respuesta más adecuada es que no importa tanto equivocarse. Solo así se aprende. Quizá te decantes por una opción que más tarde en el montaje descubrirás que no era la más acertada, que hubiera sido mejor, por ejemplo, el plano medio con panorámica. Pero eso lo tendrás en cuenta la próxima vez.

Cuando me refiero a que no importa tanto equivocarse quiero decir que no hay que obsesionarse con hacerlo perfecto. Por supuesto que debemos hacerlo lo mejor que podamos, pero siempre teniendo en cuenta cuáles son los pasajes clave de la historia, aquellos que requieren toda nuestra energía. El tiempo de rodaje no hace concesiones, o lo haces en media hora o todo se resentirá incluido tú mismo. Mientras haces el guión técnico debes seleccionar lo importante, aquello con lo que pretendes dejar huella y el resto es un trámite en el que no debes invertir más de tres o cuatro tomas.

Esas secuencias clave también dan problemas, de hecho un rodaje es un cúmulo de imprevistos. Antes de detenerte en un plano y de grabar tomas interminablemente, párate a pensar que más vale tenerlos todos grabados que haber invertido demasiado tiempo en un plano y conseguir la toma perfecta, que irte a montar y que te falten alternativas. Además aunque un plano no sea perfecto siempre será lo suficientemente bueno como para que funcione en montaje. Al fin y al cabo sólo estamos contando una historia.