

## **Tema 1. La puesta en escena**

Se puede decir que hasta ahora todo lo que hemos hecho cae del lado de la cámara, es decir, casi todo relativo a la cámara. A partir de ahora vamos a centrarnos en lo que ocurre delante de la cámara, donde el director lo lleva todo. La expresión puesta en escena es robada del teatro y del francés *mise en scene*. El concepto viene de que cuando se representa una obra en teatro se conserva el mismo texto, pero esa misma obra realizada 5 años después es distinta porque depende de lo que el director haga con la puesta en escena, es decir, cómo se va a montar la obra, los decorados, la interpretación de los actores. Todo lo que se refería a la puesta en escena teatral pasan directamente también a la puesta en escena del cine, incluso se añaden más. De hecho lo que diferencia a un director de otro es la forma que tienen para elegir la puesta en escena. Los que primero reivindicaron primero el valor de la puesta en escena fueron los críticos de Cahiers du Cinema, que dirigía André Bazin, críticos, que luego fueron los directores de la *Nouvelle Vague*. Cuando se escribe una novela se realiza un ejercicio literario, dramático. Este es un factor muy importante en una película, pero si no valoramos en igual medida la puesta en escena no sería el arte cinematográfico.

Aunque las dos cosas son importantes, cuando uno se va a casa después de ver una película por primera vez, lo que uno recuerda son elementos de la puesta en escena. Lo ideal es que haya un equilibrio perfecto entre el guión o la historia y la puesta en escena, que ninguna de las dos partes apabulle a la otra. Después de ver una película es posible que no recordemos el montaje, pero sí es posible que nos acordemos del vestuario de Lo que el viento se llevó. Es la utilización por parte del director del guión y de todos los elementos que tiene a su alcance. Hay que narrar lo que sucede en la historia, reproducir los hechos, pero por otro lado hay que dar un significado personal, con un filtro subjetivo. La puesta en escena muestra lo que sucede pero a su vez se muestra cómo lo ve personalmente el director. Entre el hecho natural y la forma de cómo aparece una pantalla hay una diferencia sustancial. La cámara no miente pero tampoco dice la verdad, somos nosotros los que damos significados o interpretamos aquello que vemos.

Otra cosa interesante es que lo que sucede siempre es más significativo que en la vida real. Lo que busca la película es acentuar los aspectos dramáticos, perfila lo esencial, lo emocionalmente decisivo o fuerte. No se presentan los hechos tal y como ocurren en la vida real sino que se magnifican las emociones. Hasta en las películas más realistas se convierten en un concentrado de emociones, el director elige las frases, la iluminación, las partes de la vida de alguien que más le interesan. A través de la puesta en escena las acciones se hayan de una manera especial. Sin embargo, la puesta en escena no debe buscar la ostentación narrativa, lo exagerado, porque si hace eso va a fracasar porque la gente percibe la artificiosidad. Lo que hay que hacer es organizar la historia de una manera coherente, captar lo más expresivo de lo que se quiere contar. Ninguno de los elementos de la puesta en escena por sí solo define lo que es la película, sino que es todo el conjunto de elementos de puesta en escena lo que marca la película. No significa que uno no preste mayor atención a la fotografía o la música, se debe conseguir poder transmitir todo el conjunto. La puesta en escena es mérito del director porque es precisamente quien coordina a todos los demás del equipo de rodaje o postproducción. Se puede decir que precisamente es la puesta en escena la que encierra el significado de una película, porque si lo hiciera el guión sería un buen libro. Son las imágenes las que dan los significados. Para ir entendiendo mejor el cine hay que ir aprendiendo a diferenciar lo que es la historia de cómo se cuenta esa historia. Hay que aprender a distinguir dónde está el peso de la película.

### **1.1 Composición**

No es un tema de cine, sino que es algo de la pintura, pertenece a la Historia del Arte. Hay unas reglas que nuestra forma, casi fisiológica de percibir es de una determinada manera. Hay que distinguir entre percepción y sensación. Esa información neutra se percibe y llega al cerebro que la descompone y traduce en sensaciones. Continuamente percibimos más de lo que vemos; si vemos a una persona que asoma la cabeza por el marco de la ventana, sabemos que no sólo es una cabeza que vuela, sino que completamos lo que conocemos. Si sólo

pudiéramos basarnos en la percepción, nuestros estímulos serían completamente distintos. No procesamos sólo los datos de las percepciones. La percepción humana es un proceso muy complejo por el que interpretamos y procesamos la información que recibimos. La capacidad de ir más allá de ver los datos es lo que hace que sobrevivamos. También por ejemplo con la perspectiva; si vemos un edificio a lo lejos podríamos pensar cómo se puede vivir en un espacio tan pequeño.

Por eso sabemos que hay que tener en cuenta unas reglas. Una de las características de la percepción es lo que se llama **la ley de la figura fondo**, que es lo de la figura de la joven – vieja (cuadro de Branco en vestíbulo), se basa en que de todos los estímulos que recibo cada uno selecciono unos pocos. Se puede conseguir en el cine de muchísimas maneras, con el objetivo, el diafragma, cromático, subrayándolo con un tema musical (se puede señalar a un personaje sobre un fondo).

Siempre hay un estímulo que se convierte en protagonista y los demás pasan a confeccionar un fondo neutro. El director tiene que seleccionar correctamente y así hacer el encuadre. Los psicólogos de la Gestalt decían que había que percibir una gute Gestalt, es decir, hay formas o figuras que se perciben mejor que otras. Nuestra percepción recuerda con más facilidad algunas formas. Si el director quiere facilitar al espectador la comprensión de las imágenes debe facilitar la percepción construyendo un encuadre bueno.

Por ejemplo cuando un personaje mira hacia una determinada dirección el encuadre pide que haya aire en la dirección en la que mira. Se busca y se tiene en cuenta la sección áurea. Cuando se conservan las proporciones de belleza y armonía se adecua más a nuestra mirada. La percepción más básica es para todos igual, pero hasta un cierto punto, porque llega un momento en el que van influyendo valores, influencias culturales, factores que rodean al individuo

En esto de la composición entran factores ya estudiados, como por ejemplo la profundidad de campo. En la pintura ocurrió igual, hasta que no se descubrió la perspectiva no se llegó a completar este arte. O por ejemplo el fuera de campo, que llega a romper los límites del encuadre, lo hacer más dinámico y rico. Se podría decir que un encuadre desde lo que estamos viendo podría definirse como una suma de la composición de los objetos más el ángulo que se elige. Con la cámara se tiene una percepción mirando por el visor, pero hay que elegir el ángulo, lo que haría variar por completo el encuadre.

