

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

## “Dirección de un cortometraje de ficción: *Mudas*”

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:  
**Fabián Muñoz Atienza**

Tutor/a:  
**Nadia Alonso López**

**GANDIA, 2019**

## **Resumen:**

[ES] Generación tras generación, los creadores tratan de adaptarse a un público cada vez más exigente. Si, además, le añadimos unos tiempos y un presupuesto reducido, narrar historias se convierte en misión casi imposible. La presente investigación disecciona el método utilizado para la dirección del cortometraje de ficción dramático *Mudas*. Toma como punto de partida el estudio de distintos estilos en la dirección cinematográfica y su posible adaptación a los medios disponibles y al contexto. Se fundamenta en la adaptación de un guion original y, con especial atención en la dirección de actores, trata de profundizar en las soluciones más propicias para un proyecto de bajo presupuesto. Y se centra, también, en la coordinación de equipos y en la dificultad que trae un liderazgo de índole creativa, incidiendo en el mantenimiento de la corresponsabilidad del equipo humano. Mediante dicho estudio, se proporciona una visión creativa original y un método para llevarla a la pantalla.

**Palabras clave:** Cortometraje | Ficción | Dirección de cine | Interpretación | Bajo presupuesto

## **Abstract:**

[EN] Generation after generation, creators try to adapt to an increasingly demanding audience. If, moreover, we add reduced time and budget, telling stories becomes almost an impossible mission. The present investigation dissects the method used to direct the dramatic fiction short film *Mudas*. It takes as a starting point the study of different styles in the cinematographic direction and its possible adaptation to the available means and to the context. It is based on the adaptation of an original script and, paying particular emphasis in the direction of actors, tries to deepen the most favorable solutions for a low budget project. And it is also focused on the coordination of teams and the difficulty that comes with a leadership of a creative nature project, focusing on maintaining the co-responsibility of the human team. Through this study, an original creative vision and a method to bring it to the screen is provided.

**Keywords:** Short film | Fiction | Filmmaking | Acting | Low budget

## **Contenido**

<b>1.- Introducción.....</b>	<b>3</b>
1.1.- Objetivos y metodología.....	4
<b>2.- Referentes en la dirección cinematográfica .....</b>	<b>4</b>
2.1.- Yorgos Lanthimos.....	5
2.2.- Stanley Kubrick.....	7
2.3.- Darren Aronofsky.....	8
2.4.- Pedro Almodóvar.....	10
<b>3.- Tratamiento de un guion original .....</b>	<b>11</b>
3.1.- Adaptación de guion.....	11
3.2.- Guion técnico.....	13
3.3.- Guiones comentados.....	15
<b>4. El punto de vista .....</b>	<b>16</b>
4.1.- La búsqueda de la visión creativa.....	16
4.2.- El proceso de significación.....	18
4.2.1.- El mundo contra la protagonista.....	19
4.2.2.- El entorno contra la protagonista.....	20
4.2.3.- La protagonista contra la protagonista.....	22
<b>5.- Dirección de actores.....</b>	<b>24</b>
5.1.- Casting.....	24
5.2.- Ensayos.....	26
5.3.- Método o Sistema.....	28
5.3.1.- Definición y caracterización del personaje.....	29
5.3.2.- Marcas y movimiento.....	30
5.3.3.- Expresión y suspense.....	32
<b>6.- Ética y compromiso social.....</b>	<b>37</b>
<b>7. Conclusiones .....</b>	<b>40</b>
<b>8.- Bibliografía.....</b>	<b>43</b>

