



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Dirección de un cortometraje de ficción: Miradas cruzadas

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Adsuara Alonso, David

Tutor/a: Alcaraz Pagán, M de las Nieves

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

Resumen

En este trabajo de fin de grado se recoge el proceso de dirección del cortometraje *Miradas cruzadas* desde su ideación hasta la postproducción. Para ello, se toman diferentes referentes cinematográficos que sirven como punto de partida y se reflexiona acerca de las diferentes labores y decisiones que debe tomar la figura del director. Todo ello en un trayecto a lo largo del cual se observará cómo varía la idea que se pretende transmitir con el cortometraje desde su escritura hasta su montaje y las aportaciones que recibe, con especial atención en el modo en que se dirige a un equipo técnico y a actores.

Palabras clave

Cine | Dirección | Cortometraje | Ficción

Abstract

In this final degree thesis the process of directing the short film *Miradas cruzadas* from its conception until its post-production is described. For this purpose, different cinematographic references are taken as a starting point and a reflexion about the different tasks and decisions that the figure of the director must take is made. All this in a journey along which it will be observed how the idea to be transmitted with the short film varies from its writing up to its editing and the contributions it receives, with special attention to the way in which a technical team and actors are directed.

Keywords

Cinema | Director | Shortfilm | Fiction

Agradecimientos

Miradas cruzadas ha terminado por convertirse en un proyecto más grande de lo que nadie esperaba, tanto a nivel personal como creativo y de equipo. Y eso no se consigue únicamente con un *señor director*.

Por ello quisiera agradecer de todo corazón a todas las personas que han puesto un trozo de sí en este proyecto:

A Claudi y a Paula por hacer de Javi y Sofía unos personajes tan honestos con todo el trabajo que tienen detrás, y a Óscar y Susana por formar parte del universo de *Miradas cruzadas*, así como a todas las personas que contribuyeron en la figuración.

A Júlia por meterse en un lío tan gordo, saber sacarlo adelante y enseñarme tanto. A Olga por aguantar a unas personas locas que querían hacer lo que produ no se podía permitir; y aguantar mi parsimonia cuando íbamos muy mal de tiempo. A Diego por hacer que todo el rodaje saliese como debía sin fallar ni una vez. A Isa por, no sé aún cómo, entender cuándo una toma era buena o mala y fijarse en detalles que a casi todo el equipo se nos pasaban por alto. A Vero por dejarlo todo en cada momento y en cada plano, por haber sufrido tanto y aguantado tanto sufrimiento, hacer del cortometraje algo tan bonito -visual y personalmente- y por la *vacalola*. A Alba por aguantar todas las veces que había que repetir el plano y hacer con cada uno de ellos una maravilla. A Manu por estar siempre detrás de cada toma, aunque nos olvidásemos de la claqueta final. A Lucía, Sheila y Samu por mimar tanto cada luz y cada sombra de tan buen humor. A Luz por todas y cada una de sus locuras, pero en especial por el cariño con el que ha trabajado cada detalle cuando alrededor solo había caos. A Estela y Adriana por no parar ni en los descansos y crear todos los espacios del corto. A Celia por su arte con el maquillaje para convertir personas en personajes. A Pablo e Inés por no bajar la guardia ni un momento del sonido cuando todo el mundo estaba a otras cosas; y componer una banda sonora que hará resonar cada escena. A Irene por apoyar casi desde el principio al proyecto, estar encima de mí para saber que no moría en el intento de dirigir y estar para lo que hiciese falta con el arte que ya todo el mundo conoce, ya sea diseñando y dibujando, capturando momentos del rodaje con su cámara o haciendo de ayudante de dirección si hacía falta. A Álvaro y Blanca por ser tan sociales y hacer que el proyecto llegue tan lejos. A Elena por ser la produ que un día no pudimos tener. A Andreu por ser la luz que nos ilumina el camino. Y a todas las personas que han apoyado de una forma u otra el proyecto.

Gracias a todas y todos por tantas risas en momentos trágicos.

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1. Introducción | 4 |
| 1.1. Motivación | 5 |
| 1.2. Objetivos y metodología | 5 |
| 1.3. Referentes en la dirección cinematográfica..... | 6 |
| 1.3.1. Terrence Malick..... | 6 |
| 1.3.2. Krzysztof Kieślowski..... | 8 |
| 2. La idea argumental | 10 |
| 3. Desarrollo del proyecto | 12 |
| 3.1. El guion literario | 12 |
| 3.2. La dirección como cohesión un proyecto..... | 16 |
| 3.2.1. El guion técnico | 17 |
| 3.2.2. Transmitir la idea al equipo y transformarla..... | 23 |
| 3.2.3. Estructurar a un equipo humano | 28 |
| 3.2.4. La dirección de actores..... | 33 |
| 3.3. Postproducción: reconstruir la historia..... | 39 |
| 3. Conclusiones | 41 |
| 4. Bibliografía | 44 |
| | |
| 5. Anexos | |
| 5.1. Estructura narrativa | |
| 5.2. Guion literario | |
| 5.3. Guion técnico | |

1. Introducción

El cine es una disciplina que combina arte e industria en la que se le asocia a la figura del director de cada proyecto una responsabilidad considerable, como si se tratase de un autor global que mueve todos los hilos.

Nada más lejos de la realidad, dirigir supone gestionar un proyecto desde arriba. Con una visión cenital que permite distribuir tareas, ejecutarlas y comprobar el trabajo que realiza cada miembro del equipo que se ha configurado. Sin embargo, cuando se trata de un proyecto cinematográfico, existen otros elementos que hacen más compleja la ecuación: la creatividad, los intereses y el estilo personal de cada miembro del equipo, los recursos económicos, físicos y logísticos, el tiempo, los imprevistos...

Es decir, se trata de la dirección de un proceso creativo que involucra a un elevado número de personas, todas ellas coautoras del producto final desde sus respectivas disciplinas. De este modo, exigir al director un conocimiento profundo sobre cómo resolver cada una de las tareas de cada departamento es un disparate. Debe conocer, al menos, algunas nociones sobre ellas, sus interrelaciones y cómo resolver problemas.

Debido a su omnipresencia, deberá tener una fuerte capacidad de decisión en los aspectos narrativos que tengan que ver con lo audiovisual, ser capaz de ofrecer a los actores las indicaciones necesarias para que desarrollen su papel correctamente y generar un ambiente de trabajo cómodo y propicio para obtener buenos resultados.

Por otro lado, pese a que esta creatividad suele estar vinculada con los sueños más imposibles del director, también debe tener en cuenta que desempeña un rol en un arte que es a su vez industria. Por tanto, no debe obviar las limitaciones de su proyecto y saber adaptarse a ellas.

En el proceso de dirección de *Miradas cruzadas* están presentes todos estos factores relacionados con la dirección, sobre los que se reflexionará y ampliará la visión. Sin embargo, tiene una peculiaridad relacionada con la labor narrativa del director: en esta ocasión, el director y el guionista son la misma persona. Esto ofrece una perspectiva más amplia sobre el modo de contar la historia, ya que desde sus orígenes nace con un planteamiento que coincide con la visión del director.

Además de ello, dado que la labor de un director es contar la historia desde la coordinación de los diferentes departamentos, una de las habilidades fundamentales que debe

tener es la comunicación. Debe transmitir qué se debe contar y cómo al equipo con el fin de que este desarrolle su trabajo alineado con una misma idea.

Así, durante los procesos de ideación, escritura, preproducción, rodaje y postproducción del cortometraje *Miradas cruzadas* se observará cómo la idea se transforma, recibe aportaciones y, finalmente, se muestra en la versión del montaje que exista al término de esta memoria.

1.1. Motivación

Este proyecto comienza con el afán personal de desarrollar una faceta como director y explorar formas en que se realiza una obra cinematográfica. También de contar una historia creada desde cero en base a los intereses y las inquietudes del momento en que se ideó.

Además de ello, las ganas de generar un equipo con personas cercanas y compartir con ellas el proceso creativo de *Miradas cruzadas* es un incentivo para la realización del proyecto, ya que supone transmitirles una idea y recibir la suya. Un diálogo creativo acerca de los temas planteados en el guion en el que las relaciones interpersonales con el equipo se pueden acrecentar, además de generar un ambiente de trabajo agradable que, en un futuro, abra las puertas a nuevas colaboraciones.

Por otro lado, la escasa experiencia en la dirección de proyectos cinematográficos y, en concreto, en la dirección de actores, es también otro factor que aumenta la motivación para realizar este proyecto.

1.2. Objetivos y metodología

El objetivo principal de este trabajo de fin de grado consiste en abordar cómo la figura del director en un cortometraje de ficción cuenta una historia en las diferentes fases del proceso, desde la primera idea hasta el montaje final. Todo ello a través de la realización del cortometraje *Miradas cruzadas* y las conclusiones que se extraen durante su desarrollo. Para lograrlo se seguirán los siguientes objetivos específicos:

- Estudiar el método de trabajo de directores que han plasmado su visión sobre una historia desde el guion hasta el montaje.
- Buscar un método para transmitir la idea narrativa y creativa del director al equipo técnico y artístico.
- Observar las diferentes variaciones que se producen en la historia a lo largo de la preproducción, producción y postproducción con el fin de transmitir la idea original.

Para ello se procederá a recoger y reflexionar sobre las decisiones tomadas para realizar el cortometraje *Miradas cruzadas* desde la particular visión de guionista y director que se ofrece en este proyecto. Se recogerá el modo en que se ha realizado cada una de las fases que componen el proyecto -escritura, preproducción, producción y postproducción- y las mutaciones que ha sufrido la idea original a lo largo de ellas.

Con el fin de obtener una visión más profunda sobre el modo de desarrollar cada una de ellas, la reflexión se realizará sobre la base teórica que ofrecen algunos autores que hayan elucubrado sobre la dirección cinematográfica o tenido experiencia en ella.

1.3. Referentes en la dirección cinematográfica

Uno de los pasos más importantes para comenzar un proyecto desde cero es la búsqueda de referentes. En este caso, tomar la figura de otros directores que han escrito su película y la han acompañado hasta su final resulta fundamental para, desde un inicio, marcar el camino a seguir.

Los gustos de un autor y las historias que le rodean en un determinado momento responden a sus inquietudes y condicionan su visión respecto a ellas. Durante el proceso de ideación y creación de *Miradas cruzadas* hubo algunos directores que condicionaron el resultado final.

1.3.1. Terrence Malick

Terrence Malick es un director enigmático que confecciona sus historias prestando especial atención a todos los detalles. Están plagadas de lirismo, desde el guion hasta las imágenes que graba y el modo en que las une.

Plantea las historias que cuenta de un modo muy particular, ya que rechaza la estructura dramática clásica en tres actos y escribe organizando las acciones en lo que él llama “partes y piezas” (Orthwein, 2017). Es decir, fragmentos de la vida de los personajes que se unen gracias al bello tratamiento visual y sonoro que realiza a partir de ellos.

Esta forma de narrar encuentra su sentido en el carácter reflexivo de Malick y su formación universitaria en filosofía. Persigue “la idea del flujo de la conciencia, de los estudios del tiempo y la fenomenología de Heidegger, que es un dejarse llevar que muchas veces, como aclara el propio cineasta, significa *vivir sin un yo*” (Orthwein, 2017).

De este modo, sus películas son pensamientos encadenados que se muestran con las acciones de los personajes y que se suceden uno tras otro para dar lugar a una resolución final.

Supone, narrativamente, un desenlace para las acciones, pero también una puerta abierta para la reflexión en el espectador sobre el tema tratado.

Se puede encontrar esta forma de narrar en su película *The Tree of Life* (Malick, 2011), donde los pensamientos de los personajes se mezclan con sus acciones en complejos planos donde la iluminación y el encuadre aporta la información justa para comprender la historia dentro de la libertad que posee el espectador para pensar en torno a ella.

En sintonía con su estilo al escribir y rodar, Malick practica una peculiar forma de dirigir a los actores. En vez de dar unas indicaciones rígidas a sus intérpretes les permite investigar a los personajes y vivir en sus pieles. La improvisación es un elemento fundamental que, junto con la estructura fragmentada del guion, permite realizar un montaje lírico en el que cada elemento de la narración -imagen, sonido, interpretación y guion- cuenta una información distinta a diferentes niveles.

“Si intentas hacer que las cosas sucedan, empiezan a sentirse presentadas. Empiezan a sentirse premeditadas”, explicó el Malick en 2017 durante una rueda de prensa en festival de cine South by Southwest. Busca, por tanto, la honestidad en sus historias. Encontrar qué parte del actor corresponde al personaje que debe interpretar y explotarla al máximo para conseguir que se metamorfosee en él.