La **ley de las líneas y formas dominantes**. En cualquier cuadro o encuadre hay una estructura interior de líneas en las que unas son más dominantes que otras. Las líneas horizontales suelen marcar reposo; las líneas verticales muestran estatismo y las oblicuas tensión o dinamismo.

Los **formatos**. No es lo mismo componer en un formato Scope que un formato convencional. Si por ejemplo en un western quiero mostrar la soledad de un vaquero utilizaré un formato más abierto. El formato ayudará a que se transmiten determinadas sensaciones.

Para la ley de la figura fondo de forma genérica se puede decir que hay como 5 formas de crear un contraste para destacar la figura sobre el fondo:

- contraste tonal: poner claro sobre oscuro o viceversa
- contraste cromático: utiliza la diferencia entre colores fríos (azul, verde, violeta) y colores cálidos (amarillo, naranja)
- contraste ornamental: entre superficies muy lisas con superficies muy cargadas
- contraste lineal: establecido por las direcciones y líneas dominantes
- contraste proporcional: la distribución proporcional de los objetos en el encuadre

Posibilidades de utilizar la profundidad de campo para crear figura – fondo en la composición de los encuadres:

- perspectiva lineal: es mejor colocar la cámara de manera oblicua a los fondos
- contrastes zonales: consiste en alternar distintas zonas aprovechando los contrastes naturales (el que haya alternancia de manchas cromáticas crea diferentes sensación de profundidad)
- proporciones diferenciadas: aumenta la sensación de profundidad cuando se insertan objetos suplementarios entre el personaje y la cámara
- distinción entre zonas nítidas y zonas desenfocadas: se consigue con el diafragma abierto o cerrado

Tipos de encuadre que genera la perspectiva, es decir, según se utilice la perspectiva se generan ciertos tipos de encuadre:

- triángulo: si la base del triángulo coincide con el encuadre
- doble triángulo: cuando los personajes están distribuidos en función de una partición de 4 triángulos del encuadre
- diagonal: se coloca a los personajes a uno de los lados de una diagonal trazada en el encuadre

### Principios

- al encuadrar una persona es mejor no cortarla por los puntos de unión natural (codos, rodillas, cintura)
- se debe evitar que los bordes de un personaje coincida con los de la pantalla, es decir, el personaje debe tener aire alrededor
- el centro es la zona más débil del encuadre, un encuadre centrado es correcto, pero tedioso; dejar una parte en el centro pero descentrando el resto
- la fuerza de una figura aumenta cuanto más alto y más a la derecha esté del encuadre
- en los primeros planos seguir el movimiento de la cabeza mediante panorámicas resulta tedioso
- en encuadres de escorzo centrar al sujeto no resulta atractivo, es mejor descentrarlo hacia el lugar contrario al que mira, dándole aire por delante
- en un plano conjunto el centro de atención debe recaer sobre los personajes que desarrollan la acción
- si incluyo una puerta en el encuadre se está sugiriendo que alguien va a entrar por ella
- a medida que algunos personajes van saliendo del encuadre es mejor reencuadrar mediante el movimiento o el cambio del plano, no hacerlo resalta la ausencia, lo que también puede ser muy conveniente narrativamente
- los elementos verticales influyen más en el encuadre que los horizontales
- en un grupo el aislamiento da mayor peso a un sujeto
- los objetos oscuros o contrastados son más agobiantes que los claros
- una figura iluminada por una luz contrastada y situada a un lado del encuadre necesita un contrapeso compensatorio en el resto
- los tonos oscuros en la parte superior del encuadre aumentan la sensación de agobio y claustrofobia

- los tonos oscuros en la parte baja producen esta sensación de solidez y estabilidad
- los colores cálidos (rojo, naranja, amarillo, marrón) resultan más agobiantes que los fríos (azul, verde), y los saturados más que los leves
- un área pequeña y oscura, casi desaparece en un gran fondo claro; mientras que un área pequeña clara destaca sobre un fondo oscuro
- las gradaciones tonales sugieren suavidad, tranquilidad, misterio
- un tono claro puede hacer que otro cercano parezca más oscuro
- cuando el tono de la imagen es predominantemente claro el efecto es abierto y sencillo y a veces débil
- los tonos oscuros proporcionan al encuadre intensidad y fuerza
- cuanto más elevado está el sujeto en el encuadre más gana en fuerza pictórica
- las líneas sencillas atraen más la atención que las complejas
- las líneas diagonales y verticales transmiten un ritmo enfático; y las líneas curvas y horizontales transmiten un ritmo pacífico
- una figura inadvertida a la izquierda adquiere peso si la colocamos a la derecha
- evaluamos la velocidad de alguien según la rapidez con la que aumenta su tamaño en la imagen
- el movimiento hacia el objetivo parece más lento en un encuadre con teleobjetivo
- el movimiento hacia la cámara parece más rápido en un encuadre con gran angular
- una masa en el camino de un sujeto sugiere impacto
- si el sujeto se mueve sobre el fondo plano no habrá sensación de movimiento
- si se añaden señales en el fondo (nubes, árboles) se crea sentido de velocidad
- si el objeto que se mueve oscila (vibra) aumenta la sensación de movimiento
- el movimiento de cruce por la pantalla aumenta la sensación de velocidad
- cuando un objeto se mueve debe tener más aire por delante que por detrás
- si la cámara se mueve en la misma dirección que el objeto reduce la sensación de velocidad; si se mueve en dirección contraria da sensación de mayor velocidad
- si un sujeto / objeto claro persigue a uno oscuro no habrá tanta eficacia en la persecución como si se hiciera al revés
- una persecución de 2 sujetos claros carece de dramatismo
- un movimiento vertical es más fuerte que el horizontal

- un movimiento de izquierda a derecha es más fuerte que un movimiento de derecha a izquierda
- una acción ascendente tiene más fuerza que una acción descendente
- un movimiento hacia arriba parece más rápido que uno horizontal
- la dirección más dinámica es la diagonal
- un movimiento de acercamiento tanto de la cámara como de un personaje tiene más fuerza y suscita más interés que un movimiento de alejamiento
- atrae más atención lo que se mueve delante que lo que se mueve detrás
- el movimiento continuo y a una velocidad constante genera aburrimiento
- si se unen planos bastará con que contengan un mismo movimiento de cámara para que su contenido se unifique
- los diferentes efectos que se consiguen utilizando el lado derecho del encuadre se ablandan y se dispersan si se utilizan en el lado izquierdo del encuadre

#### Diapositivas

- las miradas las hay de dos tipos: las que nacen y mueren en el encuadre; las que llevan fuera de campo
- hay unas proporciones en los volúmenes, hay una jerarquía de importancia

### **1.2 Fotografía**

- El lenguaje de la luz. Entrevistas con directores de fotografía del cine español.
- Revista Academia Nr. 23
- Sven Nykvist; Culto a la luz; Ediciones del Imán; 1998
- Néstor Almendros; Cinemania: ensayo sobre cine. Seix Barral

La iluminación es casi como el factor más trascendental de la composición. Según se ilumine se conseguirá un efecto muy diverso. Josef von Stenberg decía que el uso adecuado de la luz puede embellecer o exagerar cualquier objeto. Se puede coger un objeto anodino y que según la iluminación que reciba pueda adquirir una fuerza o belleza inesperada. Esto cobra mayor relevancia cuando hablamos de las caras. Las estrellas de los años 30 encarnaban la ideal de la cultura, eran como ídolos, y en parte creado por la iluminación que recibían en el cine. Se ponían filtros para tapar impurezas, luces determinadas y especialmente colocadas para cada actor, de tal manera que parecían bellezas inalcanzables.