## 1.- Introducción

El cine es uno de los medios que reúne los recursos más potentes y poéticos para la expresión de inquietudes y de los sentimientos humanos. Ya sea por su versatilidad o por sus posibilidades, que parecen casi ilimitadas, ha conseguido mantener fiel a un público que lo consume de una forma cada vez más frecuentemente. Aunque existen movimientos masivos y otros más independientes (marginales, incluso), el cine capta la atención de todo espectador y le hace olvidar su realidad durante un rato, provenga éste de donde provenga. El poder catártico, informativo y recreativo que posee lo convierte en un arte único, y, que su desarrollo haya sido tan frenético y reciente le dota de un aire misterioso, como si aún quedaran miles de aplicaciones por explorar. Todas estas características son compartidas por todos los formatos de cine: tanto largometrajes de ficción, como cortometrajes, documentales, videoarte, etc. Y, como bien plantean Fernández y Aparicio (2014), la democratización de los medios, cada vez más pronunciada, ha permitido que la exploración de todos estos formatos se vuelva accesible para unas generaciones de artistas y técnicos que en otra época no podrían haber materializado sus ideas con la accesibilidad con la que pueden hacerlo ahora.

Aunque es bien conocido que el proceso de realización audiovisual se sustenta del trabajo colectivo y que, de otra forma, no sería posible, nos centraremos en uno de los roles en concreto: el de la dirección cinematográfica. Aunque la imagen mitificada de que el director controla todo el proceso cinematográfico se da en algunos casos, no es realista en la gran mayoría de ellos. El director es únicamente otro engranaje más en el proceso de la realización de una obra audiovisual. Aunque de su visión creativa dependa lo que el espectador va a ver en pantalla, el director no tendría ningún material con el que trabajar si no se basara en un guion sólido, o, no podría hacer realidad ninguna de sus propuestas, si un director o una directora de fotografía competente no las supiera materializar. No hay motivos para pensar que el director es el dueño de un proyecto; sin la dirección, la obra audiovisual no sería posible, pero tampoco lo sería si faltara cualquier otro engranaje del mecanismo que la hacen posible.

Este sentimiento de corresponsabilidad se acrecienta cuando la obra se concibe y se realiza con un equipo, unos medios y un tiempo reducido. Así ocurre con el caso de *Mudas*, un cortometraje de ficción dramático producido en la Comunidad Valenciana por un grupo de estudiantes de la UPV-Campus de Gandia. El proyecto nace de la necesidad de contar una historia concreta con los medios y las enseñanzas adquiridas durante el cursado del Grado en Comunicación Audiovisual. Además, sirvió como laboratorio creativo para varios alumnos interesados en determinados campos del audiovisual y como unión de varios cursos que compartieron experiencias y enseñanzas. Constituyó una iniciativa para incentivar la creatividad de los alumnos y para crear un portfolio con material profesional a la hora de enfrentarse al mundo laboral tras haber finalizado el grado. El objetivo principal fue el de crear una experiencia colectiva entre alumnos del campus y un producto audiovisual digno de ser exhibido por su forma y su fondo. También se planteó la posibilidad de ser presentado a concursos de cortometrajes nacionales e internacionales. Todo el proyecto fue gestionado por alumnos: desde su concepción, su preproducción, su producción y su postproducción. Se contó también con el asesoramiento de los y las docentes de la UPV-Campus de Gandía, cuya experiencia y dedicación allanó el camino para que *Mudas* fuera posible.

También se contó con apoyos externos de familiares y amigos, sobre todo para sacar adelante la propuesta de *crowdfunding* para financiar el proyecto.

Aun con todos los apoyos nombrados anteriormente, la dirección de un cortometraje de esta índole se vuelve un verdadero reto creativo debido a la austeridad de sus medios, a la limitada experiencia del equipo y a los apoyos externos a los que puede acceder. Pero, dejando a un lado todos estos factores externos, la dirección debe ser capaz de tomar la responsabilidad de la creación de la visión creativa y de ser coherente con los medios que posee para que pueda materializarse. Todo esto sin olvidar mantener la coordinación y la comunicación con todo un equipo, encontrando el equilibrio entre la fidelidad a la visión creativa y la cesión de ciertas licencias ajenas a la decisión de dirección. Estos factores, al contrario de resultar inconvenientes, se vuelven revulsivos para el desarrollo de la experiencia y de la creatividad de un director novel.