Malick trabaja con la misma espontaneidad a la hora de planificar las escenas. Pese a que tiene una imagen preconcebida de qué necesidades tiene cada acción y qué pulso debe llevar el ritmo, es un director muy abierto a grabar planos que no había pensado e improvisar.

Este proceso de búsqueda de la realidad en sus escenas lo sigue para que, una vez llegada la postproducción, pueda darle un vuelco a la historia y explorar nuevas formas de contarla. Combina los diferentes recursos del lenguaje audiovisual para conectar las acciones y los distintos niveles de información que hay en sus películas: superpone diálogos a imágenes con una música que dota a la escena de una resonancia emocional que la intensifica.

Con este procedimiento, la película *A Hidden Life* (Malick, 2019) se narra con una estructura lineal en la que, pese a moverse entre distintos espacios en un mismo tiempo, cada acción tiene su consecuencia. Sin embargo, hace énfasis en los pensamientos de los personajes, el dolor de la separación de una pareja por tener el marido que formar filas en el ejército nazi o las reflexiones del protagonista sobre la moralidad de la guerra y la religión. Con esta forma de grabar y narrar Malick retrata a sus personajes a través de imágenes que no corresponden a la

voz que se superpone a ellas, pero que las complementa y abre la mente del espectador hacia la empatía y, luego, la reflexión.

1.3.2. Krzysztof Kieślowski

Ramírez recoge en la revista *Literalidad* una cita de Kieślowski que resume gran parte de su visión del cine como director:

Cuando hago una película voy en busca de esperanza, yo quiero contar historias y temas universales, pero con trazos particulares que distingan a un ser humano de otro. Yo pongo la vida en el cine como la veo; pero creo que me descubro a mí mismo y me escondo al público; lo que me importa en una película es, sin embargo, el resultado ya ante todo el público. (2016)

Describe su cine como una visión particular de la vida y un estudio del ser humano a través de una exploración en sí mismo. Pero termina afirmando que todo esto se ve plasmado en la historia que ve el público, el final del proceso creativo que comienza con la escritura del guion.

Kieślowski tiene un estilo puramente audiovisual. Todo cuanto escribe sugiere una mirada, un elemento oculto en algún rincón del encuadre o un sonido que envuelve a los personajes y que, hasta que se desvela, es de origen desconocido.

Plantea, desde el proceso de escritura de sus películas, historias con una gran carga humana y moral. Están repletas de dudas.

Kieslowski no ha sido nunca un cineasta de discursos cerrados sino de discursos abiertos. Sus obras no avanzan hacia una ruta prefijada, sino que proponen diversos interrogantes al espectador. Kieslowski y su guionista Picsewickz, dejan algunos de los problemas que exponen sin respuesta, sugiriendo múltiples puntos de vista. (Ramírez, 2016)

Con este enfoque centra la narración de sus historias en los personajes. Les hace mirar y, a partir de su mirada, los relaciona con el mundo que les rodea y que les genera contradicciones.

En su película *Krótki film o miłości* (Kieślowski, 1988) explota un recurso clave en su filmografía y que está directamente relacionado con aquello que los personajes ven: el voyeurismo.

La construcción desde una mirada espía que se genera desde el guion, junto con la dosificación de la información mediante el encuadre y la iluminación, consigue generar planos como los que forman la figura 1. Son fundamentales los rostros, ya que, al tratarse de un melodrama la película y gran parte de la filmografía del cineasta, resulta imprescindible no perder de vista las emociones de los personajes y captar su expresividad al reaccionar ante lo que observan.

Figura 1

La mirada voyeur en el No amarás



Nota. Los personajes de *No amarás* observando a través de un telescopio con una mirada voyerista.

Krzysztof Kieślowski cuenta las historias desde un planteamiento humanista y moral en el que hace hincapié en las emociones de los personajes. Para ello escribe en base a la mirada y planifica las escenas en base a ella. Con esta propuesta y los encuadres e iluminaciones meticulosamente trabajados, comienza el proceso de montaje, en el que articula las miradas con el fin de crear un mundo alrededor de los personajes y relacionarlos con este y entre ellos.

Es en este punto en el que entra en juego otro elemento fundamental de la cinematografía del cineasta: la música.

En ocasiones tiene importancia diegética para los personajes. Por ejemplo, en *Trois couleurs: Bleu* (Kieślowski, 1993) es un elemento melodramático que recuerda a la protagonista a su marido fallecido, un célebre compositor. A su vez este elemento es el que ayuda al personaje a desarrollarse y avanzar en el conflicto de la película.

En otras ocasiones la música tiene la función de generar un ambiente íntimo y dramático para los personajes. Refuerza desde una perspectiva poética las acciones y las eleva. Así,

consigue que funcione como un elemento narrativo a la vez que dramático combinando sus funciones diegética y extradiegética.

2. La idea argumental

Comenzar a escribir un guion supone tener una idea muy clara de qué se va a contar. Pero lo normal es tener la cabeza llena de referencias muy dispersas, inquietudes múltiples, sensaciones varias que se quieren transmitir y muchas experiencias personales mezcladas.

“No se da el primer paso firme hacia el guion literario hasta que el caos imaginativo no se concreta en una idea sólida y completa” (Sánchez-Escalonilla, 2001, p. 81). Así pues, con la inquietud de explorar los límites de la tragedia y la comedia y la ficción y la realidad, se procedió a la lectura de ensayos y relatos que pudiesen aportar diversas perspectivas:

La risa nos hará libres, un ensayo de Antonella Ottai sobre cómo el cabaré judío continuó existiendo más allá de Weimar, en los campos de concentración, supuso un punto de partida para explorar los límites de comedia y tragedia dentro de la ficción y la realidad:

El teatro -todo él, en cualquiera de sus formas-, brota de repente como una fiebre y los actores no se detienen ante nada, ni siquiera cuando se produce una muerte que, lejos de quedar confinada al palco, ocupa el escenario y sustrae a los actores en un espacio que éstos se resisten a abandonar (Ottai, 2020, p. 189).

Esta lectura supone el germen en la ideación de un personaje repleto de conflictos internos y rodeado por desgracias que encuentra su liberación en el teatro.

Por otro lado, la lectura de *Vive como un mendigo, baila como un rey*, una autobiografía en la que el cómico Juan Ignacio Delgado indaga en el origen de sus problemas con la depresión y ansiedad, aporta una visión sobre cómo se relacionan las situaciones trágicas que se pueden vivir con la comedia en la ficción.

Delgado define “el drama como la forma de tensionar al máximo una realidad dada, y sentirlo como un estímulo. Igual que se tensa la cuerda del arco antes de lanzar la flecha” (2020, p. 136). Después, aprovecha este concepto para relacionar la plasticidad del drama con la comedia: “la comedia es un elástico que puedes estirar, pero, si no conoces el límite, acabarás rompiéndolo” (2020, p. 136). Con el aprendizaje extraído de esta lectura se genera un vínculo entre el modo en que se relaciona la tragedia del personaje en su vida con la comedia de la ficción que interpreta en el teatro.

Finalmente, la lectura de una obra de ficción fue la que terminó de asentar los conceptos que, posteriormente, darán lugar al guion: *Kafka y la muñeca viajera*, de Jordi Serra i Fabra. Trata sobre la fantasía que Kafka crea al encontrarse a una niña llorando con una intensidad jamás vista tras perder a su muñeca. Se inventa un mundo en el que las muñecas crecen y, llegado un momento, se desprenden de sus dueñas para viajar. Y él se inventa que es un cartero de muñecas, de modo que cada día le hace entrega de una carta supuestamente escrita por su juguete perdido. El elemento de interés de este relato es la situación de Kafka, enfermo de tuberculosis y en fase de despedida de la vida y de sus seres queridos; y la evolución que siguen sus cartas para conseguir que la niña se despida de su muñeca. En definitiva, una despedida en diferentes niveles.

Con todo esto surgen varias cuestiones: ¿pueden la risa y el llanto convivir? ¿se muestran de formas distintas en la realidad y en la ficción? ¿a través de que perspectiva se observa el mundo dependiendo de las circunstancias que rodean a una persona y el instante vital en que se encuentra?

Las formas en que el dolor y la risa se mezclan y los distintos modos de mirar el mundo desde la comedia y la tragedia es la cuestión final. Dos miradas que se cruzan: dos *Miradas cruzadas*. De una de esas miradas nace el personaje de Javi, un actor cómico fracasado de avanzada edad que no consigue hacer reír a nadie. Tiene una enfermedad degenerativa que le impide moverse con fluidez y desarrollar sus funciones. Es solitario, triste y no tiene nada: ni bienes materiales ni familia o amistades a las que aferrarse.

En el lado opuesto se encuentra Sofía, una niña inocente y risueña que vive en la calle. También es solitaria y no tiene familia ni hogar, pero mantiene una actitud positiva ante las adversidades. Su inocencia le permite tomar distancia ante lo que le sucede y observarlo desde donde Javi es incapaz de estar.

El guion nace del encuentro entre estos dos personajes, de cómo sus miradas se cruzan. Así, se escribe el *storyline*, donde las ideas que en un principio se encontraban confusas y mezcladas se ordenan:

Javi, un actor de comedia marcado por la enfermedad que se siente incapaz de reír y de hacer reír, conoce a Sofía, una niña risueña e inocente que vive en la calle.

La idea de lo que posteriormente se convertirá en el guion literario de *Miradas cruzadas* nace de un ecosistema formado por un entorno creativo marcado por la filmografía de Malick y Kieślowski, unas inquietudes humanas relacionadas con la comedia y el drama, y un instante

vital personal en el que todos estos elementos tienen un motivo para unirse. A partir de aquí el objetivo es transformar y enriquecer la idea en las diferentes fases del proyecto, de modo que finalizada la postproducción siga presente con todas las aportaciones y mutaciones que haya sufrido.

3. Desarrollo del proyecto

3.1. El guion literario

El desarrollo de la idea supuso transformar cada uno de esos elementos subtextuales que componen el trasfondo de la historia en acciones y asociar a cada personaje un carácter, un ritmo, una forma de actuar y una energía particular. A su vez, es necesario conocer cómo interactúan los personajes entre ellos, lo que se ocultan y en qué circunstancias pueden hallarse en la máxima tensión dramática.

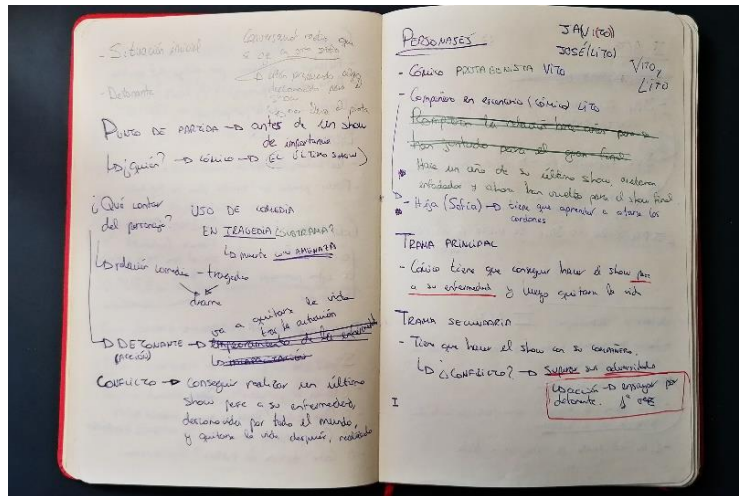
Además, cabe no olvidar que “en cine los personajes son por lo que hacen, no por lo que dicen. [...] La clave que inspira la evocación cinematográfica es el dinamismo visual” (Sánchez-Escalonilla, 2001, p. 32). Las acciones deben remitir a imágenes y sonidos.

Por ello, se comenzó a dar vida a los personajes dentro de una estructura narrativa dividida en tres actos, que permite fragmentar la historia en diferentes partes donde la ficción o la realidad pueda presentarse en diferentes grados y asociar acciones a instantes narrativos de importancia. Hubo varios intentos de organizar la historia y crear el universo que rodease a los personajes. Como se puede observar en la figura 2, los personajes principales -Javi y Sofía- existían, pero no tenían un lugar definido dentro del entorno creado para ellos.

Javi mantiene su esencia como cómico fracasado al que le acecha la muerte, pero originalmente se trabajó con un personaje que fuese compañero suyo en el espectáculo. Así, Vito y Lito -Javito y Joselito- tendrían un conflicto entre ellos debido a la mala relación que mantienen y la necesidad de crear un espectáculo de comedia. Todo superpuesto al conflicto interno de Javi con su fracaso y la muerte.