El jefe del equipo es el Director de fotografía, que antiguamente era el iluminador; es el único miembro del equipo en relación directa con el director de la película. Hay una serie de personas, los directores de equipo, que se reúnen con el director. Luego está el operador, antiguamente Cameraman, responsable de la cámara; el director de fotografía puede ser el operador de cámara o puede solamente dedicarse a discutir con el director de la película. A veces hay un Auxiliar o Ayudante del operador que es el que se encarga del trabajo sucio de la cámara, como cambiar los chasis. Luego está el foquista que es el que mide las distancias entre cámara y objeto, para que no se desenfoque la escena. El hombre de la claqueta también pertenece a este equipo, tarea fundamental, orientada a la postproducción, a clasificar tomas. Dentro de todo esto está todo el conjunto de eléctricos. Luego a veces hay un segundo operador de lo que se llama la 2ª unidad, que es cuando un segundo equipo rueda en un lugar lejano al del lugar principal del rodaje donde esté el director. Esto en una producción española es muy elemental. En una producción pequeña la gente que trabaja puede ser media docena, pero en

superproducciones puede llegar a la centena.

## **Factores de iluminación**

### **1. Tipos de sombras**

**a) inherentes:** las que se forman sobre la superficie de un objeto según la luz que recibe. En cierto modo son las que van tallando el volumen del objeto. Las que quieren recrear un ambiente intimista.

**b) proyectadas:** las que proyecta un objeto sobre una superficie posterior. El expresionismo alemán hace gala de las sombras proyectadas.

### **2. Dirección de la luz**

**a) luz frontal:** elimina sombras, la imagen se hace más plana; luz bastante poco dramática, limitada como recurso expresivo

**b) lateral:** produce sombras muy contrastadas, como muy de blancos y negros, marca mucho los relieves del rostro;

**c) 3 / 4 :** más oblicua, no marca tanto los perfiles de la cara

**d) cenital:** viene directamente de arriba; se utiliza mucho en películas de terror

**e) luz contrapicada:** se utiliza también mucho en cine de terror porque da imágenes distorsionadas de la gente

**f) contraluz:** de atrás hacia delante. Cuando la luz procede de la parte de atrás del objeto o sujeto, se ve sólo la silueta.

### **3. Naturaleza de la luz**

**a) luz natural:** tiene ventajas e inconvenientes; la ventaja es la sencillez y es una luz muy poderosa y potente; inconveniente es que no se puede controlar, se te puede nublar o de repente puede salir el sol, rompen la continuidad; la luz natural va cambiando continuamente, no es como la luz de estudio que no varía, es decir, hay que ser muy preciso para que no varíe el arco de luz. Además normalmente la luz de exteriores se suele complementar con luces artificiales. Más para exterior.

**b) luz artificial:** más para interiores, se controla mucho mejor que la natural.

– **luz rebotada:** los focos se dirigen hacia otro punto de la escena, por ejemplo una pantalla, la luz rebota en esa pantalla y da sobre el objeto o sujeto de la escena. El Photoflood es una luz con muchas bombillas que van desde 50 – 500 kw, es típico para luz rebotada. Los Fresnel son esos focos grandes y redondos. Los Arco bruto pretenden imitar la luz natural.

### **4. Cualidad de la luz**

**a) iluminación dura:** es la que crea sombras muy contrastadas o contrastes muy fuertes, por ejemplo en el cine de terror, thrillers Normalmente se hacen con pocas fuentes de luz, con pocos matices, como por ejemplo *Seven*. El prototipo es la luz del sol a mediodía.

**b) iluminación suave:** la que tiene pocas sombras contrastadas, muchas fuentes de luz, una luz más

difuminada, menos marcada. El prototipo de luz suave es la luz de un día nublado.

## 5. Cromatismo

**1. tipo de película:** no es lo mismo utilizar un tipo de película que otro; hay películas más sensibles que otras, que a su vez tienen más grano. Existe una denominación universal ASA. En los años 50 las películas eran muy lentas (25 ASA); en los 70 subió a 64 ASA; hoy en día se puede conseguir hasta 4000 ASA. Esto va en unión al diafragma y velocidad de obturación, con ello la profundidad de campo y la captación del movimiento. También está la distinta sensibilidad de emulsión de los distintos colores. Por ejemplo, Kodachrome trabaja mejor los rojos; Ektachrome trabaja mejor los verdes o azules. Hoy en día se busca hacer las películas con bajo contraste por la transferencia más adelante en vídeo.

**2. tiempo de exposición de la película:** si se sobreexpone un negativo se puede quemar; depende de la exposición obtendremos un resultado diferente. Por el contrario si se subexpone la película se consigue un cierto tono tétrico. También se puede flashear un plano, es decir, cuando una vez rodado el plano se vuelve a exponer un momento a la luz para que se exponga un poco más.

**3. manipulación en el laboratorio:** el laboratorio permite una segunda manipulación de la película. Lo más importante es el tipo de proceso de revelado y el tiempo de revelado. La fase más importante es el etalonaje, que es unificar el estilo visual, los contrastes y los colores de toda la película. Se igualan las luces y los tonos de los diferentes planos. Cuando se consigue esto ya se hace la copia cero. El trabajo de un director de fotografía no termina hasta que la copia esté etalonada.

**4. filtros:** hay muchos tipos de filtros. En el blanco y negro los filtros eran de distintos colores y lo que hacían era trucar los grises de la película. La función de los filtros era que querían modificar los grises. Cuando llega el color esos filtros ya no sirven. El primer filtro que se utiliza es el filtro de corrección de temperatura de color. La temperatura de color se mide en grados Kelvin y se pueden corregir con los filtros; se quería evitar un error propio de la química. Aunque luego hay otros filtros que sí que quieren provocar efectos; por ejemplo uno que nubla la imagen; otro que se llama filtro difusor, que da sensación de ensueño y quita nitidez; hay filtros polarizadores que tienen como dos anillos con ranuras, que lo que hacen es quitar los reflejos de la luz.