### **1.1.- Objetivos y metodología.**

El objetivo general de este trabajo de investigación es el de analizar el método creativo para la dirección responsable y eficaz del cortometraje de ficción de bajo presupuesto *Mudas*. Para lograrlo se seguirán los siguientes objetivos específicos:

- El estudio de los referentes, procesos y tipologías aplicadas para las distintas tareas de la realización del cortometraje.
- La disección de un método original y específico para la búsqueda de la visión creativa y la dirección de actores en *Mudas*.
- El impacto psicológico, social y ético de las decisiones creativas aplicadas a la obra.

Mediante el marcado de estos objetivos se busca lograr, no solo una memoria de proyecto, sino una reflexión útil sobre la dirección cinematográfica aplicable a proyectos austeros y de ámbito local. Sobre un caso tangible, concreto y cercano del que se puede observar sus resultados y mediante el cual se puede comprobar de una forma muy directa los aciertos y los errores en sus propuestas creativas. Supone una investigación sobre una dirección novel, basada en la documentación académica, la intuición y la prueba y error.

La metodología utilizada para alcanzar estos objetivos comenzó con el visionado y la documentación pertinente para la realización del proyecto, destacando entre ellos la influencia de las obras basadas en el ritmo (Tarkovski, 2002) y en la actuación, tanto en teatro (Stanislavski, 1997) como en cine (Naremore, 1988). Tras esta profunda investigación bibliográfica se llevó a cabo la preproducción del cortometraje con la búsqueda de la visión creativa y la comprensión profunda de la historia mediante la adaptación del guion original, la creación de guiones comentados y técnicos, y la realización de un casting. Tras esta primera fase, se procedió a la celebración de los ensayos y la captación de la imagen y el sonido durante la producción y el rodaje. Culminó con el asesoramiento y el mantenimiento de la visión creativa durante el proceso de postproducción de la banda sonora original, el montaje de audio y vídeo y el etalonaje.

## **2.- Referentes en la dirección cinematográfica**

Cuando un director o una directora se enfrenta al guion original de una pieza audiovisual tiende a visitar lugares comunes en su mente. Las primeras ideas o visiones

surgen de la obra de referentes en el campo de la dirección y, además, preponderan los estilos en la dirección más efectistas. No es hasta una fase más avanzada de comprensión del guion donde surgen los conceptos, las materializaciones de símbolos, las ideas sobre expresión profunda de ciertos actos o sentimientos. La originalidad siempre ha sido limitada; de hecho, denominamos erróneamente al guion como original, pues no es más que un pastiche de ideas, conceptos e imaginarios atemporales que revisamos una y otra vez. Algunos autores, como Jordi Balló y Xavier Pérez (1995), son capaces, incluso, de clasificar los argumentos universales como si de géneros se tratara.

*Mudas* no está exenta de compartir estos argumentos universales perennes de los que hablamos. Según la clasificación de Balló y Pérez (1995) la historia del cortometraje que nos ocupa se puede ver reflejada en multitud de rasgos de *La orestíada* de Esquilo, una de las obras en las que la venganza se convierte en pilar fundamental y mueve la trama desde el inicio al final (de su ejecución depende el destino de los personajes) (Balló y Pérez, 1995, p.62); o, por ejemplo, y por seguir citando los clásicos propuestos por estos dos autores, tiene mucho que ver con lo que se representa en *Antígona* de Sófocles, basada principalmente en la lucha de una mujer contra los ataques externos; un ejemplo paradigmático que Balló y Pérez definen como el argumento de “la mártir y el tirano” (1995, p.72); incluso es fácilmente equiparable a historias como la de la bajada a los infiernos de *Orfeo* (Balló y Pérez, 1995, p.204) o el descubrimiento del pasado, y, con ello, la explicación del origen de los problemas, como la historia del *Edipo rey* de Sófocles (Balló y Pérez, 1995, p.175). Como podemos observar, el cortometraje en el que centramos este trabajo de investigación recibe influencias, conscientes o no, de miles de obras anteriores.

