

The background of the cover is a solid black color, overlaid with a complex, white, abstract line pattern. The lines are thick and irregular, creating a series of interconnected, organic shapes that resemble stylized leaves or a network of veins. The pattern is dense and fills the entire frame, creating a high-contrast, graphic effect.

JAIME ROSALES

**El lápiz y
la cámara**

La Huerta Grande
Ensayo

Jaime Rosales

EL LÁPIZ Y LA CÁMARA



© De los textos: Jaime Rosales

Madrid, noviembre 2017

EDITA: La Huerta Grande Editorial
Serrano, 6 28001 Madrid
www.lahuertagrande.com

Reservados todos los derechos de esta edición
ISBN13: 978-84-171180-8-2
D. L.: M-28296-2017

Diseño cubierta: Enrique García Puche para TresBien Comunicación
Imprime: Gracel Asociados, Av. Valdelaparra, 27 28108 Alcobendas, Madrid

Impreso en España/Printed in Spain

NOTA LIMINAR

ESTAS NOTAS FUERON ESCRITAS entre mayo del 2016 y agosto del 2017. Durante ese tiempo, escribí las últimas versiones del guion de *Petra*; preparé el rodaje; rodé y acometí las primeras fases del montaje de la película. Estas notas constituyen pensamientos que iba apuntando en un pequeño cuaderno a lo largo de esos meses mientras avanzaba la fabricación de la película. Los apuntes que aquí encontrará el lector son ideas generales sobre el cine. Se trata, sobre todo, de conceptos aplicados y reflexiones personales sobre el oficio de director de cine y sobre la creación artística en general. Procuré dejar fuera cuestiones particulares muy ligadas a esa película, pues no se trataba de escribir nada parecido a un diario de rodaje.

Estas ideas son el resultado de mi experiencia como cineasta, es decir, como director de cine y como cinéfilo. Siempre he pensado que visionar las películas de los demás es un acto tan creativo como hacer las mías propias. Aunque escritas en un periodo de

tiempo bastante corto son, pues, el resultado de quince años haciendo películas apasionadamente y treinta y cinco años viendo cine igual de apasionadamente.

No es posible vivir sin contradicciones. A lo largo de este libro espero caer en varias incoherencias. Tener ideas incoherentes y decir cosas contradictorias es propio del ser humano. Tal es nuestra naturaleza profunda: contradictoria. Eso no exime a una persona o a un autor de cierta responsabilidad hacia sí mismo y hacia su trabajo. Aceptar esto me parece importante. No todo vale ni tampoco todo puede ser completamente coherente.

PRIMER BLOQUE DE NOTAS

El aprendizaje del cine no se diferencia del aprendizaje de la vida. La vida es algo que se hace y que se aprende. El único tema de una película es la vida, lo que viene a ser lo mismo que decir que el único tema de una película es el cine.

No existen dos vidas iguales. No existen tampoco dos maneras iguales de hacer una película. Los hallazgos, los consejos, las técnicas o las enseñanzas de los demás sirven hasta cierto punto, pero también pueden suponer un freno.

La dificultad del actor pasa por hacer algo inesperado, incluso para sí mismo. La dificultad del director pasa por lograr estimular al actor sin decirle lo que tiene que hacer. El director no debe decirle al actor nada que tenga que ver con el resultado emocional que espera obtener en la escena. El director debe estar tan abierto a lo inesperado como el actor. Entre

los dos deben llegar al resultado hablando lo menos posible. Hablar del resultado mata la inspiración. El director y el actor deben hablar de otras cosas. En realidad, lo mejor es hablar poco o nada.

Una cosa es el oficio de cineasta y otra cosa distinta es la condición de cineasta. El oficio de cineasta puede aprenderse, practicarse y perfeccionarse. El oficio de cineasta puede abandonarse y cambiarse por otro oficio. La condición de cineasta es un estado existencial. No tiene nada que ver con el trabajo ni con la calidad de la obra. El cineasta existencial, bueno o malo, filme o no filme, lo es todo el tiempo, toda su vida. La condición existencial tiene tanto que ver con la creación de obras propias como con el visionado de las obras de los demás. El cineasta existencial es prisionero de su pasión. Todo su mundo, sus vivencias, incluso sus recuerdos, están filtrados por su prisma de cineasta.

El director de cine debe diseñar una metodología de trabajo para cada película que hace. Es deseable que esa metodología cambie de película en película. No repetirse.

La metodología consiste en crear unos protocolos de trabajo para uno mismo y para los demás. El plano cinematográfico —la imagen sonora en movimiento— es el resultado de una praxis pensada y ejecutada. El director de cine puede empezar imaginando el tipo de imagen que desea obtener y luego pensar qué tipo de praxis llevará a obtener esa imagen. También

puede diseñar una praxis concreta y descubrir luego el resultado de esa praxis en la pantalla en forma de imagen. Ambos métodos son válidos.