Las fuentes de luz que aparecen en el plano se llaman dietéticas.

### Leyes de iluminación

La iluminación de tono alto (mucha luz) es la que se utiliza en la comedia que no es especialmente negro, y se conoce como la iluminación de 3 puntos. Por un lado se tiene el **foco principal**, la fuente primaria, que es la que proyecta las sombras más marcadas; luego, esta luz se suele compensar con una **luz de relleno**, que lo que hace es suavizar y matizar las sombras que genera la luz principal; también existe la **luz de contorno**, que es una luz puesta detrás del sujeto que lo que hace es que destaca al sujeto del fondo, es como un hilo de luz en su contorno.

La iluminación de tono bajo es la que prescinde de la luz de relleno porque lo que quiere conseguir es contrastar mucho más las imágenes.

### 1.3 Dirección Artística

- Decorados = atrezzo, maquetas, trucos..
- Vestuario
- Maquillaje y peluquería
- Efectos especiales

## Bibliografía:

- Santiago Vila; *La escenografía: cine y arquitectura*; Cátedra
- Jorge Gorostiza; *Directores artísticos del cine español*; Cátedra
- Guzman Urrero; *Cinefectos, trucajes y sombras*;
- Emilio Ruiz del Río; *Rodando por el mundo. Mis recuerdos y trucajes cinematográficos*; Asociación de amigos del cine experimental de Madrid
- Susana Cabrero; *FX, efectos especiales en cine, animación y nuevas tecnologías*;

Vincente Minelli: creo que el papel del decorado es capital, emana del tema; todo lo que rodea al personaje es parte de su personalidad; no se puede hacer una película sólo a base de primeros planos.

Un buen decorado tiene que favorecer la buena expresión de los temas de las películas. No se puede hacer una película a base de primeros planos porque entonces no se ve el contexto en el que vive el personaje, la cara no aporta información necesaria para conocer mejor al personaje. A menudo el vestuario de un personaje evoluciona si es que el personaje evoluciona también.

La dirección artística depende de un tema económico, está en función del apartado presupuestario que se tenga para ello. Da lugar a dos reflexiones, porque ¿tiene mejor dirección artística aquella película que obtiene mayor presupuesto? ¿Son mejores las películas que tienen mejor dirección artística?

Berlanga: siempre he dicho que los objetos que rodean a un personaje tienen una dimensión humana. Los objetos, los elementos de decorados son vitales, adquieren una importancia narrativa y fílmica fundamental. Hay otros elementos que se convierten en importantes sólo para una película en especial (la pluma de Forest Gump). Hay películas que no funcionarían sin ciertos elementos, como por ejemplo el dinero en *Psicosis* o la revista que sostiene Grace Nelly en *La ventana indiscreta*.

André Bazin hablaba del espacio cinematográfico como un espacio centrífugo, es decir, cuando un personaje sale fuera de campo se sabe que hay más espacio, se abre, el espectador se puede imaginar los espacios que rodean al espacio central; mientras que en el teatro es centrípido, es decir, cuando el personaje se sale de la escena se sabe que no hay nada más detrás.

El drama en la pantalla puede existir perfectamente sin actores, André Bazin; la fuerza de la imagen o escena está en el decorado o en algún objeto en lugar de residir en la fuerza dramática de los actores.

Si vemos las películas antiguas sólo pone decorador. El vestuario debe ser coherente con la decoración que rodea al personaje. De decorador pasó a llamarse Director de Arte, cuando se sindicaliza, y pasa a jerarquizarse. Justo después viene el gran cambio, que es la creación de la figura del Production Designer o Director / Diseñador de Producción, que surge cuando una película es de envergadura y no hay un solo decorador (Titanic), precisan muchos equipos y tiene que estar muy jerarquizado.

Cada uno de los campos que componen la dirección artística supone casi una carrera; el nivel de especialización es altísimo y la mayoría de las veces los profesionales no tienen por qué saber de cine. Hoy en día el nivel de avances técnicos es tal que casi ha perdido algo de esa magia que tenían antaño.

Los decorados pueden llegar a ocupar el primer lugar en una película, en determinados momentos o escenas. Hay distintos ámbitos que adquieren personalidad propia. Los escenarios hay que investirlos de una determinada personalidad. Por eso es tan importante el story – board. Los escenarios pueden ser de 2 tipos:

- utilizar un decorado de verdad, es decir, lo que se puede llamar rodar en exteriores
- construir los decorados en un estudio, un set; la ventaja es que se tiene un control absoluto sobre el decorado; el inconveniente es que es mucho más caro



- una combinación de ambos

En la era de oro del cine en Hollywood se apostaba claramente por rodar en los estudios. Esa fue la política del cine clásico, combinación de maquetas y exteriores reales. Algunos decorados buscan el máximo rigor realista. En otros casos los decorados parten de la imaginación del director. También hay decorados que buscan el barroquismo, cargar las escenas, crean unos decorados que no se semejan a la realidad. Por el contrario puede haber ausencia de decorados (como por ejemplo en Juana de Arco) que puede ser necesidad estética o falta de presupuesto.

Gil Parrondo decía que el trabajo de un decorador normal es embellecer todo lo que toca; pero en el cine, sin embargo, a lo mejor hay que convertir un lugar en algo horroroso, convertir una cosa normal en una cosa horrible.

### Maquetas y trucajes

El cine no es que esté lleno de trucos, sino que es un gran truco en sí. Todo el cine es creer que estás viendo una cosa y que en realidad no ocurre tal y como se ve. Las maquetas y los efectos especiales no es algo raro adherido al cine, sino que se convierte en otra forma de expresión. Todo lo que pasa en el cine es un truco. Los trucos más específicos pertenecen a la propia naturaleza del cine. El hecho de que en las películas haya efectos especiales no es malo, lo malo es que sólo haya efectos especiales o trucos y no exista argumento u otra serie de cosas en la película.

Si hubiera que definir de alguna manera todo esto: son habilidades de distinta naturaleza que se utilizan durante el rodaje y cuya finalidad consiste en modificar total o parcialmente los paisajes, objetos o personas que se filman, de forma que la imagen que aparezca en la pantalla produzca en el espectador una ilusión de realidad.