Y lo mismo ocurre con la dirección del cortometraje. Recibe influencias de estilos en la dirección cinematográfica muy diversas que recuerdan, de forma más o menos explícita, al estilo en la dirección de ciertos referentes. Otras veces surge de conexiones muy alejadas entre sí, pero que crean resonancias que nos son familiares, con relaciones de conceptos muy estrechas, incluso antagónicas, pero referenciales, al fin y al cabo. En este apartado trataremos de exponer estas ligaduras e influencias que la dirección de *Mudas* recogió de ciertos estilos en la realización cinematográfica.

### **2.1.- Yorgos Lanthimos.**

El ya renombrado realizador griego, autor de películas como *Langosta* (2015) o *La favorita* (2018), impregnó de su espíritu todo el proceso de la planificación del cortometraje. No solo se tomó como referencia desde el equipo de dirección, sino que fue determinante para la toma de decisiones propias del departamento de dirección de fotografía y de arte. Su estilo es distintivo e incomparable a cualquier otro en el panorama cinematográfico actual. Viene de la nueva ola de cine griego, un movimiento marginal, pero con unos rasgos muy marcados y originales que la industria americana no ha tardado en fagocitar (Weston, 2015). Algunas de las principales características que hacen único a este director han servido para darle forma a *Mudas*.

Aspectos como los argumentos escogidos; sus historias tienen la peculiaridad de ser poco naturalistas en su esencia, pero, a la vez, no parecer nada artificiales. Argumentos como el de *Canino* (2009) nos muestran, de la forma más cruda, el seno de una familia totalmente disfuncional, que vive aislada de la realidad, pero que se nos muestra con total naturalidad. El realizador consigue este efecto con la adición de cotidianidad a los rasgos artificiales de sus personajes, sus escenas, sus atmósferas,

etc. Y es esta enseñanza la que recibe *Mudas*; el intercambio de percepciones de la mente enferma de la protagonista, la adecuación de lugares incómodos como agradables (y viceversa) y la interpretación de símbolos de forma ambigua. Se busca contar una historia corriente de forma peculiar, que suscite extrañeza y que se preste a más de una interpretación figurativa.

La interpretación de sus personajes también viene tintada por ese sentimiento de extrañeza que nombrábamos. Aunque los intérpretes actúan como humanos, no realizan acciones humanas. Adquieren posturas ilógicas, infantiloides, disfuncionales, antisociales... Todos profesan actitudes totalmente inversas a lo que todos consideraríamos como coherentes. Parecen movidos por un destino que no entienden, pero al que están abocados a seguir. Se mueven por instintos, más que por una lógica racional y son salvajes. De la esencia que destilan los personajes de Lanthimos se construyó el carácter de la protagonista de *Mudas*.

O, por ejemplo, el uso de ciertos recursos expresivos peculiares. La adición de la música minimalista, industrial, experimental, arrítmica incluso. Es uno de los recursos más reseñables para crear este sentimiento de inquietud presente en todas sus películas. La localización de espacios gigantes para presentar a sus personajes como personas insignificantes (una vez más, presos del destino). O el importante tándem que Lanthimos forma con su director de fotografía habitual, Thimios Bakatakis, que nos provee planos antiestéticos, asépticos, desenfocados...

Todas estas decisiones tomadas por el director griego fueron una inspiración inestimable para el equipo de *Mudas*. Se optó por presentar a los personajes con una visión muy general, distanciados del público, actuando en espacios muy amplios (con el uso, por ejemplo, de objetivos grandes angulares); también el uso de encuadres incómodos, con movimiento... Incluso con la inserción de recursos artificiales como si de un efecto de la naturaleza se tratase (ocurre así durante las escenas de revelación de la protagonista, donde se la ilumina con una luz de temperatura claramente artificial).