Figura 2

Intento primigenio de plantear la historia de *Miradas cruzadas*



Nota. Foto de la libreta en la que se estructuró la primera aproximación a los personajes de *Miradas cruzadas*

Sofía, por otro lado, iba a ser un personaje de menos relevancia. Sería la hija de uno de los personajes y aportaría un punto de vista inocente e infantil sobre los conflictos entre Javi y José.

Finalmente, y con el objetivo de simplificar la historia en búsqueda de los recursos narrativos óptimos dentro de las posibilidades que ofrece el cortometraje, se focalizó la historia en torno a Javi, de modo que el universo diegético girase en torno a él. Así, se definieron los dos personajes de mayor relevancia y que llevarán el peso de la narrativa:

Javi es un actor cómico de teatro fracasado. Arrastra una enfermedad degenerativa que le impide moverse con fluidez, le produce temblores y de la que es consciente, aunque prefiere ignorarla. Pretende vivir desconociendo sus consecuencias y la el peligro que estas suponen para él. Con su habitual fracaso y los impedimentos de su enfermedad solo tiene una aspiración en la vida: hacer reír al público. La interpretación es lo único que le llena y vive fantaseado con ideas que le gustaría que formasen parte de su vida, pero siempre acaba por darse de bruces con su cruda realidad. No tiene muchas pertenencias ni personas cercanas en las que apoyarse, por lo que su vida consiste en una montaña rusa de altibajos formados por sus ilusiones y las dificultades de su día a día.

Desde un principio se convirtieron estos conflictos que giran en torno al personaje en objetos con los que pudiese interactuar, lugares que pudiesen evolucionar con el desarrollo de la historia o personajes.

Para representar la enfermedad y el miedo de Javi a conocer su magnitud se utilizó una carta a su nombre cuyo remitente es una clínica médica. Tiene en el interior el resultado de las pruebas médicas que concreta los detalles de la enfermedad, y Javi deberá enfrentarse a la carta en diferentes momentos del cortometraje con diferentes reacciones en cada uno de ellos.

Otro elemento importante que acompaña la carta es el temblor del personaje. Lo tiene siempre presente: cuando la agarra, cuando hace la función o siempre que tiene que ejecutar cualquier movimiento que requiera de motricidad. Esto va de la mano del fracaso de su espectáculo: trata de un rey solitario y triste que intenta llevar una vida de lujo. El motivo de esta actuación se halla en el título de uno de los libros que influenció la ideación de *Miradas cruzadas: Vive como un mendigo, baila como un rey*. Este título sostiene el pensamiento de que ante las mayores adversidades -la vida de un mendigo- se puede obtener una forma de expresión artística máxima -bailar como un rey, en el máximo esplendor posible-. De este modo se traza un paralelismo con lo que trata este cortometraje: Javi debe encontrar el modo de resolver sus conflictos desde su momento de máxima tensión.

El último elemento que forma parte del universo de Javi es Sofía, una niña vagabunda sin padres ni pertenencias. Se busca la vida haciendo trastadas que le permiten salirse con la suya, pero siempre afronta su poco favorecida situación desde una actitud inocente y risueña, opuesta a la de Javi. Tiene asociada una característica que será recurrente durante la historia y tendrá diferentes significados conforme avance: no sabe atarse los cordones. Esto le produce muchos tropiezos y será la forma en que Javi la recuerde.

Con todo este desarrollo realizado se estructuró el guion en tres actos, y cada uno de ellos en acontecimientos que deben suponer un avance en la información que se le ofrece al espectador, como se puede encontrar en el Anexo 1, correspondiente a la estructura narrativa que se propuso en un inicio.

Esta sufrió variaciones hasta llegar a la versión final del guion, con la que se inició la preproducción junto con el equipo técnico. Durante el proceso de escritura se tuvo en mente la necesidad de que la historia transmitiese la idea que hay tras ella y del modo en que desde esta fase se había pensado.

Por ello, para plasmar la convivencia entre drama y comedia se generó una relación paternofamiliar entre Javi y Sofía a través de los puntos claves del primero y segundo acto: el detonante, que consiste en una tentativa de suicidio de Javi, se conecta con la aparición de Sofía, que interrumpe la acción y supone un primer cambio de actitud en el protagonista y, por tanto, un primer punto de giro.

En el segundo acto se desarrolla la relación entre ambos a modo de subtrama en una cafetería, de modo que se genera un contraste con las formas en que miran sus mundos. Todo con el objetivo de llegar al segundo punto de giro: la desaparición de Sofía. Este acontecimiento, junto con las evidencias posteriores de que ese personaje nunca existió en el plano de realidad del universo creado, representa la idea de que lo que el personaje de Javi vive y lo que realmente sucede no se corresponde. Se utiliza para ello, desde la fase de guion, una focalización sobre este personaje con el fin de vislumbrar la historia desde su punto de vista.

Para culminar este tercer punto de giro se retoman los recursos y escenarios empleados con anterioridad a modo de cierre: Javi vuelve a la cafetería y se da cuenta de que Sofía ha sido una alucinación, que el punto de vista cómico y risueño ya no tiene cabida en él a partir de ese momento.

Tras volver a asumir su fracaso al contemplar que a su función apenas asiste público y volver a enfrentarse a la carta con los resultados de su enfermedad, hasta casi llegar a leer su interior, Javi vuelve a encerrarse en su camerino con una soga y parece que, esta vez sí, va a acabar con su vida.

Con la tensión dramática en su punto más álgido llega el clímax: la función empieza y Javi se encuentra apesadumbrado ejecutándola, pero en esta ocasión todo le sale mal. Su enfermedad le impide desarrollarla y no tiene ánimos para sacarla adelante. Pero en uno de sus fallidos intentos por hacer reír al público comienza a escuchar una risa. Cada vez se hace más intensa y se unen a ella más personas. De mucho mayor número que las que hay entre el público. Javi sonríe, feliz y realizado por primera vez en todo el cortometraje, tras volver a su mundo de ficción en el que la comedia tiene cabida en su particular tragedia vital.

Con estas ideas plasmadas en el guion a través de las acciones y construidas a partir de cómo mira cada personaje y, en especial, mediante una focalización en Javi, se llegó a la versión final desde la que se trabajó tanto con el equipo técnico como artístico. Sin embargo, cabe remarcar que durante el proceso de preproducción de un proyecto, el guion literario es una base cambiante debido a las aportaciones que puedan realizar los distintos departamentos o las necesidades de producción.

En este caso, a una semana de rodar hubo un problema con la disponibilidad de los actores y, con el fin de reestructurar el plan de rodaje y ajustarlo a las posibilidades que se tenían, se reescribió una escena. Concretamente la que sucede antes de la desaparición de Sofía:

Se había planteado desde el inicio como un momento en el que ambos personajes se sintiesen a gusto, compartiese sus inquietudes y se dan a conocer. Sin embargo, al tener que reducir las horas de rodaje en que ambos actores coinciden, se optó por utilizar una narrativa menos lineal, lo que Malick llama “partes y piezas” (Orthwein, 2017).

Así, se creó una escena que comenzase con una actuación improvisada de Javi para Sofía, como si de un cuento antes de dormir se tratase. En ella contaba una anécdota sobre su fracaso con una intención cómica, narrada como el cruce de miradas que se produce entre Javi y Sofía. Mientras que el primero verbaliza la anécdota, en pantalla se ve cómo Sofía, de un modo lírico, toma el lugar de Javi en las acciones que se cuentan.

Esto requiere de un gran trabajo de dirección de actores para conseguir la espontaneidad requerida, pero desde con este planteamiento inicial y los cambios que sufrió se convirtió la idea argumental en un guion a partir del que trabajar, accesible en el Anexo 2.

3.2. La dirección como cohesión un proyecto

Desde la dirección estaba clara la idea que se quería transmitir con *Miradas cruzadas*, pero a partir de este momento será necesario compartirla y trabajarla desde los diferentes departamentos. Entonces, ¿cuál es el papel del director?, ¿hasta dónde debe llegar su labor?

Dirigir es, sobre todo, comunicar. Cuanto mejor expliques la película que está en tu cabeza, mejor van a poder hacer su trabajo los demás. También aprendí que nunca hay que dar nada por sentado, que hay que explicar, actualizar y re actualizar. No hay que saber de todo, hay que saber qué quieres. (Escura, 2015, p. 174).

Esta reflexión da la clave sobre la definición de la labor del director. Debe saber leer las necesidades de cada departamento y dar la información necesaria para que cada uno de ellos desarrolle sus tareas. A su vez, será necesario que los resultados de cada uno de ellos vayan en consonancia con la idea que se pretende transmitir. Por ello, un director es una figura fundamental en cualquier proyecto audiovisual que comunica y establece las bases narrativas sobre las que trabajar.

Por otro lado, Tarkovsky confiesa otra postura interesante al referirse a su posición como director: “cuando hago una película, en el fondo soy responsable de todo”(1984, p. 167).

Existe una doble posición del director que puede parecer contradictoria pero que acaba por dar lugar a una unión perfecta:

Por un lado, debe de ser comunicativo y resolutivo, llevar la voz cantante de la narrativa y formar parte de la toma de decisiones importantes con el objetivo de que todo el equipo trabaje sobre una misma idea.

Por otro lado, debe supervisar constantemente el trabajo de los diferentes departamentos, ser crítico con ellos y consigo mismo y hacer las aportaciones necesarias. A la vez, aunque tenga la decisión final sobre los aspectos que generen debate, debe estar abierto a realizar cambios, aceptar sugerencias y ser realista dentro de las posibilidades que ofrece la dimensión del proyecto.

Una vez estudiadas y establecidas las tareas que posee el cargo de director en este proyecto se pudo comenzar a trabajar en la base narrativa sobre la que versará el trabajo de los diferentes departamentos: el guion técnico.

3.2.1. El guion técnico

Realizar un guion técnico es convertir las palabras del guion literario en imágenes y sonidos. Como indican Benítez et al. (2013), es un cúmulo de decisiones gracias a las que el rodaje y la postproducción tomará un camino u otro:

Quando se elabora un guion técnico se gestiona lo que se quiere decir y lo que se quiere transmitir emocionalmente al espectador. Cada plano tiene que estar concebido en sí mismo pero considerando el plano que le precede y el que le sigue e incluso su posición en el conjunto de la película. Al planificar un rodaje, también es importante tener en mente el montaje del material de tal modo que un director artístico debe coordinarse no sólo con el realizador y el director de fotografía sino también con el montador. (p. 8)

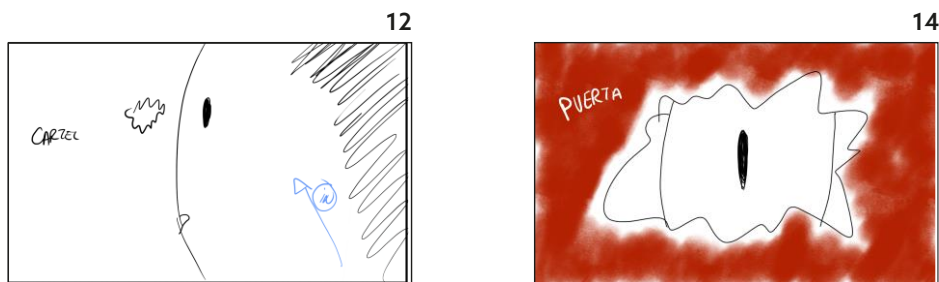
Es la primera transformación que sufre la idea desde que toma forma como una historia completa. Conviene establecer unos criterios narrativos a partir de los recursos cinematográficos disponibles para mantener la esencia de aquello que se quiere transmitir. Para *Miradas cruzadas* se trabajó en base a las siguientes pautas:

Usar la mirada de los personajes para relacionarlos entre ellos y con su entorno, y usar sus reacciones ante él como forma de expresar sus emociones. Del mismo modo que hace Kieślowski en su filmografía, la mirada es lo que articula la narración en *Miradas cruzadas*. Se muestra aquello que ven los personajes o no en función de la información que se desea ofrecer al espectador y las expectativas que se debe generar. Es un modo de diferenciar el mundo que

ve cada uno: Sofía mira desde una posición voyerista y con una actitud inocente un acto atroz como el intento de suicidio de una persona en los planos 12 y 14, presentes en la figura 3 y accesibles desde el Anexo 3. Javi, por otro lado, expresa la desilusión que le provoca su fracaso en el plano 69, donde reacciona al ver el escaso público que va a ver su función desde una perspectiva voyerista, como se aprecia en la figura 4.