Elenco de trucos:

- la **noche americana**: es cómo filmar de día para parecer que es de noche; se hace con un filtro azul especial; no desaparecen las manchas de luz, pero simulan los reflejos de la luna
- hay 2 tipos de **maquetas**;
  - ♦ **maquetas de estudios de decorados**: que se hacen previas al rodaje, hechas de cartón, y sirven para que el director estudie la puesta en escena
  - ♦ **maquetas de rodaje**: tienen que tener un acabado perfecto, ya que el espectador se lo tiene que creer completamente. Si no es así y se nota algún truco, uno se carga la película. hay una gama increíble: maquetas de ciudades que arden, puentes, barcos, trenes, coches, piscinas para crear oleajes
    - **maquetas de primer plano / término**: colocar delante de la cámara una maqueta que encaja con el fondo; introducir entre la cámara y el fondo algo que lo modifica; dentro de esto está el
    - **Matte Shot** (aluminio recortado) o **Glass Shot** (cristal): se construye un cristal o aluminio enorme y se encaja sobre el paisaje y se pinta, por lo que no se nota la diferencia
- **Diseños por ordenador**: estos diseños reciben un empuje muy grande gracias a George Lucas.
- **Efectos digitales**: como cuando Forrest Gump le da la mano al presidente de los EEUU; diseño de animación por 3D
- **Pantalla azul / Blue Screen**: es el principio del chroma
- **Efectos atmosféricos**: el viento se consigue con unos ventiladores enormes; la lluvia, los huracanes,

la nieve, el humo; todas las condiciones climáticas o atmosféricas

- **Animatronics:** son efectos de animación que se consiguen por una serie de circuitos electromecánicos; hoy están todos monitorizados por ordenador
- **Zoptic:** es el que hizo volar a Superman, se mueve el fondo
- **Stop Motion:** es mover fotograma a fotograma un personaje, como cuando hacen películas de plastilina
- **Animación totalmente por ordenador:** Toy Story, Shrek

### Atrezzo

Son los distintos objetos que rodean al personaje en la escena, ya que la vida o personalidad de los personajes se llegan también a definir por los elementos del atrezzo. Es importante detectar qué elementos de atrezzo tienen una importancia narrativa o simbólica fundamental.

### Maquillaje y vestuario

Hay elementos del vestuario que son importantes narrativa o simbólicamente para describir al personaje. Hay como universales en el cine en el tema del vestuario, como por ejemplo las hadas o las elfas, que van siempre vestidas de gasas y de celeste, o que el malo siempre vaya de oscuro. Puede ir desde la ausencia absoluta o totalmente cargado. Entre eso y el maquillaje del expresionismo alemán, marcado y recargado, hay una gama enorme.

### 1.4. Sonido y bandas sonoras

- nr. 24 de la revista Academia, *Cómo suena*; monográfico del sonido en España
- *Cien bandas sonoras en la historia del cine*;
- *Pentagramas de película, entrevistas a grandes compositores de bandas sonoras*; Joan Padrol; editorial Nuer

Akira Kurosawa: el momento más emocionante es el momento en el que añado el sonido.

### Tipos de sonidos

Hay varias clasificaciones de los sonidos:

- sonido directo e indirecto / doblado: cuando en una filmación se está con la pértiga y el micrófono y capta lo que se escucha en la escena; el indirecto es cuando los actores van leyendo los textos en un estudio. El sonido directo permite dar a aquellas grabaciones documentales una sensación de realidad, de verosimilitud. Todos los movimientos de renovación de la historia del cine han preferido el sonido directo. Hay otros que prefieren grabar en estudio, porque lo prefieren como opción estética. Las películas extranjeras son dobladas, pero eso ya es natural. A nivel técnico hacer sonido doblado permite mayores posibilidades. Con el sonido doblado se pierde la frescura o la verosimilitud del directo. Luego también hay efectos de sonidos que se tienen en bases de datos de sonido.
- la voz, el ruido y la música. La voz siempre es importante. El ruido, en determinadas escenas, se convierte casi en protagonista.
  - ◆ sonido diegético: cuando tiene que ver con el argumento de la película; el que oyen los personajes que aparecen en la película
  - ◆ sonido no diegético

sonidos over: son los no diegéticos

sonidos in: cuando la fuente que produce el sonido está en el interior del encuadre

sonido off: cuando la fuente no está presente en el interior del encuadre, aunque puede estar situado al mismo tiempo de la acción

sonido out: cuando se oye la voz de un personaje de la historia que en ese momento no se le ve; es como la aplicación del off pero sólo a personajes

sonido through: cuando el personaje está en el encuadre pero no se le ve la boca, por ejemplo está de espaldas o con un plano cenital

Cuando se busca una sincronización perfecta entre el ruido y la acción se llama micky – mousing.

### **Bandas Sonoras**

Aaron Copland es uno de los compositores clásicos de hoy más conocido. Definía la música de cine como esa música que oyen millones de personas pero que nadie escucha.

Se pueden sacar 2 conclusiones: cuando componen era para que la gente fuera a escuchar esa música. Ningún compositor ha tenido tantos oyentes como los creadores de banda sonora. Sin embargo, aquellas personas que iban a un concierto de un compositor sí que escuchan la música. Si un compositor de banda sonora la crea de tal manera que el espectador escuche la música, puede que la película sea mala, hay un desequilibrio. La banda sonora no puede o no debe adquirir mucha importancia, debe pasar desapercibida, estar al servicio de la historia, supeditada a la narración.

Pero la música de cine no es simplemente una música de fondo. Para realizar una buena banda sonora el compositor necesita saber muchos datos; la evolución de los personajes y las tramas, por ejemplo, para que la música vaya pareja a la narración. Es capaz de evocar lo mismo que evoca el argumento. Hoy la crítica de música de cine se ha escindido en 2 corrientes. Unos son los que analizan la banda sonora en términos estrictamente musicales, analizan la música independientemente; es relativamente nueva y se debe al boom que hay de comercialización de las bandas sonoras. Pero esto no es correcto porque se analiza la banda sonora independientemente del contexto en el que está introducida. La otra escuela es la que estudia el valor dramático y dentro del contexto de una narración fílmica concreta.

### **Posibles manifestaciones / tipos de la música de cine**

Es el concepto de Score. Es la partitura musical de una película. La expresión castellana es B. S. O. Esta banda sonora original se puede clasificar en música diegética y no diegética. Dentro de diegética está la que no está compuesta originalmente para la película, es decir, que ya lleva tiempo compuesta (canciones, óperas). Luego está la música compuesta para la película, también diegética. En *El Gatopardo* hay algunos vales que han sido compuestos para la película.