Como podemos observar, la contribución de Yorgos Lanthimos fue muy valiosa a la hora de planear *Mudas*. El espíritu que transmite sus películas incita a los creadores a explorar lo antiestético, lo antinatural y a atraerlo hacia el espacio más *mainstream*. Alterar los estándares y ser inconformista con la forma de representar las historias. Y de esta enseñanza se valió, principalmente, la dirección de *Mudas* para establecer su visión creativa y adaptarla al proyecto.

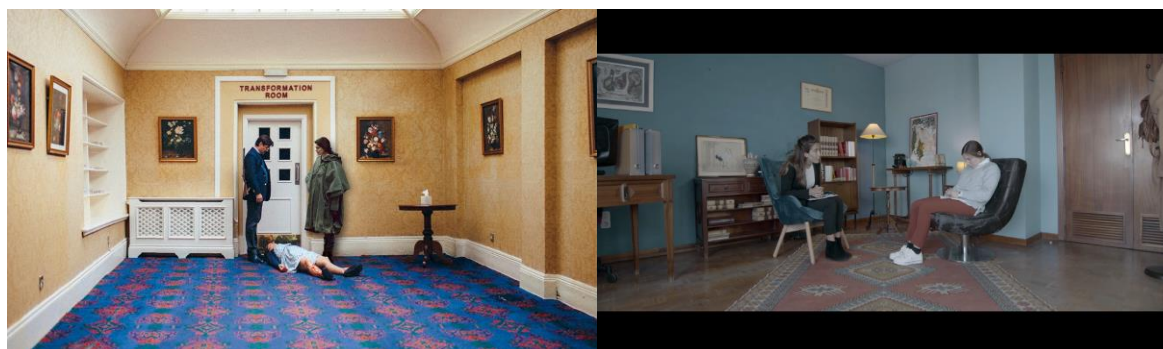


Figura 1. Comparativa entre un fotograma de *The Lobster*, de Yorgos Lanthimos (Heidl, 2016) y un fotograma del cortometraje *Mudas* (2019).

## 2.2.- Stanley Kubrick.

De este visionario director poco se puede decir ya que no se haya dicho. Su filmografía conoció todos los éxitos posibles e hizo (y sigue haciendo) las delicias del público internacional. Sus títulos, tan distintos entre sí por su temática, mantienen su sello de identidad desde principio a fin. De él aprendemos esta fidelidad al estilo propio y tomamos algunas enseñanzas sobre los recursos que utilizó para mantenerlo.

Destaca su proceso para la creación de atmósferas. Si algo sabía mantener Stanley Kubrick en sus películas es la tensión dramática que requería cada escena. Esto ocurría gracias a que mantenía un control extremo de todos los elementos dramáticos y recursos técnicos, por nimios que estos resultaran. Además, su vasta creatividad nos trajo algunas de las atmósferas más dramáticas, tensas o crudas que se han visto nunca en la gran pantalla. Tomaremos como ejemplo la bien conocida escena del allanamiento de morada de *La naranja mecánica* (1971); un escritor y su mujer abren la puerta a unos pobres jóvenes que piden auxilio y, cuando les dejan entrar, resultan ser los sádicos drugos dirigidos por Alex DeLarge, que propinan una brutal paliza al escritor y violan a su mujer. Se trata de una escena de violencia extrema, cruda, sin paños calientes. No utiliza ningún tipo de música ni floritura, pero, aun así, es capaz de incorporarnos a una atmósfera tensa, poco habitual. Consigue transportar al espectador a lugares de una forma muy intensa, vívida y ayuda a que se implique emocionalmente. Y es de esta forma como se afrontó la creación de los ambientes de *Mudas*. Se jugó con los grandes angulares para crear espacios amplios, pero a la vez abarrotados, para hacer parecer pequeños a los personajes, algo así como prisioneros. Al mismo tiempo, se buscó un clima sobrio y austero, mínimo. Intentando sobrecoger por gestos, silencios, pausas, más que por recursos manidos (como, por ejemplo, la música melodramática).