Figura 3

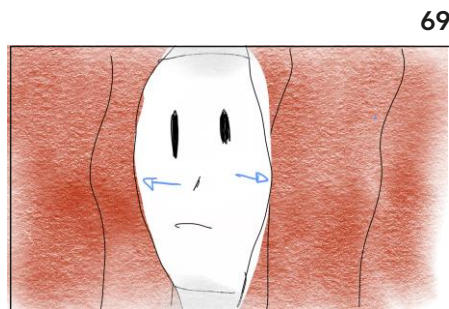
La mirada voyerista de Sofía en el storyboard



Nota. Sofía mirando a través del agujero de una puerta en el storyboard

Figura 4

La mirada voyerista de Javi en el storyboard



Nota. Javi mirando, oculto, a través del telón al público del teatro

Este punto de vista que pretende observar sin ser visto sitúa a los personajes por encima del mundo que les rodea. De este modo, cada uno puede tener una reacción particular ante su entorno, interpretarlo acorde al modo en que viven y relacionarse entre ellos manteniendo sus perspectivas características.

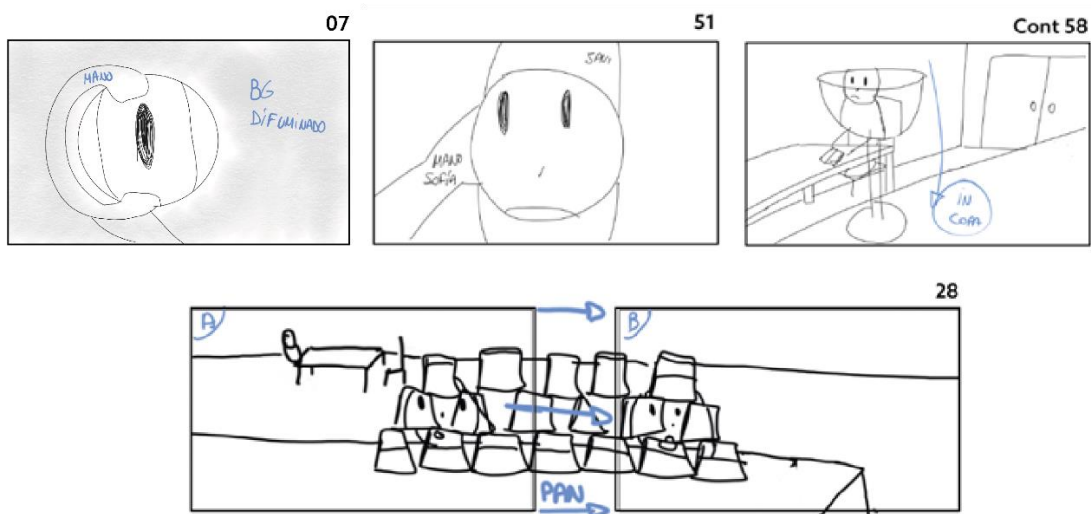
Otro elemento que debía tenerse en cuenta a la hora de diseñar los planos es la deformación:

Ya en el propio guion hay elementos que deforman. El más evidente es la canica de cristal que lleva Sofía. Este elemento debía ser aprovechado para potenciar el modo en que cada personaje ve el mundo: Sofía lo hace a través de la canica, y así se le presenta en el plano 7 -que se puede encontrar en la figura 5-, donde observa el espectáculo de Javi que a nadie hace reír con fascinación. Su punto de vista está deformado, ya que no capta la crudeza de una realidad dura. La ve, en cambio, como un estímulo gracioso.

Para recuperar esta idea de la deformación una vez Sofía ya no está, el plano 58 se observa a Javi a través de un vaso para mostrar al personaje en la situación de desconcierto que le produce la desaparición de Sofía. Supone la última de las deformaciones que se van a producir en el cortometraje, ya que es un recuerdo de lo que ha sucedido en la cafetería unas escenas atrás: la creación de un vínculo entre Javi y Sofía, entre lo cómico y lo trágico. Como se puede apreciar en la figura 5, la deformación prevista desde el guion técnico se plasmó en imágenes que representan la forma de ver el mundo de cada personaje.

Figura 5

La deformación en el storyboard



Nota. Planos del storyboard que incluyen elementos que deforman a los personajes.

Otro recurso en base al cual se ha articulado la narrativa es el uso de planos largos en duración. Esto permite darle al ritmo de la historia un pulso más pausado en el que los personajes se puedan desarrollar en su entorno. Pese a que esto supone un reto para el departamento de fotografía y en la dirección de actores, la ejecución de una acción completa en

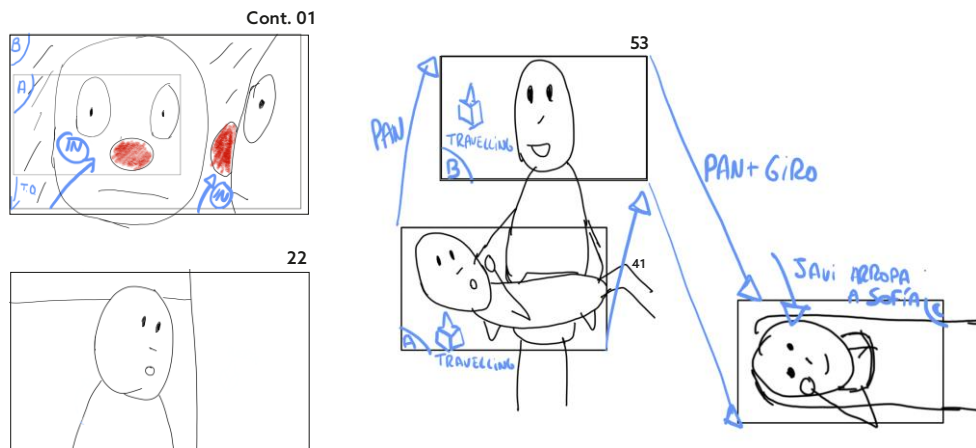
un mismo plano permite a los intérpretes realizarla con mayor naturalidad y espontaneidad y adaptar los diálogos al modo en que han interiorizado a los personajes.

Este ritmo pausado es una máxima que se sigue a lo largo de todo el guion técnico. Se prima el uso de pocos planos con distintos niveles de información, movimientos de cámara que conecten personajes y objetos y movimientos de los personajes dentro del encuadre. Así, esta planificación da lugar a un ritmo de montaje sintético. Cada imagen respira, deja que los personajes actúen, se relacionen y miren.

Otro elemento clave a la hora de realizar el guion técnico de *Miradas cruzadas* es el tamaño de los encuadres. Abundan los primeros planos y, en general, los planos cerrados, como se puede apreciar en la figura 6. Sigue la narrativa del melodrama en la que priman las emociones de los personajes que se muestran mediante las expresiones de sus rostros. Este tipo de planos permite también anclar la mirada en los personajes: facilita la capacidad de comprender qué siente el personaje a través de verle mirar y, después, visualizar lo que mira. Se puede, a través de este método narrativo, entender sus emociones respecto al mundo que le rodea.

Figura 6

Los planos cerrados en el storyboard



Nota. Planos del storyboard que se focalizan en el rostro de los personajes.

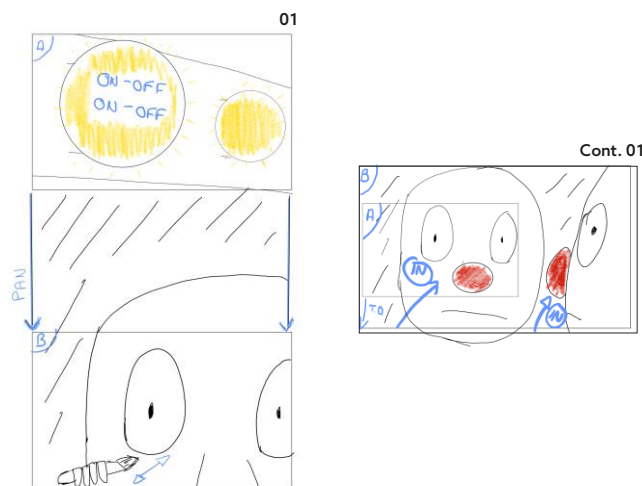
Otro modo en que esto se manifiesta es mediante los movimientos de cámara ya mencionados anteriormente: un personaje puede mirar a un lugar que para el espectador es

desconocido o recibir un estímulo fuera de campo, pero el propio movimiento del personaje o el movimiento de la cámara termina por revelarlo cuando la intensidad dramática es adecuada.

Por ejemplo, el primer plano que se ideó en el guion técnico -el plano 1, visible en la figura 7- comienza con la bombilla parpadeante de un espejo de camerino, que se conecta mediante una panorámica vertical con la tristeza de Javi. Además de servir como presentación del personaje, supone una asociación de elementos que envuelven al personaje a su personalidad.

Figura 7

Plano 1 del storyboard



Nota. El movimiento de cámara en el plano 1 del storyboard

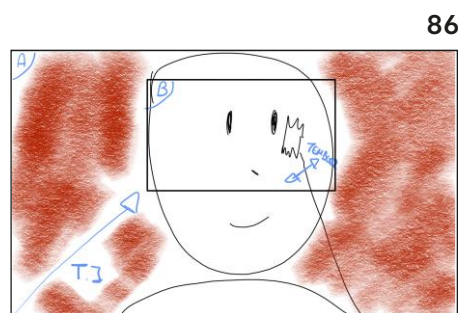
Todos estos recursos visuales que tienen que ver con la información que se aporta al espectador y el ritmo con el que se suceden las acciones no funcionarían sin un trabajo de sonido detrás. Resulta fundamental pensar sobre qué se oye fuera de campo cuando un personaje mira hacia un lugar aún no descubierto.

Este recurso sirve para potenciar la idea de que Javi vive en ficciones que se genera para sí mismo. Así, cuando se desarrolla la conclusión del cortometraje en su plano final -el 86, visible en la figura 8- Javi mira hacia un público que ríe intensa y exageradamente. Anteriormente ya se había mostrado un patio de butacas prácticamente vacío. Incluso en el mismo plano, previamente, se llega a apreciar que hay más localidades vacías que ocupadas. Por lo que esta risa proveniente del fuera de campo, unida a la reacción risueña e ilusionada de Javi, impulsa

con gran fuerza la idea de la mezcla de realidad y ficción que realiza Javi para superar sus dificultades. Introduce la comedia del mundo en que le gustaría vivir en su dura realidad.

Figura 8

Plano 86 del storyboard



Nota. La reacción de Javi ante la risa en fuera de campo en el plano final del storyboard

Cabe no olvidar que a poco tiempo de grabar surgió la necesidad de realizar un cambio en el guion literario que supuso una reestructuración del técnico y, consecuentemente, del plan de rodaje. Es por ello por lo que el planteamiento de la escena 12¹ del guion técnico terminó por ser totalmente distinta.

Con el fin de no entorpecer el trabajo de los diferentes departamentos y mantener la numeración de planos que hasta el momento había sido útil, se creó la escena 20². Esta funciona con una estructura menos lineal y más elíptica, por lo que se planificaron unas imágenes que se superpusiesen a la anécdota que cuenta Javi antes de acostar a Sofía y que dejaran lugar a la espontaneidad e improvisación durante el rodaje.

De este modo se concibió esta escena en base al lirismo y el significado detrás de las imágenes y sonidos antes que a una linealidad estructural. Los planos debían de ser largos, con un bello tratamiento visual y contener acciones de carácter metafórico con el fin de darles un sentido completo combinando los diferentes recursos audiovisuales en el montaje.

Para conseguirlo se siguió la referencia de las películas de Terrence Malick, que sirvieron de inspiración para componer a nivel estructural esta escena.

¹ Ver las páginas 14 a 16 del Anexo 3: guion técnico

² Ver las páginas 25 a 27 del Anexo 3: guion técnico

3.2.2. Transmitir la idea al equipo y transformarla

La idea original ya ha sido plasmada en un lenguaje literario y convertida al audiovisual. A través de los dos guiones confeccionados ya se puede hacer entender a los miembros departamentos qué se está contando y cómo, pero a partir de este momento deben, desde sus respectivos campos de trabajo, desarrollar el tratamiento artístico, sonoro y fotográfico del cortometraje, así como conseguir los recursos necesarios y estructurar una logística que permita que el proyecto sea realizable.

El primer paso fue realizar una reunión con las personas responsables de los distintos departamentos. En ella, con el guion literario recién leído y siguiendo el criterio narrativo del guion técnico, se compartieron las sensaciones que generaba cada escena y cada espacio, los personajes y cómo se entendía el cortometraje desde las diferentes disciplinas en los departamentos.

Se visualizaron fragmentos de películas y cortometrajes que habían recordado por cualquier motivo a partes de *Miradas cruzadas*. El departamento de arte, por ejemplo, compartió su imagen de Sofía como un personaje similar a la protagonista de la película *Annie* (Huston, 1982), lo que ayudó a todo el equipo a personificarlo y trabajarlo desde un plano más concreto.