Música no diegética / incidental: esta es la que normalmente se conoce como banda sonora. La función de la música incidental es como un comentario musical al drama que sucede en la película, no es un mero ruido de fondo. Hay dos tipos de música incidental: una, no compuesta para la película, normalmente música clásica

que se incorpora; música compuesta expresamente para la película, este es el concepto clásico de Banda Sonora.

Hay películas en las que se introduce la música clásica para envolver una mala película, es decir, para darle un mayor prestigio, cuando la calidad de la música supera la calidad de la película.

Luego hay un tercer híbrido, el cine musical, que está a medio camino entre la música diegética y la no diegética. Cuando canta Gene Kelly le acompaña una orquesta, que es no diegética.

### **Funciones de la banda sonora**

La banda sonora ha tenido función en el cine desde siempre, incluido en el cine mudo con el piano acompañando. A veces a sido utilizada como parche para solventar una escena mala, o un ritmo lento.

- **Dar el verdadero significado de una escena o una película:** una imagen puede ser ambigua o neutra y la interpretación que se haga de esa escena puede lograrse con la banda sonora. Akira Kurosawa en *Run* en la escena de una batalla no mete música marcial sino un Adagio, porque ve la batalla como algo triste.
- **Crear al tono y la atmósfera de una película:** la música no debe ser ni transparente ni opaca, sino que debe funcionar como un filtro. Es la película la que desde el primer momento debe situar al espectador. Pero no sólo indica el género, sino también como el tono particular de una película dentro de un género.
- **Acelerar o retardar la acción:** la acción tiene una velocidad. Ese ritmo se puede retardar o acelerar con la música. La música también sirve, a veces, para corregir fallos de montaje.
- **Recrear una época y un ambiente:** también funcionan esquemas adquiridos o asumidos. Por ejemplo, una película de África con tambores, un lugar escocés con gaitas, una española con guitarras. Pero con la investigación de las músicas étnicas se ha ido revalorizando cada vez más, las músicas autóctonas van asumiendo una importancia. En ciertos géneros o tipos de películas ya se han asumido clichés.
- **Anticipar el tono o significado de una escena:** imaginemos un plano general de una pradera con una casa, y en esa casa pueden ocurrir miles de cosas; con la música anticipo el tono, si pongo una música tranquila parecerá que ocurre algo perfecto en la casa, si por el contrario se pone una música trepidante parece que ocurre algo grave.
- **Intensificar el sentido de una escena:** cuando uno lee un libro y subraya lo que más le interesa, está escogiendo el momento que más destaca. La música puede subrayar el contenido dramático de muchas maneras. Si se hace mal y subrayas un momento anodino se perjudica la interpretación y entendimiento de la película. Hay un término Sting Chord, que es cuando, de repente, se oye en un momento un ruido seco y te pegan un susto (el típico chan!!!). Hoy en día se abusa demasiado de los efectos sala.
- **Dar cohesión a diferentes escenas:** la banda sonora puede desempeñar un papel de raccord; suaviza los planos que podrían quedar muy bruscos o ciertas elipsis pueden hacerse inteligibles. También con el montaje paralelo, que puede dar cohesión.
- **Recuerdo de elementos anteriores:** es la técnica del Leitmotiv; cada vez que aparece un determinado elemento se vuelve a repetir la misma música o con ciertas variaciones. La música puede marcar o dar pistas del pasado o del futuro o puede recordar o evocar momentos o situaciones del pasado.
- **Clarificar la psicología de un personaje:** el cine no puede como la literatura hacer una introspección de un personaje tan intensamente. Pero con la banda sonora se puede marcar la tendencia de un determinado personaje.
- **Dar credibilidad a una película:** cuanto menos realista es una película más necesita de la música para que sea creíble.
- **Crear ironía o subversión:** por ejemplo el arranque de *El Apartamento*

Soledad / melancolía / tristeza / nostalgia / dolor / angustia / miedo / incertidumbre / Desamor / pérdida / misterio / expectación / duda/ desilusión Eyes Wide Shut

### **Dirección e interpretación de actores**

## Bibliografía:

- Assumpta Serna; *El trabajo con actores en el cine*; Cátedra
- David Mammet; *Verdadero y falso: herejía y sentido común para el actor*; Ediciones El Bronce
- Elia Kazan por Elia Kazan, entrevista
- Revista: Fuera de campo; Patricia López Schlichting; *¿Qué es el método?*

Hay algunos actores que trabajan con el método Stanislavsky, el llamado método. Los actores revuelven en su memoria interior, para situarse en una experiencia personal, por lo que puede representar lo que sintió en ese momento parecido. Hay muchas teorías sobre la interpretación de actores. Pero no sólo a nivel de método sino a las cosas que uno está dispuesto a hacer. Los criterios con los que se ha juzgado la interpretación de los actores han variado considerablemente a lo largo de la historia del cine. No es lo mismo la interpretación del cine expresionista con esa gestualidad exagerada, que la concepción realista que hay hoy en día. Hoy se busca una interpretación minimalista, personajes y actores más normales. Por otra parte hay otras películas que intentan evadirse del realismo, es decir, cada película debe juzgarse en función de ella misma. Si es una película de Ken Loach exigirá un nivel de espontaneidad que una película de acción no lo requiere.

En el cine se requiere una forma absolutamente distinta del teatro. Desde el punto de vista de la interpretación es más gratificante la interpretación del teatro por a) el contacto directo con el público, b) como en el teatro no hay interrupción el personaje va creciendo a nivel real o se va construyendo. La rentabilidad social del cine es infinitamente mayor y además, el cine, para el actor, está el primer plano; es la posibilidad de trabajar los gestos. Luego, un trabajo en cine, respecto al número de espectadores es distinto. En el teatro te ve el aforo, en el cine te pueden ver miles de personas a la vez, en lugares diversos del mundo, y la repercusión internacional es totalmente diferente. La interpretación en el teatro para los actores es más satisfactoria.

En el teatro un actor mediocre fracasa, en el cine no, porque como es un truco, se puede hacer que en el montaje las cosas queden bien. Ruben Mammoulian, director de *La reina Cristina de Suecia*, con Greta Garbo, decía que había conseguido reflejar en el rostro de la actriz ciertos pensamientos, limitándose a marcar un recorrido de la mirada, porque la actriz era incapaz de pensar. Cada actor tiene su manera para meterse en el papel e interpretar.

Cuando hablamos de interpretación hay que entender varios conceptos : acción, mímica y expresión facial.

**Acción:** viene impuesta por el guión, hace referencia a lo que el actor está obligado a hacer por el guión. Pueden tener interés cuando la acción requiera de ciertas habilidades, como cantar, bailar, cierta flexibilidad física.