Proverbio ajedrecístico: «Es mejor tener un mal plan a no tener plan alguno».

Un guionista no es un escritor, es un cineasta. Un guion no es una pieza literaria, es una herramienta de trabajo. El guion contiene el esbozo de una película. El potencial de una película puede detectarse parcialmente en la lectura de las páginas de su guion, pero no deja de ser engañoso. Un buen guion no se aprecia en la página escrita sino en la película acabada. Un guion que fluye en su lectura no es garantía de que la película fluirá en su visionado.

Una película es un todo inseparable de sus partes. No creo que exista una buena fotografía, un buen guion, un buen montaje en una mala película. Tampoco puede haber una mala fotografía o unas malas interpretaciones en una buena película. O todo está bien o todo está mal.

Lo que busco en una película es que me sorprenda. El objetivo principal de toda creación artística debe ser sorprender. Hacer, mostrar algo que nunca haya sido hecho, ni visto.

Entre directores, guionistas y actores se habla mucho de las dimensiones de un personaje. Es

deseable que una obra presente personajes con muchas capas, con muchas dimensiones. Las dimensiones de un personaje se encuentran en sus contradicciones. Un personaje es multidimensional cuando presenta múltiples contradicciones internas.

Una manera de mostrar las contradicciones de un personaje consiste en mostrar el conflicto entre lo que dice y lo que hace. Decir algo y hacer algo opuesto a lo que se dice no es una incoherencia dramática, es una incoherencia psicológica que caracteriza a la especie humana.

Otra manera de mostrar las contradicciones de un personaje es mostrar su deseo por cosas opuestas. Amar o desear algo y su opuesto a la vez. Se puede afirmar que decir algo y hacer lo opuesto es una contradicción racional. En cambio, desear algo y también su opuesto es una contradicción emocional. Los seres humanos somos contradictorios racional y emocionalmente. Eso nos convierte en más interesantes para nosotros mismos. Si no fuésemos contradictorios no habiéramos creado el arte, nos habiéramos contentado con crear la ciencia.

La dificultad para crear un personaje multidimensional pasa por lograr en el personaje contradicciones que sean coherentes con el drama que se está desplegando. No se trata de introducir contradicciones azarosas ni caprichosas. Un personaje no debe ser

contradictorio porque sí. Sus contradicciones tienen que ser sorprendentes y necesarias.

El subtexto es algo de lo que se habla frecuentemente entre directores, actores y guionistas. El subtexto no se manifiesta en las palabras. Tiene que ver con el deseo. Es aquello que revela el deseo por encima —o por debajo, si se prefiere— de las palabras.

El subtexto no está en el guion. El subtexto no lo crea el guionista. Consiste en ir, precisamente, contra el texto de la escena. En el cine, el subtexto se basa en la mirada del actor. El subtexto no es otra cosa que decir «te quiero» con una mirada de odio; o decir «te odio» con una mirada de amor. El subtexto es lo que diferencia una obra leída de una obra vista. El actor es la herramienta básica creadora de subtexto.

No se debe confundir el subtexto con las dimensiones de un personaje. Las dimensiones de un personaje las crea el autor. El subtexto lo genera el actor en complicidad con el director. Un actor no puede crear dimensiones en un personaje que es plano por culpa de un mal guion. De igual modo, un autor no puede crear subtexto dentro de una escena que ha escrito. A cada cual lo que le corresponde.

Existe una relación entre las dimensiones de un personaje y las posibilidades de crear subtexto para una escena. Cuantas más dimensiones tenga un personaje —que es lo mismo que decir cuantas más con-

tradiciones tenga— más posibilidades tendrá el actor de crear subtexto. Cuanto más contradictorio sea un personaje, más fácil será expresar algo con la mirada diferente de lo que se está diciendo con las palabras.

La belleza de una obra con contenido dramático depende de las sorpresas que contenga y de las dimensiones de sus personajes. La vida está llena de sorpresas y somos seres cargados de contradicciones. Cuanto más se parezca una película a la vida, cuanto mejor revele sus verdades, sus misterios y sus contradicciones, mejor película será.

Un director de cine firma cuatro contratos simbólicos cuando se pone al frente de una película. Uno consigo mismo; otro con el público al que va destinada la película; otro con la gente que trabaja en la película; y, finalmente, otro con las personas que ponen el dinero. Cuanto más parecidos sean estos cuatro contratos entre sí, mejor para todos. Mejor película, también. No es bueno que los motivos que hay detrás de una película difieran entre el director y la gente que pone el dinero. Ni entre el director y la gente que trabaja en la película. Tampoco es bueno tratar de engañarse a uno mismo y mucho peor tratar de engañar al público. Todas las personas que participan en la fabricación de una película deben estar alineadas en sus motivaciones. Si lo que se busca es calidad y prestigio artístico, que todos sepan que ese es el objetivo primordial; si lo que se pretende es ganar dinero, que todos participen de esa expectativa de manera justa.