Por otro lado, una película en la que tanto el departamento de arte, como el de fotografía y sonido coincidieron como referencia es *Joker* (Phillips, 2019). Las similitudes detrás de la idea que originó al personaje de Javi y al de Arthur Fleck -protagonista del filme- son varias: la voluntad de hacer reír y resultar un personaje cómico mientras que todo su entorno cada vez se ennegrece más permite visualizar el modo en que se puede representar esta paradoja entre la risa y el dolor.

A su vez, *Joker* es un personaje que no discierne con claridad entre la realidad y la ficción, aunque de modo no tan evidente como Javi: a lo largo de la película cree haber tenido una relación afectiva con una vecina, pero finalmente se descubre que esto había sido fruto de sus deseos y obsesiones.

Tras esta primera toma de contacto en la que se compartieron las impresiones que generó *Miradas cruzadas* en el equipo, se trasladaron desde la dirección algunas referencias en las que se hallan elementos fundamentales para transmitir la idea de la historia. Entre ellas había fotogramas de películas, escenas, iluminaciones, sonidos...

Tal y como se puede observar en la figura 9, la película *La Double Vie de Véronique*, (Kieślowski, 1991) inspiró el tipo de imágenes que sugiere Sofía al mirar a través de la canica; *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* (González, 2014) inspiró el uso del planos secuencia y el modo en que los personajes se mueven en armonía con la cámara para desenvolverse en sus entornos; y *A Hidden Life* (Malick, 2019) sirvió de referencia en el modo en que se componen los planos y se mueve la cámara a la hora de crear estructuras no lineales, con una intención narrativa cercana a lo conceptual y onírico.

Figura 9

Referencias visuales



Nota. Referencias visuales tomadas de *La doble vida de Verónica*, *Birdman o (La inesperada virtud de la ignorancia)* y *Vida oculta*

Esta primera reunión sirvió para establecer un contacto humano con las personas que van a trabajar en los distintos departamentos, compartir las inquietudes que genera *Miradas cruzadas* y comenzar a dialogar como equipo con la historia.

Cabe no olvidar que un cortometraje es una obra conjunta donde cada miembro del equipo es coautor de una historia que termina por mezclar una pequeña parte de cada uno:

La mayor dificultad en el trabajo con los decoradores y los cámaras es conseguir que, como todos los demás miembros del equipo, sean verdaderos configuradores con las mismas ideas, con los que compartimos sentimientos y reflexiones. Pero para conseguir que un cámara sea «cómplice», a veces hay que ser muy diplomático. Esto puede llevar hasta el extremo de que el director silencia su propia idea, su meta, para asegurarse de

que el trabajo del cámara va a estar a la altura de su idea. (Tarkovsky, 1984, pp. 162-163).

A partir de esta toma de contacto grupal se comenzaron a realizar reuniones focalizadas en cada uno de los departamentos. Siguiendo el planteamiento de Tarkovsky sobre el modo en que se debe compartir del proyecto, con las bases de las ideas principales asentadas se dejó que cada departamento trabajase en su propia idea, una que se desarrolle en base a la idea temática de *Miradas cruzadas* y que se centrase en la faceta artística, fotográfica o sonora del cortometraje.

Se aceptaron las aportaciones que aportaban valor narrativo, estético y conceptual al proyecto, y se trabajaron en conjunto para generar una cohesión entre los diferentes equipos:

Desde dirección de fotografía se optó por usar lentes angulares con el fin de mantener la deformación de la realidad. No solo en los planos en que haya objetos que lo permitan -vasos o canicas de cristal-, sino en cualquier punto de vista que se ofrezca durante la historia, como ejemplifica la figura 10.

Ninguno de los personajes tiene una perspectiva real de lo que sucede a su alrededor: Sofía es incapaz de comprender desde la tragedia el dolor que está sufriendo Javi, lo vive como un juego. A la vez, Javi vive en una dramatización exagerada que combina con los anhelos de comedia que representan sus alucinaciones.

Además, el uso de un objetivo tan angular como el CANON nFD FISH-EYE 15mm 2.8, junto con el uso de planos cerrados, genera una deformación de los rostros que favorece esta visión distorsionada del mundo.

Otra consecuencia del uso de este objetivo es la proximidad de la cámara al personaje. Para conseguir primeros planos hace falta acercarse mucho a los rostros, lo que da una sensación de mayor intromisión en la intimidad del personaje y un tratamiento melodramático.

Figura 10

Planos grabados con un objetivo angular



Nota. El efecto de una lente gran angular en *Miradas cruzadas*.

Por otro lado, se trabajó durante todo el cortometraje con cámara en mano. Esto fue necesario para permitir el dinamismo de cámara que exige el guion técnico y realizar planos largos en duración que sigan a los personajes sin las limitaciones que supone usar trípode y raíles.

El último de los aspectos que se aportó y consensuó desde el departamento de fotografía para ayudar a la transmisión de la idea tiene que ver con la luz. Se optó por el uso de iluminaciones de corte más realista en ambientes como la cafetería, donde todo tiene un aura menos ficticio e imaginativo. Sin embargo, en el teatro predominan las iluminaciones menos naturales que dramatizan las acciones y con una paleta de color basada en los tonos cálidos combinados con los verdes. Estos últimos se hallan alrededor de Javi y tienen dos motivaciones: la enfermedad que padece, que se muestra como algo que resulta tóxico para él; y la irrealidad del mundo que imagina.

Desde dirección fue imprescindible supervisar, consensuar y valorar estas decisiones fotográficas para que fuesen en consonancia con las tomadas desde el departamento de arte:

El primer aspecto a tener en cuenta fue la gama cromática que se iba a usar. En diferentes reuniones que se realizaron con el departamento artístico y fotográfico se estudiaron

los colores más importantes: los cálidos, marrones y verdosos con diferentes intensidades, pero con predominancia de tonalidades oscuras.

Era imprescindible que el teatro tuviese sus colores rojos representativos, que además están vinculados con la pasión de Javi por actuar, o que la cafetería tuviese tonalidades marrones y texturas propias de la madera, con el fin de darle una ambientación más comfortable. Todo esto está en consonancia al ambiente lumínico cálido, pero a la hora de trabajar las tonalidades verdes hubo que generar un consenso entre ambos departamentos.

Con el fin de que cada espacio que dramática y narrativamente lo necesitase tuviese tonalidades verdes, se trabajó el modo en que estos deben aparecer sin que se contaminasen las texturas ni el resto de los colores:

Durante la función el verde tendría presencia a través de la iluminación del teatro. Pese a que el foco principal -un *spotlight*- tendría luz blanca, el ambiente que generan los focos cenitales sería verdoso. De este modo no se tiñe la imagen entera de ese color, sino que la envuelve y genera el entorno en que vive Javi: una ficción que, ahora que se encuentra sobre el escenario, es más real que nunca.

En espacios como el camerino, la iluminación verdosa se halla en el fondo, mientras que las tonalidades del attrezzo serían cálidas y apagadas.

Por otro lado, una vez Javi sale del teatro, el color de su ropa se tiñe de verde por medio de un polo al que acompaña una chaqueta marrón. Esto, además de caracterizar al personaje con un vestuario descuidado y desgastado, asocia los colores apagados, tóxicos y alejados de la realidad a su personalidad.

La referencia que aportó el departamento de arte en la primera reunión fue clave para definir el estilo visual que debería seguir Sofía. Como se puede observar en la figura 11, tanto la caracterización realizada mediante maquillaje como las ropas sucias y pobres que lleva hacen que sea fácilmente identificable con una niña que vive en la calle, al igual que la protagonista de la película *Annie* (Huston, 1982).

Figura 11

Caracterización de Sofía y su referencia Annie



Nota. A la izquierda el personaje Annie, de la película *Annie*, y a la derecha Sofía, de *Miradas cruzadas*

Desde dirección se trasladó al departamento de arte la necesidad de presentar a los personajes y asociarles una personalidad a través de su vestuario y caracterización. Para ello ayudó la información que se pudo aportar sobre la conceptualización de estos en la fase de guion.

Por último, el trabajo con sonido se fundamentó en compartir ideas sobre cómo debían sonar los espacios y la música. Tras Javi debía de haber soledad y dolor, una combinación de silencio con sonidos que lo rompiesen de forma dramática, como la carta al arrugarse.

Por otro lado, escenarios como la cafetería tendrían dos ambientaciones distintas: la primera, que sucede en la noche, un ambiente tranquilo con ruidos de neveras y algo de vajilla. Sin embargo, durante el día, cuando tiene más actividad, debe tener una música calmada que la acompañe y una ambientación de personas hablando sin demasiada intensidad.

En cuanto a la banda sonora se transmitió la idea de necesitar texturas que desgarrasen, profundas y que transmitiesen dolor. En contra, también debía haber cierta delicadeza y ternura debido a la presencia de Sofía. De este modo se trabajó a través de violonchelos que ocupan las frecuencias graves y dolorosas, violines y violas para las agudas, más melódicas y risueñas; y un piano para generar momentos de pausa y soledad entre tanto instrumento.

3.2.3. Estructurar a un equipo humano

Uno de los factores claves que determinan la calidad de un producto audiovisual va más allá de los conocimientos del equipo o su capacidad creativa. Generar un buen ambiente en el que todos los miembros se encuentren a gusto es primordial para que desde cada departamento se puedan explotar al máximo las capacidades del equipo y explorar terrenos nuevos. Además,

al tratarse un cortometraje de una obra de autoría colectiva, conseguir que todas las personas que trabajan en él se entiendan y remen hacia un mismo lugar asegura un incremento de la calidad del resultado final.

Por otro lado, un rodaje es un ambiente repleto de tensiones donde el tiempo a menudo juega en contra de la producción. Por lo que, si se consigue reducir estas tensiones para evitar conflictos y favorecer la calma durante la ejecución de las tareas de cada departamento, los detalles van a estar mucho más cuidados y la experiencia de grabar será mucho más agradable.

En este sentido, desde un inicio se trató de generar un equipo con todos los miembros de *Miradas cruzadas*. Es decir, un todo. Pese a que cada departamento tuviese sus labores, la relación interpersonal debía de ser agradable, y desde la dirección se debía apoyar en todo lo que se pudiese a quienes encontrasen dificultades en el proceso de preproducción y rodaje.

Con esta máxima, desde la preproducción se le dedicó todo el tiempo necesario a hablar con los miembros del equipo sobre cualquier aspecto en el que hubiese dudas y revisar continuamente los avances que se realizaban con el fin de encauzar correctamente los enfoques de cada departamento desde el principio.

En aspectos de mayor complejidad se llegó incluso a estudiar el modo en que debía resolverse un problema junto a las personas responsables de los departamentos:

Desde el guion existía la necesidad de tener una puerta con un agujero a través del que Sofía observase cómo Javi cuelga la soga dentro de su camerino. Desde un inicio el departamento de producción advirtió de las dificultades que esto podía suponer e incluso de la imposibilidad de grabar estos planos de este modo, ya que conseguir una puerta y romperla podía resultar excesivamente costoso. Sin embargo, grabar esta escena de la forma en que se había planteado en el guion era fundamental para transmitir el modo voyerista y risueño en que Sofía mira al mundo.

Cuando se acudió a localizar el camerino, cuyo interior respondía a todas las necesidades narrativas, el equipo observó que no existía la posibilidad de agujerear la puerta o usar en su lugar otra perforación cercana, como podrían ser rendijas de ventilación.

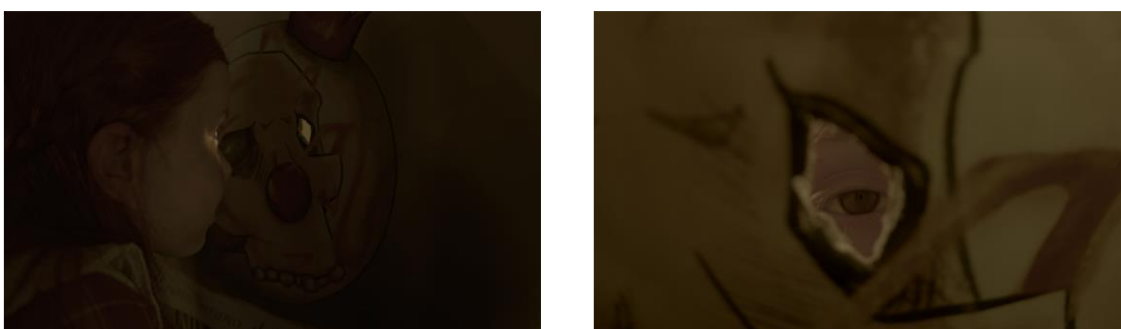
En ese momento se realizó una propuesta al equipo de fotografía y arte desde dirección: ya que se había planeado cubrir la puerta real del camerino con pósteres, resultaría fácil hacer lo mismo con unos tablones de madera que se pudiesen romper con facilidad y sin gran coste económico para simular que esa es la puerta en la que se encuentra Javi.