**Mímica:** es mucho más personal que la acción. El actor enciende un cigarro, pero el modo en que lo hace es distinto en cada uno de los actores. Esa acción, ese gesto que lo hace suyo el actor, define mucho la idiosincrasia del actor, del personaje asumido por el actor. No es sólo una cuestión del actor sino también del director, porque finalmente es el director el que va a decidir. Por eso es tan importante el casting. La característica física de un actor también le condiciona en cierta manera, su imagen global hace que ciertos papeles sean más adecuados que otros.

**Expresión facial:** es el más importante y a la hora de definir el mundo interior del personaje. Es cómo se transmiten los sentimientos, las sensaciones en un primer plano. Recordemos a Tom Cruise en *Eyes Wide Shut* cuando ella le dice lo del marinero; se van insertando unos primeros planos de Tom Cruise, que sin que él diga nada, vemos lo que está pasando por su mundo interior. Si el actor no interpreta bien, si no es capaz de controlar la expresión facial se puede arreglar en el montaje insertando un plano y luego volver al primer plano del actor.

Hay un aspecto que escapa un poco a la lógica, que es cuando se dice que la cámara quiere a un actor. Esto es

muy importante desde el punto de vista comercial. Porque aunque el actor sea inaguantable, si la cámara le quiere, ya se tiene el 70% ganado. Ya no sólo como belleza, sino con la presencia de la persona del actor. Audrey Hepburn no era demasiada cosa en la vida real, pero siempre llenaba la pantalla. Esto en el teatro no es así, pero en el cine ocurre. Hay directores de fotografía que decían que al iluminar un primer plano de algunos actores o actrices se emocionaban, porque parecía como si se recrease una nueva realidad ante el visor. Por ejemplo John Wayne, en algunas películas, casi no interpreta, pero es el cowboy por excelencia. Gary Cooper no tiene interpretaciones increíbles, pero tiene algo especial, que no tiene por qué ser solamente fotogénico, sino que con su sola presencia llena la pantalla. Pensemos en Nicole Kidman: *Moulin Rouge*, *Las Horas*, *Eyes Wide Shut*, *Los Otros*, son películas de géneros completamente distintos, con interpretaciones muy variadas y en algunas películas la afean y en otras la embellecen.

## El método

Hay algunos actores que lo siguen. Se lo conoce como el método. Hay que aludir inevitablemente al Actors Studio de Nueva York fundado en 1947 por Elia Kazan, aunque la escuela era dirigida por Lee Strasberg. Allí se formaron actores como Marlon Brando, Marilyn Monroe. Es una tradición que venía del teatro, de tendencias artísticas que se pueden retrotraer al siglo XIX. Desde finales del XIX el teatro evoluciona desde lo naturalista hasta el nihilismo más exagerado, con Ionesco, creador y fundador del teatro del absurdo, como expresión de una sociedad que ha perdido los papeles, con Esperando a Godot y El Sr. y la Sra. Smith. Los avances técnicos, la popularización del cine, son conceptos que han ido variando sociológicamente la aceptación del cine a lo largo de la historia.

Stanislavsky, Pirandello, Brecht, Beckett son personajes que han hecho cambiar el concepto de interpretación. Konstantin Stanislavsky es considerado uno de los revolucionarios en el tema de la interpretación. Dice que un actor tiene un texto en un guión, donde ocurre una determinada situación. Lo que se debe hacer es arqueología emocional, es buscar en tu biografía personal, buscar una sensación que hayas tenido en tu vida que pueda asemejarse a esa sensación – situación que hay que representar. No es recordar un momento o imaginárselo, sino buscar una sensación de la vida propia en la que uno se haya sentido así. Los actores, con este método, acababan hechos polvos. Todo esto porque Stanislavsky decía que la interpretación era demasiado vaga, con la herencia de la interpretación grandilocuente del romanticismo. En reacción contra eso es cuando va desarrollando su teoría. Decía que si no se hacía lo que él decía, el actor que tenga que interpretar noche tras noche en el teatro llega un momento en el que la inspiración se agota, mientras que si se sigue su método, al ser un hecho o sensación propia del actor, será más fácil. Siempre decía que había que buscar la verdad en la interpretación. Dejó escritos un montón de libros y son sus discípulos los que continúan.

Todo hasta que llega Strasberg, quien emplea este método en el Actor Studio. Es él quien pone en marcha el método. El Actors Studio proponía al actor que desde la relajación, relajación física, se podía interpretar mejor, porque la tensión que pueda tener un actor puede disminuir la buena interpretación que puede conseguir. Otro pilar es la espontaneidad. El otro pilar es la arqueología de la memoria.

Frente al método ha habido un montón de reacciones, como por ejemplo Mammet. Reivindican en general, la espontaneidad de la interpretación, es decir, que la interpretación no debe pasar por lo más profundo de la persona. Freud decía que un síntoma neurótico nunca tiene nada que ver con el trastorno que te provoca esa neurosis. La única forma de curar una neurosis es quitarle el antifaz. El psicoanálisis como técnica es el proceso de quitarle ese disfraz. Y esto es lo que tiene mucho que ver con el método. Es como hurgar en tu pasado y reabrir heridas personales ya cerradas. Mammet decía que para nada se tenía que destapar la vida personal para llegar a ser un buen actor. No importa qué método se emplee siempre que el resultado sea bueno. Existen muchos métodos y cada uno vale por sí mismo, siempre y cuando el actor realice una buena interpretación. Igual que el psicoanálisis ha dejado huella, el método Stanislavsky ha dejado un poso en la historia de la interpretación.

Jean Renoir dice que cuando se asimilan formas que se han oído anteriormente, entonces se tiende a decir el estereotipo escuchado por ejemplo en otras películas o televisión. Lo que dice es que hay que leer los textos sin sentimientos, como si fuera una guía telefónica. Cuando se han abandonado las preconcepciones, los sentimientos del texto es cuando realmente se puede llegar a hacer bien el papel. Hay que leer los textos sin ideas preconcebidas. Si en la primera lectura de un texto el actor intenta imprimirle una expresión entonces estará llena de clichés o ideas preconcebidas. Método que adoptó de Michel Simon, quien decía que era el método que utilizaban Molière o Shakespeare.

El riesgo de alguna interpretación puede ser la sobreactuación. Hay otras interpretaciones que para que salgan bien exigen la contención, la seriedad, la sobriedad (*Lo que queda del día* – Anthony Hopkins). *Vania en la Calle 42* de Louis Malle, vemos a Julianne Moore tiene que llorar y reír en un mismo plano. La forma física o el rostro puede hacer que un actor encaje mejor ciertos papeles, por su complexión física.

### **Ensayo con actores**

Hay algunos que ensayan en el set; hay otros que ni siquiera ensayan; otros lo hacen con una mesa italiana y otros en la mesa. Cada actor ha preparado su personaje por su cuenta, pero eso no es suficiente. Porque el director debe unificar las distintas visiones en una sola visión, que es la del espectador, dar una visión unificadora. También tiene que aportar todos los matices que no vienen en el guión respecto a la dirección artística, que da mucha información sobre el personaje. El actor siempre debe desbordar el texto, porque no sólo transmite la información del texto, sino también las emociones, motivaciones, deseos, sentimientos. El actor tiene que visualizar las líneas interiores de los personajes. Antonio Jiménez Rico dice que hay que intentar que el actor no se sienta avasallado, sino que hay que saber guiarle, diciéndole sí, pero de tal forma que finalmente haga lo que tú quiere. Y si en algún diálogo el actor se atasca o no consigue darle el tono exactamente adecuado hay que intentar cambiar, aunque sea alguna frase, el diálogo. Cada acción debe tener un significado más allá de lo mecánico, siempre ha de hacer avanzar al personaje un poquito hacia su destino. El personaje debe cambiar también su ritmo interno a lo largo de una escena, no deben ser monolíticos. En cada escena debe haber una evolución.

Se debe empezar a ensayar con una escena muy significativa del guión, una escena muy densa, ya que todo lo que pueda aprender el actor será más que en cualquier otra escena. Normalmente al comienzo del ensayo no suelen estar los decorados, por lo que se les debe dar algún tipo de información afectiva. El actor debe primero aprehender la escena que el diálogo, en tender el contexto dramático, el subtexto, porque si se aprehende demasiado pronto el texto se puede estereotipar el personaje, como decía Jean Renoir. Lo importante es que el actor acompañe el texto que le toca hacer con acciones que sean coherentes y por otro lado originales, y que sea aparentemente natural y espontáneo. Ese es el trabajo que debe realizar el actor cuando se le da el papel y se va a casa para interiorizarlo. Es en el desvelamiento de esa acción personal es dono del director debe poner el énfasis en el trabajo con el actor. Muchas veces hay matices que no están escritos.

En un segundo momento, con el guión aprendido, cuando hay seguridad con el texto, ya se trabaja la expresión corporal. Primero es la acción y luego el texto; las palabras surgen de la acción (en la vida real es así). En el trabajo de interpretación también debería ser así: primero se comprende el personaje y su contexto y luego se pasa a dialogar. El diálogo no es el eje de la escena sino la acción. Las palabras son como el resultado superficial de algo que ocurre en el interior de las personas. Hoy en día se tiende a hacer interpretaciones muy explícitas, por lo que se acota. Los actores deben aproximarse a la escena no desde el punto de vista del texto, sino desde el punto de vista del comportamiento. Primero va la escena, la acción y luego va el texto. Como importancia dramática el texto debe estar supeditado a la acción. La acción da el tono al texto. A veces es más importante lo que se hace que lo que se dice.

Una de las desventajas que tiene el cine respecto al teatro son las interrupciones del actor. A través de la técnica del monólogo interior se mantiene el personaje de una manera fresca, se mantiene como el rescoldo

para que cuando haya que sacar el personaje de nuevo no sea demasiado difícil. Intentar no desconectar del personaje, como si mantuviera un monólogo interior. Algunos actores se graban los ensayos para ver cómo realizan la interpretación, para corregir coletillas, gestos, movimientos. Grabar un ensayo en vídeo permite al actor corregir defectos. Según avanzan los ensayos el ayudante de dirección suele cronometrar los ensayos, para más adelante saber exactamente cuánto va a durar el plano.

### **Elementos industriales de la empresa audiovisual**

La industria de cine no tiene capacidad de absorber a toda la gente que desea entrar en ella. Hay que tener en cuenta la cadena, que es prácticamente común en todos los sectores de la industria:

Producción – Distribución – Exhibición

El problema es que tienen formas contrapuestas de intentar conseguir beneficios. Una de las formas de entrar en este problema tiene que ver con las mafias de la distribución. La distribución en España, el 80% o más, está en manos de las distribuidoras de Hollywood: Fox, Columbia Tristar, Warner, UIP (se agrupan). Realizan una práctica que es ilegal, pero no se puede ir contra ella, que es la venta de películas por paquete. Llegan a un exhibidor y le dicen que si quiere pasar por ejemplo *El señor de los anillos*. Se la da, pero debe cogerle otras 5 películas que en realidad no le interesan y que no valen mucho. Si es un solo un cine, una sala, significa que va a tener que tener la sala bloqueada durante algunas semanas para poner las otras. Si son multicines no pasa nada, porque puede ponerlo en las demás. El inconveniente es que si se le obliga a poner malas películas americanas, se está quitando salas a las producciones españolas o incluso periféricas.

También estas Major pueden distribuir mal las películas. El tema de la exhibición es un cachondeo. Vamos que estamos en manos americanas. La única manera de ganar dinero es mantener durante mucho tiempo la película en cartel. Pero lo que hacen las distribuidoras es dar un plazo muy pequeño. Los exhibidores han decidido asociarse, porque si no se extinguen. Además los grandes cines pertenecen también a los americanos. Hay un nivel de gastos muy fuertes, por lo que muchos cines están prácticamente en bancarrota. Luego hay fenómenos como los complejos de Kinépolis. Prácticamente sólo ponen películas comerciales. Las distribuidoras tienen sus salas de cine privadas para la prensa, sus ejecutivos. La Columbia Tristar ha estrenado una sala, que es de lo mejor, las butacas están muy separadas, se puede fumar, beber, con una calidad de imagen y sonido increíble.

Todo lo que hemos hablado durante todo el curso son cosas que tiene que hacer el director. Pero para poner en marcha un rodaje hace falta mucho trabajo. El Plan General de Rodaje incluye fechas desglosadas, los horarios, las direcciones, las localizaciones, interior / exterior, día / noche, las secuencia que se graba cada día, el lugar donde está situado el lugar para el maquillaje, localización real física, los actores que participan ese día en ese decorado, los decorados, figuración, necesidades especiales (elementos técnicos, elementos de personal o material) y luego pone lo que hace la 2ª unidad.

Luego hay otras hojas, el plan de rodaje diario, con los datos importantes de producción, citación del equipo y de actores, inicio de rodaje, cuando amanece o anochece, localización, secuencia que se rueda, sinopsis de la secuencia, cuántas páginas de guión se rueda, qué actores tienen que estar, extras, materiales, utillería, atrezzo, citación en maquillaje, recogida de los actores. Avance del día siguiente. Notas de producción.

Diapositiva: Iluminación / Cromatismo / Composición / Dirección Artística

– Narrativa Audiovisual –