Con este planteamiento, el departamento de fotografía debería trabajar con planos más cerrados para que no se viese ni el marco de la puerta ni ningún otro elemento que deshiciera la ilusión generada.

Finalmente, así se consiguió, mediante las posibilidades que ofrecen los distintos departamentos y tal y como se puede observar en la figura 12, hacer que Sofía mirase a través de lo que aparenta ser un agujero en una puerta.

Figura 12

Uso de unos paneles de cartón para simular una puerta



Nota. Planos en los que Sofía mira a través de una puerta creada con cartón.

Otra dificultad que surgió relacionada con el camerino y que involucra al departamento de fotografía y arte se solventó a través de la dirección con el conocimiento de las posibilidades que ambas disciplinas ofrecen en este cortometraje:

Justo antes de producirse el primer punto de giro y después de que Sofía mire por el agujero de la puerta, Javi se dirige hacia ella dispuesto a abrirla al escuchar un golpe que se produce al otro lado.

El problema surgió cuando se quiso conectar en un mismo plano el espacio del camerino con el del pasillo: mientras que las escenas en el interior del camerino sucedían en una sala del segundo piso del Teatro Serrano, el pasillo se hallaba en el sótano.

Para conectarlos y teniendo el guion técnico en mente, se introdujo un plano detalle de la mano de Javi abriendo la puerta que permitiese realizar un cambio de escenario sin que el espectador se diese cuenta. Así, todo cuando sucede antes de ese plano está ubicado en la segunda planta del Teatro Serrano. Después, gracias a la recreación por parte de arte de la puerta que se encontraba unas plantas arriba, se usó una sala del sótano para simular que se

trataba del camerino y conectarlo con el pasillo, como se puede observar en la secuencia de imágenes de la figura 13.

Figura 13

Imitación de espacios mediante la dirección de arte, fotografía y montaje



Nota. Secuencia de fotogramas que muestran cómo se ha recreado el camerino como una continuación del pasillo en espacios reales alejados.

Finalmente, cabe también destacar que el departamento de fotografía tuvo muchas dificultades planeando la iluminación de las escenas que suceden durante la función de Javi:

Rodar en un teatro real ofreció la posibilidad de usar la iluminación que posee. Sin embargo, el desconocimiento de qué tipo de luz da cada uno de los focos que había generó muchas complejidades. No obstante, visitando el teatro en repetidas ocasiones y observando cómo incide la luz en un cuerpo recreando las acciones que se iban a grabar se consiguió solventar toda duda.

En este caso la función del director consistió en tener una visión periférica del proyecto: comprender qué necesidades de interpretación había y qué necesidades fotográficas exigía la

escena, con el fin de hacer de todas ellas una unidad ajustada a las posibilidades de las que se dispone.

Respecto al trabajo con el equipo en rodaje, con el fin de conseguir unos acabados cuidados, un ambiente libre de tensiones y sin la fuerte presión que ejerce esta situación sobre los miembros del equipo, se tomaron una serie de decisiones:

La primera de todas tiene que ver con el tiempo: pese a que el plan de rodaje tenía una duración de preparación y grabación de cada plano ajustada -se rodó todo el cortometraje en tres jornadas- se le comunicó a la ayudante de dirección que no informase a todo el equipo del ritmo al que se iba. Esta información debería recaer únicamente en el director, de modo que, si era necesario comenzar a grabar con retraso con el fin de tener una mejor preparación en el proceso de rodaje y un mejor resultado, se pudiese hacer.

Así, en ocasiones se llegó a tener hasta dos horas de retraso en los casos más extremos, durante el plano secuencia que acontece en la primera escena que se desarrolla en la cafetería, y entre media hora y una hora en casos más sencillos. Sin embargo, todo esto se compensó con el tiempo de preparación extra del que se dispuso, ya que se dedicó a trabajar con precisión el modo en que se debe mover y encuadrar la cámara, cómo deben desarrollar los actores la acción, cómo debe el equipo de sonido captar las voces de forma óptima y en la recreación de los espacios por parte de arte.

De este modo, pese a comenzar a grabar con retraso, se consiguieron grabar los planos con relativa rapidez, de forma que se recuperó el tiempo perdido e incluso en ocasiones se llegó a estar grabando con más de una hora de antelación.

Este sistema no solo mejoró el resultado final, sino que además disminuyó el cansancio del equipo e incrementó las ganas y la comodidad durante el rodaje de *Miradas cruzadas*.

También hay que tener en cuenta que la última jornada de rodaje terminaba con la grabación de las escenas de la cafetería, que debían realizarse de 21 horas de una noche hasta las 8 horas de la mañana del día siguiente para no entorpecer el negocio del local. Este ambiente desenfadado y tranquilo favoreció la capacidad del equipo de trabajar ante estas complejas circunstancias, además de que se redujo el número de personas que se encontraban grabando a medida que avanzaba la noche para evitar un cansancio excesivo.

La otra decisión que se tomó para rodar con un equipo cómodo y con ganas fue el uso del humor. Entre plano y plano, mientras se preparaban los sets y se colocaba la cámara, el equipo se tomaba en serio su trabajo, pero sin dejar de lado las bromas, comentarios graciosos

y risas. Finalmente, esta actitud terminó por contagiarse a todo el equipo, de modo que cuando se presentaban dificultades existía la capacidad de reaccionar con seriedad para luego volver al ambiente distendido.

3.2.4. La dirección de actores

La dirección de actores es una fase muy particular de las producciones audiovisuales, ya que no existe un método infalible mediante el que se consiga sistemáticamente un buen resultado.

Como dice Pedro Almodóvar acerca de la dirección de actores según recoge Discépola (2007, p. 2): “es una cosa totalmente personal que implica ser capaz de escuchar a los demás, entenderlos y entenderse a sí mismo”.

Así, para encontrar la forma de dirigir a un actor con el fin de encontrar a un personaje en concreto en él variará en función del tipo de producción, el actor en cuestión, el contexto que rodee la película, el director y tantos otros factores que cambian de un proyecto a otro.

Para *Miradas cruzadas* se esbozó la ruta para definir el modo en que se dirigirán los actores antes del casting:

Se buscó el personaje en la persona. Que Javi tuviese ternura hacia los demás y pasión por hacer reír mediante la interpretación. Pero que, a su vez, pudiese tener un lado más personal en el que exteriorizar el dolor. Todo ello mezclado con un ritmo cansado que ayude a generar el deterioro del personaje.

Por otro lado, las necesidades de interpretación para el personaje de Sofía tienen más que ver con su carácter infantil. La actriz debe ser despreocupada, juguetona, risueña y estar repleta de energía.

Con estos perfiles realizados comenzó el proceso de búsqueda de actores. Además de promocionar el casting a través de redes sociales y carteles, se realizó una búsqueda exhaustiva de actores y actrices cerca de Valencia en base a *videobooks*, entrevistas y películas o cortometrajes que ya habían realizado anteriormente.

Sin embargo, el perfil de Sofía era algo más complejo, ya que es difícil encontrar niñas de entre seis y diez años que ya hayan tenido experiencia previa rodando ficción. Por ello, se optó por invitar a niñas con experiencia habiendo ejercido de modelo para que, aunque aun así sería necesario realizar un gran trabajo para interiorizar el personaje e interpretarlo de forma natural, tuviesen la capacidad de actuar frente a una cámara.

Con este trabajo previo completado se avanzó mucho en el proceso de dirección de actores:

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 momento 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. (Discépola, 2007, p. 8-9)

Siguiendo esta máxima se prepararon los castings. Como se puede observar en la figura 14, la prueba para seleccionar a los actores consta de tres partes:

La primera consiste en reproducir una separata con el objetivo de ver la integración de la persona con el personaje y observar la capacidad de respuesta del actor. Tras una primera interpretación, se repetía tras recibir unas indicaciones para mejorar la actuación. Con esta información fue posible conocer el registro del actor y, tangencialmente, si tiene algún vínculo con el personaje.

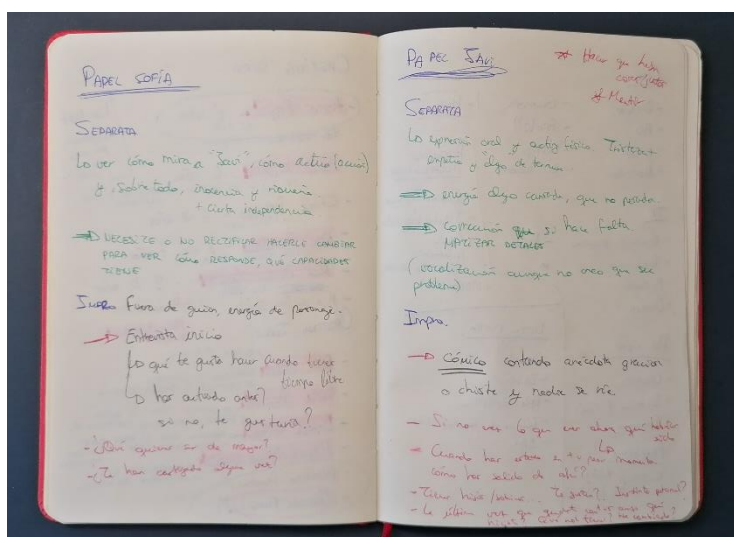
La siguiente prueba consistió en una breve improvisación, y se enfocó únicamente en el papel de Javi, ya que realizarla sin trabajo previo puede resultar demasiado complejo a edades tempranas. Con el objetivo de convertir al actor en el personaje se le posicionó en el contexto de ser un comediante que cuenta una graciosa anécdota que no hace reír a nadie. Debería seguir contándola con el objetivo de sacar su monólogo adelante, pero sin éxito. Con la espontaneidad y honestidad que requiere la interpretación de un papel que no ha tenido tiempo a ser trabajado es más sencillo comprobar cuánto de la persona hay en el personaje.

Finalmente, y fuera de cámaras, se realizó una breve entrevista para conocer más de cerca a la persona. Para los actores que optaron al papel de Javi se les preguntó por sus pasiones cuando tenían que decidir a qué se querían dedicar de jóvenes, las formas en que superan sus momentos más difíciles, el rol que adoptan en sus entornos de amistades y las relaciones paternofiliales que puedan tener.

Por otro lado, para el personaje de Sofía se le hicieron preguntas más adecuadas a la edad de entre seis y diez años, relacionadas con las aficiones, el interés por la interpretación, sus aspiraciones en un futuro o si alguna vez había sido castigada. Con esta información se pudo conocer más de cerca a la niña y comprobar si, como Sofía, tiene una faceta traviesa y la complejidad que puede suponer dirigirla.

Figura 14

Preparación del casting



Nota. Foto de la libreta en la que se estructuró la prueba de casting para el papel de Javi y Sofía.

Para el papel de Sofía se encontró Paula Navarro, una modelo de seis años repleta de energía y que respondía a todas las necesidades del personaje. Sin embargo, la elección del papel de Javi fue más complicada, ya que había varios actores que se presentaron con características y aportaciones que resultaron de interés, pero ninguno terminaba de responder por completo al personaje.

Por ello se comenzó a hablar con Claudi Ferrer, un experimentado actor de teatro cuya forma de actuar -visualizada en videobooks y proyectos cinematográficos previos- y ser -comprobada en entrevistas- se acercaba mucho a las necesidades del personaje Javi. Por ello, se organizó un encuentro con él para conocerle en persona y comprobar si se cumplían las expectativas sobre su vinculación con el personaje.

Los actores generalmente llegan al proceso ya iniciado, y la primera tarea del director será la de seducirlos, enamorarlos, con el proyecto. A menos que el director sea tan importante como para que el actor quiera trabajar con él, (o se ofrezca un trato conveniente económicamente) en la mayoría de los casos hay que apelar a las ganas, la pasión, el entusiasmo. Ese primer vínculo entre actor y director comienza de esta manera: con el director contando el proyecto, tomando un café en un bar, en una entrevista, en una llamada telefónica. (Discípola, 2007, p. 3)

Un café bastó para compartir intereses y referencias, como *Kafka y la muñeca viajera*. La conversación fluyó por muchos lugares, entre los que se pasó brevemente por el proyecto. Pero lo interesante fue el conocimiento mutuo como personas y tratar temas que directamente no tienen vinculación con Javi pero que ayudan a comprender cómo se puede transformar la persona en el personaje:

Algunos directores, como Claude Sautet, dicen que en el primer encuentro debe hablarse de cualquier cosa, menos de la película. Como sea, en esos encuentros el director deberá conseguir que el actor confíe en él. (Discépolo, 2007, p. 3)

Una vez seleccionados los actores comenzaron los ensayos. Se realizaron dos individuales con cada uno de ellos y otro en el que se juntaron e interactuaron.

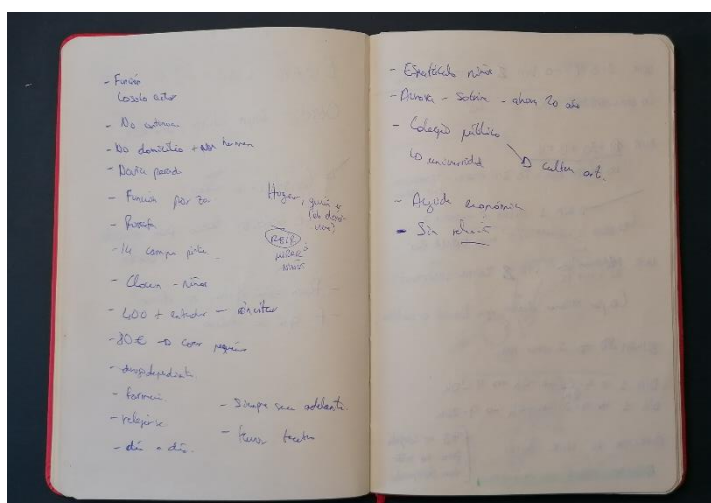
La mayor complejidad a la hora de ensayar el personaje de Javi fue comprender y asimilar todas sus facetas, con las contradicciones y dificultades que posee. Dado que el cortometraje se narra casi al completo mediante acciones y requiere de la espontaneidad que se puede observar en las películas de Terrence Malick, se optó de nuevo por la improvisación:

Se le indicó que Javi debía ir a un banco para pedir un crédito con el objetivo de financiar sus actuaciones. De este modo, partiendo de todas las dificultades que sufre a causa de su fracaso y enfermedad, debería mostrar una faceta entusiasmada y alegre hacia su pasión por la interpretación. Como se puede observar en la figura 15, la conversación se fue encauzando hacia lugares que ayudaron a construir el personaje desde sus orígenes, como sus amistades, su familia, la relación con niños... El objetivo final era encontrar el hueco de Claudi Ferrer en el que existiera Javi.

Hay actores que entienden porque pueden analizar las causas y consecuencias de los actos de sus personajes, o porque los relaciona con alguna situación de su propia vida, o porque encontraron el modo de caminar o mover las manos, o porque comprenden la intención ideológica del autor, o porque el olor de la locación es el mismo de la casa de las vacaciones de su infancia. (Discépolo, 2007, p. 5)

Figura 15

Construcción de Javi en el ensayo con Claudi Ferrer



Nota. Elementos relacionados con el carácter de Javi, su pasado y su entorno que surgieron improvisando sobre el personaje

El ensayo restante consistió en reproducir las escenas de mayor complejidad con el objetivo de no tener que repetirlas en demasiadas ocasiones durante el rodaje y que la producción se ajuste a los tiempos disponibles.

Con Paula Navarro, la intérprete de Sofía, el planteamiento fue distinto:

En lugar de trabajar el personaje profundizando en quién es y por qué, se enfocó como un juego. Es decir, jugar a ser Sofía.

Los ensayos consistían en reproducir las escenas en las que Sofía interviene tratando de hacerle entender cómo actúa el personaje. Así, por ejemplo, cuando Javi se echa una pastilla al café y le hace creer que es un tipo de azúcar exclusivo, se le dijo a Paula que debía pensar que la taza de café era una pizza y la pastilla aceitunas, que tanto le gustan a la actriz.

Por tanto, pese a que los modos fueron distintos respecto a los ensayos con Claudi, con Paula también se buscó en cierta forma el personaje en la persona. Se profundizó en qué situaciones de su vida le pueden hacer sentir como a Sofía con el fin de facilitar la comprensión del personaje.

En cuanto al ensayo en el que coincidieron Claudi y Paula, se practicó principalmente la escena que comparten en la cafetería. Durante todo el cortometraje los personajes actúan

independientes el uno del otro. Tanto que en rodaje nunca coincidieron hasta esa escena. Pero era importante ver el vínculo que hay entre ambos personajes.

Resultó muy nutritivo a la hora de construir los personajes, ya que, por ejemplo, Paula comprendió que no debía mirar a Claudi mientras comía el sándwich debido a la poca importancia que le da Sofía a algunos aspectos que Javi considera relevantes. O Claudi pudo experimentar el progreso de un personaje más apagado al inicio de la escena hacia otro más paternal y cariñoso al final, ilusionado de hacer reír a una niña.

Todo este método de ensayos dios sus frutos en el rodaje, donde antes de cada plano se les hacía saber a los actores qué debían hacer y cómo, y dado que conocían al personaje y tenían la capacidad de convertirse en él o comprenderlo, hubo que repetir pocas tomas por errores de interpretación.

También permitió tener cierta espontaneidad a la hora de realizar las acciones e improvisar:

La nueva escena en la que Javi le cuenta una anécdota a Sofía antes de dormir no fue ensayada ni comunicada a la actriz. Gracias a un buen entendimiento entre la dirección y la dirección de fotografía se pudo aprovechar visualmente al máximo la puesta en escena. Por ello, mientras que la cámara se movía con unas mínimas instrucciones y algo de libertad, se le indicaba a Paula qué debía hacer o cómo debía actuar.

Cuando se coloca la nariz de payaso, la corona y se maquilla en el camerino, se le indicó que se iba a jugar con esos objetos. El uso de attrezzo tan llamativo hizo que la curiosidad de la actriz aumentase, y con unas escuetas indicaciones como “ahora nos ponemos la nariz de payaso”, “ahora nos maquillamos con el pincel que más te guste, ¡a que es suave!” o “canta la canción de don Pepito que has cantado antes” se consiguió una interpretación honesta con el personaje.

Finalmente, un aspecto a destacar es que, a diferencia del actor, que únicamente se centra en interpretar el personaje, el director debe darle indicaciones de modo que no solo sea honesta la actuación, sino que además funcione con los movimientos de cámara y las ambientaciones generadas en cada escenario. Por ello, hubo que adaptar algunas acciones en el momento de grabar, como la escena final en la que Javi cae al suelo. Estaba planificada para que cayese hacia el lado derecho de la cámara, pero tal y como se había dispuesto el escenario para conseguir una mayor profundidad esto se imposibilitó, por lo que debió hacerlo hacia la izquierda y, consecuentemente, cambiar el modo en que la cámara se movía alrededor suya.

3.3. Postproducción: reconstruir la historia

La postproducción es la fase final creativa de un producto audiovisual. Supone la reconstrucción de todo el trabajo realizado previamente, desechar todo aquello que no funciona y encontrar un sentido nuevo a lo que no ha salido como estaba previsto.

En este punto la idea ha mutado varias veces en la forma en que se muestra: ha pasado del guion literario al guion técnico, luego ha recibido las aportaciones y cambios realizados por cada departamento, se ha ajustado a las necesidades del rodaje, ha cobrado vida mediante actores que han interpretado a sus personajes y ha superado las complicaciones de la grabación. Por supuesto, existe un gran cambio respecto a lo que se planeó en un inicio.

El montaje consiste en contar la historia a través de las virtudes y los defectos de las fases previas. Es decir, ensalzar unas y ocultar otros. Pero todo ello con el objetivo de transmitir la idea que se pretendía en un inicio, o por lo menos la forma de esa idea que ha quedado para esta fase.

En *Miradas cruzadas* la idea se halla en la estructura narrativa del montaje final, que se puede encontrar en el siguiente [enlace](#) -una versión todavía no definitiva, con un sonido aún no trabajado, un etalonaje por terminar y en la que quedan detalles por perfilar-. Javi es un actor fracasado y, como personaje, tiene un arco en el que se enfrenta a sus conflictos internos a través del escaso éxito de su función, la carta con los resultados de su enfermedad, Sofía y su actitud risueña e inocente, y los intentos de quitarse la vida que se suceden.

Para transmitirlo hay recursos que han funcionado, como el uso de la distorsión en los propios planos y en la lente, los puntos de vista voyeristas, los ambientes creados o la interpretación de los actores y los métodos para conseguirla. Sin embargo, hay otros a los que finalmente no se les ha dado tanta importancia debido a que se han perdido por el camino o carecen de fuerza:

Los cordones de Sofía quedan como algo anecdótico, una característica del personaje que se asocia a su carácter despreocupado y juguetón. A pesar de que está presente en el montaje final, el momento en que Javi se ata los cordones con la forma de una soga no cobra la fuerza que debería debido a que el plano es demasiado abierto. Por ello, aunque es apreciable, no es un elemento para destacar, ya que carece de un cierre impactante.

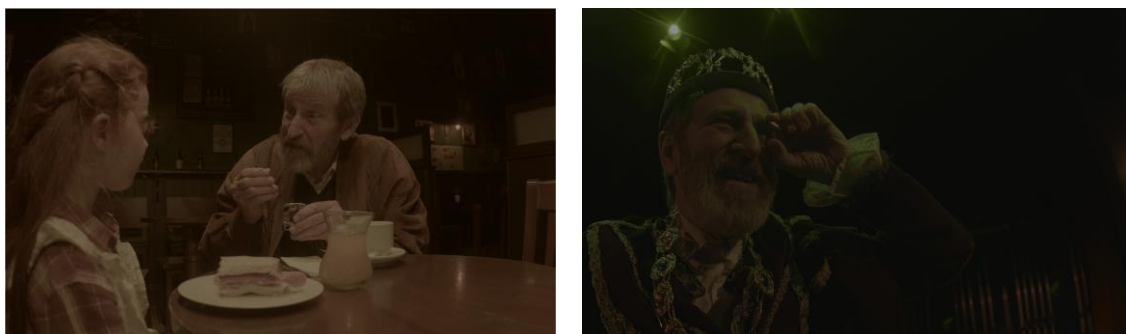
El uso de las miradas como elemento que conecta a los personajes con su entorno y genera un contraste en la forma de entender el mundo por parte de Javi y Sofía está presente, pero de un modo distinto. En la preproducción se había planeado el uso del objetivo angular

para tener la posibilidad de sentirse cerca de los personajes, de entrometerse en su intimidad. Finalmente, los planos no quedaron tan cerrados como se había pensado, ya que requerían de aproximar mucho la cámara a los sujetos y complicar los movimientos por parte del equipo técnico y de los actores.

Esto, sin embargo, aporta un sentido distinto a la narración. Se les pone más en contexto con el entorno en que se encuentran, se deforma el mundo en que viven y los personajes quedan encerrados él. Esta distorsión afecta de una forma nueva a los planos en que los personajes aparecen en conjunto, ya que el que queda más al borde del marco sufre una distorsión mayor que el que queda encuadrado en el centro, como se puede observar en los ejemplos de la figura 16.

Figura 16

Planos más amplios a los pensados



Nota. Planos de *Miradas cruzadas* con una amplitud mayor a la planeada en preproducción.

Por otro lado, la carta adquiere una importancia distinta respecto a la prevista durante el proceso de escritura. Se ha reducido el número de escenas en las que Javi interactúa con ella, pero al hacerlo únicamente cuando la tensión dramática lo exige se consigue multiplicar la importancia del contenido de la carta. En contra, el temblor del personaje no queda como algo tan evidente al no ser tan destacado en pantalla, pero se entiende debido a su torpeza durante la función, la mención de Sofía a lo que ella llama *frío* y los planos detalle de su mano agarrando la carta.

Cabe mencionar también la forma en que las dificultades surgidas durante el desarrollo del proyecto han contribuido a aumentar su calidad: la escena nueva que se escribió una semana antes de grabar funciona muy bien en el momento dramático en que sucede. Alimenta el

concepto de cruzar las miradas, ya que acontece justo después de que Javi y Sofía generen un vínculo que saca de ambos el lado cómico dentro de la situación trágica que viven.

La espontaneidad con la que se grabó obligó al montador a encontrar un sentido en ella desde la postproducción, pero todo en base al concepto con el que se ideó, recortando frases de diálogo y generando un ritmo mediante la combinación de imágenes, voz y música.

Se le tuvo que dar al inicio un ritmo más frenético al planeado con el fin de generar un dinamismo visual en las acciones. Muchos de los planos que suceden en los primeros cuatro minutos fueron grabados el primer día de rodaje, por lo que se puede notar en ellos que el equipo no había entrado aún en calor. Sin embargo, recortando la duración de las acciones, montando mediante *jump cuts* y eliminando los planos innecesarios se ha conseguido dinamizar el arranque del cortometraje.

Conforme el montaje avanza cobra un ritmo más lento en el que los planos aguantan mayor tiempo en pantalla y los personajes se desarrollan con profundidad en ellos.

Además de las aportaciones narrativas del montaje, mediante el etalonaje se han potenciado los planos y destacado aquellos elementos de más relevancia, oscurecido ambientes para aislar a los personajes y darle un tratamiento de color en el que el verde, que tanta presencia cobró en la ideación de la gama cromática, cobra la intensidad que debe tener.

Por otro lado, la composición de la banda sonora acorde al ritmo en que se sucede la historia ha contribuido a transmitir la idea desde la ambientación musical:

Dramatiza las acciones que, sin música, perderían fuerza. Y genera un entorno de inocencia o tristeza en función de la escena que se esté tratando y el personaje que la protagonice.

En definitiva, la idea ha llegado hasta la postproducción de una forma distinta a la prevista, pero enriquecida por las aportaciones recibidas durante el proceso de preproducción y producción.

3. Conclusiones

La creación desde cero de un proyecto cinematográfico partiendo de una idea original requiere de una profunda reflexión sobre qué se quiere contar y cómo. Es un complejo y largo proceso que se extiende durante todas las fases del proyecto y que requiere de una revisión constante sobre las decisiones tomadas, estar abierto a cambiar de opinión, reconocer errores

y recibir mejoras por parte de personas que componen el equipo y que ofrecen una visión externa.

En *Miradas cruzadas*, ya que el proceso de dirección en el que se comienza a dar forma a la idea que será la base del proyecto empieza desde la escritura del guion, se ha comprobado que es necesaria una fuerte capacidad de autocrítica constructiva con el fin de dirigir un proyecto. Desde la primera versión de guion hasta la última. Con la consciencia de que se van a cometer errores en cada una de las fases del proyecto, pero también con la seguridad de que cada integrante del equipo es mejor que él en la disciplina en que trabaja. Así, debe liberarse de la rigidez que en muchas ocasiones se asocia con el director y permitir que cada departamento desarrolle su labor con sus conocimientos.

La labor de un director es, ante todo, comunicar. Transmitir su idea desde la fase del proyecto en que se incorpore y tener la capacidad de cambiar matices en ella con el fin de mejorar el resultado final. Aunque en ocasiones esto supone el esfuerzo de realizar de nuevo tareas que parecían terminadas o reformular planteamientos, es crucial que el director sea la primera persona que vele por la calidad del proyecto.

Debe también conseguir que el equipo desarrolle todo su potencial en sus respectivas disciplinas. Ofrecerles las condiciones idóneas para que el trabajo pueda cumplirse con buenos resultados y aportar la información justa: ni un exceso de ella, que puede producir una saturación; ni un déficit, que generará imprecisiones e incongruencias.

Esto debe aplicarse tanto al equipo técnico como artístico: los actores, aunque tienen un método de trabajo distinto, también tienen más conocimiento sobre qué recursos interpretativos utilizar para cada situación dramática. La tarea del director es, desde arriba, conseguir darle la información justa para que pueda convertirse en el personaje que debe interpretar desde su persona.

Para ello, se ha determinado que el proceso de casting es fundamental: conocer cómo es la persona, sus expresiones, la forma en la que habla o gesticula facilita el proceso de dirección de actores y permite potenciar la parte de la persona que se corresponde con el personaje.

Cabe hacer mención que en este proyecto ha existido un reto de gran importancia: la dirección de una niña de seis años para dar vida al papel de Sofía. En estos casos poco frecuentes el director debe ser creativo y encontrar un método efectivo.

En *Miradas cruzadas*, un proyecto que tiene mucho que ver con el juego y la creación de mundos ficticios en la realidad, se siguió un método de dirección para la actriz infantil basado en la diversión. La imitación de momentos de la vida de Paula -actriz de Sofía- que pudiesen asemejarse a la del personaje.

Debido a su visión periférica, el director tiene también la responsabilidad narrativa sobre el cortometraje: debe decidir el modo en que se va a narrar audiovisualmente combinando los recursos de los diferentes departamentos. Y también la difícil labor de solucionar los problemas más complejos, los que involucran distintas disciplinas. Su conocimiento a todos los niveles de lo que sucede en los diferentes departamentos le ofrece la posibilidad de encontrar soluciones creativas y eficaces.

Finalmente, el director debe mantener su capacidad autocrítica y de escucha a los miembros del equipo para, desde la postproducción, reconstruir la historia y transmitir la idea con los recursos que se dispongan. Adaptarla y darle la forma final tratando que, aquello esencial que se formuló en un principio, se encuentre de una manera u otra.

En definitiva, el director es responsable de la transmisión de una idea a través de una narración audiovisual, y para ello debe configurar un equipo técnico y artístico y ofrecerle las condiciones y los recursos necesarios para que esta idea pueda estar presente en el producto final.

4. Bibliografía

- Benítez, A., Rodríguez, V. & Utray, F. (2013). Guion técnico y planificación de la realización. <http://hdl.handle.net/10016/16373>
- Bentley, E., Jeter, J., Hill, G. & Bergesio, D. (Prod.), & Malick, T. (Dir.). (2019). *A Hidden Life* [Película]. Elizabeth Bay Productions, Fox Searchlight Pictures, Aceway, Studio Babelsberg.
- Chutkowski, R. (Prod.), & Kieślowski, K. (Dir.). (1988). *Krótki film o miłości* [Película]. Film Polski.
- Damien. (2017, 11 de marzo). *Michael Fassbender & Terrence Malick talk about "Song To Song" at the SXSW (Austin, Texas)* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=XPULLJ1g9I>
- De La Fuente, L. (Prod.), & Kieślowski, K. (Dir.). (1991). *La Double Vie de Véronique* [Película]. Canal+, Norsk Film, Zespół Filmowy "X"
- Delgado, J. I. (2020). *Vive como un mendigo baila como un rey* (2.ª ed.). Editorial Planeta.
- Escura, E. (2015). Pasión por contar. *AdComunica: Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 10, 173-176. <https://raco.cat/index.php/adComunica/article/view/301782>
- Gardner, D., Green, S., Hill, G., Pitt, B., Pohlád & Pohlád, B. (Prod.), & Malick, T. (Dir.). (2011). *The Tree of Life* [Película]. Fox Searchlight Pictures, River Road Entertainment & Plan B Entertainment.
- Iñárritu, A. G., Leshner, J., Milchan, A., Skotchdopole & J. W. (Prod.), & Iñárritu, A. G. (Dir.). (2014). *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*. Fox Searchlight Pictures.
- Karmitz, M. (Prod.), & Kieślowski, K. (Dir.). (1993). *Trois Couleurs: Bleu* [Película]. MK2 Diffusion
- Orthwein, J. (2017, 15 de marzo). What We Learned from Terrence Malick's SXSW Appearance [Entrada de blog]. Recuperado el 2 de julio de 2023, de <https://filmschoolrejects.com/what-we-learned-from-terrence-malicks-sxsw-appearance-5470a2ccd2ca/#.icsvlf6rr>
- Ottai, A. (2016). *La risa nos hará libres* (1.ª ed.). Gedisa.
- Phillips, T., Cooper, B. & Tillinger, E. (Prod.), & Phillips, T. (Dir.). (2019). *Joker* [Película]. Warner Bros Pictures.

- Ramírez, J. G. (2016). Krzysztof Kieslowski: Entre el azar y la divinidad. *Literalidad*.
<https://literariedad.co/2016/05/15/krzysztof-kieslowski-entre-el-azar-y-la-divinidad/>
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico* (3.ª ed.). Ariel Cine.
- Sierra, J. (2006). *Kafka y la muñeca viajera* (26.ª ed.). Siruela.
- Stark, R. (Prod.), & Huston, J. (Dir.). (1982). *Annie* [Película]. Columbia Pictures
- Tarkovsky, A. (1988). *Esculpir en el tiempo* (6.ª ed.). Ediciones Rialp.

Figuras

- Huston, J. (1982). [Fotograma de *Annie*]. IMDB. Recuperado el 6 de julio de 2023, de
<https://www.imdb.com/title/tt0083564/>
- Iñárritu, A. G. (2014). [Fotograma de *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*].
Filmgrab. Recuperado 2 de julio de 2023, de [https://film-grab.com/wp-content/uploads/photo-gallery/thumb/10%20\(149\).jpg?bwg=1547150414](https://film-grab.com/wp-content/uploads/photo-gallery/thumb/10%20(149).jpg?bwg=1547150414)
- Kieślowski, K. (1988). [Fotograma de *Krótki film o miłości*]. Criterion. Recuperado el 26 de junio de 2023, de <https://www.criterion.com/current/posts/4235-and-so-on-kieslowski-s-dekalog-and-the-metaphysics-of-the-everyday>
- Kieślowski, K. (1988). [Fotograma de *Krótki film o miłości*]. Letterboxd. Recuperado el 26 de junio de 2023, de <https://letterboxd.com/film/a-short-film-about-love/>
- Kieślowski, K. (1991). [Fotograma de *La double vie de Véronique*]. Filmgrab. Recuperado el 26 de junio de 2023, de <https://film-grab.com/wp-content/uploads/photo-gallery/thumb/veronique013.jpg?bwg=1551290084>
- Malick, T. (2019). [Fotograma de *A Hidden Life*]. Filmgrab. Recuperado el 27 de junio de 2023, de <https://film-grab.com/wp-content/uploads/photo-gallery/thumb/A Hidden Life 045.jpg?bwg=1598512350>

Anexo al Trabajo de Fin de Grado

Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

| Objetivos de Desarrollo Sostenibles | Alto | Medio | Bajo | No procede |
|---|------|-------|------|------------|
| ODS 1. Fin de la pobreza | | | | X |
| ODS 2. Hambre cero | | | | X |
| ODS 3. Salud y bienestar | X | | | |
| ODS 4. Educación de calidad | | | | X |
| ODS 5. Igualdad de género | | X | | |
| ODS 6. Agua limpia y saneamiento | | | | X |
| ODS 7. Energía asequible y no contaminante | | | | X |
| ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico | | | | X |
| ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras | | | | X |
| ODS 10. Reducción de las desigualdades | | | | X |
| ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles | | | | X |
| ODS 12. Producción y consumo responsables | | | | X |
| ODS 13. Acción por el clima | | | X | |
| ODS 14. Vida submarina | | | | X |
| ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres | | | | X |
| ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas | | | | X |
| ODS 17. Alianzas para lograr objetivos | | | | X |

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto

El presente TFG guarda un alto grado de relación con la salud y el bienestar debido a la enfermedad que sufre el protagonista de *Miradas cruzadas*, Javi.

Desde la fase de guion se investigó acerca de qué patología que debía padecer el personaje y, finalmente, se optó por Demencia con cuerpos de Lewy, que guarda cierta relación con el alzhéimer y el párkinson. Aunque no se especifica a lo largo del cortometraje ni de la presente memoria, sus síntomas quedan evidentemente reflejados: temblores, falta

de lucidez, rigidez...

La presencia de esta ODS en *Miradas cruzadas* se halla en la visión que se ofrece de la enfermedad: al inicio se muestra como un impedimento que lleva al personaje a despreciar su vida, pero conforme avanza el cortometraje obtiene una visión distinta de ella y termina por desarrollar la función que acontece en la última escena tratando de aprovechar las dificultades de la patología a su favor.

La presencia de este ODS tuvo cierto impacto, ya que FEVAFA (Federació Valenciana d' Associacions de Familiars i Amics de Persones amb Alzheimer) se interesó por el proyecto y lo promocionó con el objetivo de financiarlo económicamente a través de la red social Twitter, como se puede observar en el siguiente [enlace](#).

Por otro lado, este proyecto se ha realizado con una mayoría de mujeres entre el equipo que lo ha realizado. La industria cinematográfica y audiovisual, así como el sector laboral general en España, suele tener una mayor presencia masculina. O, por lo menos, en los puestos de mayor importancia. Sin embargo, en *Miradas cruzadas* los puestos de dirección de fotografía, dirección de arte, dirección de producción y jefa de sonido cuentan con presencia femenina.

Además, el cortometraje se ha realizado tratando de generar el menos impacto medioambiental posible. Aunque un rodaje supone un despliegue energético y logístico considerable, en este se trató de reducir todo lo posible buscando localizaciones de Gandía - localidad donde reside el equipo- para evitar la contaminación en los desplazamientos.