También es digno de destacar el control de los recursos técnicos característicos. Para ser capaz de mostrar los recursos expresivos adecuados para una historia no solo basta con conocerlos, también se debe tener un gran conocimiento de la técnica. Kubrick era un gran conocedor de los recursos técnicos y mantenía el control de los mismos durante todo el proceso de rodaje. El uso de cierta lente, distintos movimientos de cámara, la utilización de una iluminación u otra, todos estos criterios (y más) son determinantes para fijar el estilo de una historia y hacerla única. *Mudas* toma del director estadounidense algunos *travellings* y movimientos de cámara característicos, como puede ser el de Danny por el pasillo del hotel de *El resplandor* (1980). Algunos de los recursos, como la utilización de música clásica en el espacio, nos son ya habituales, pero supusieron un gran punto de inflexión para el arte cinematográfico por la forma en la que Kubrick los adaptó.

En definitiva, el equipo de *Mudas* encontró en Kubrick un guía espiritual. Sus concepciones globales de los procesos, el conocimiento profundo de la teoría y la técnica y la manera tan característica mediante la cual mantenía al público pegado a la pantalla. Todas estas muestras de buen hacer sirvieron de referencia para la creación del cortometraje.





Figura 2. Comparativa entre un fotograma de *The Shining*, de Stanley Kubrick (Warner Bros, 2018) y un fotograma de *Mudas* (2019).

### 2.3.- Darren Aronofsky.

El surrealismo, la perturbación, la incongruencia, la alegoría... Son algunos de los conceptos que pretenden definir las sensaciones que nos suscitan las películas de Aronofsky, pero ninguno de ellos hace justicia real a lo que es capaz de provocarnos. Es el responsable de contar algunas de las historias más intensas y trastornadas de los últimos veinte años. Historias tan relevantes como pueden ser la pesadillesca *Réquiem por un sueño* (2000), su complejo *Cisne negro* (2010) o la inabarcable alegoría bíblica que es *Madre!* (2017) son ya cintas de culto para el público internacional. El equipo de *Mudas* tomó de su forma de dirigir algunos de los recursos utilizados para la dirección de los títulos nombrados anteriormente.

Algo que no se suele acusar y por lo que el director estadounidense destaca especialmente es la muestra del dolor físico y psicológico. De su filmografía se tomó el tratamiento original que hace *Mudas* de las manifestaciones físicas de dolor; palpable y crudo. Laine (2017) señala el hecho de que las tramas en las películas de Aronofsky se basan, principalmente, en las relaciones que establece el cuerpo y la mente de los protagonistas y en las secuelas que éstas producen. Nuestra protagonista, al igual que lo hace la protagonista de *Cisne negro* o *Madre!*, sufre las consecuencias de una psicología alterada y distorsionada. Consecuencias que en el cortometraje se manifiestan en forma de dolor físico, mediante los ataques de ansiedad que sufre la protagonista o la autolesión que practica. La exploración de este tipo de conexiones que existen entre la psicología, que puede ser intangible, y el dolor físico, que es frecuentemente tangible, puede revelar evidencias que no son perceptibles a simple vista. Nos lleva a pensar que rasgos psíquicos, implícitos en el carácter de la protagonista, quizás solo pueden salir a la luz mediante la aparición de secuelas físicas. El director estadounidense utiliza este mecanismo de forma recurrente, por ejemplo, en *Cisne negro*, donde el dolor se refleja de la misma forma en la que aparecen estigmas de Cristo a los devotos: las heridas aparecen y desaparecen según el dictado de la mente del personaje.

Sorprende, también por la forma en que lo impregna todo de alegoría y surrealismo. No entenderemos como surrealista lo que establece Breton (1924) en su *Primer manifiesto del surrealismo*, algo fundamentado en la ensoñación y, por tanto, carente de toda lógica e interpretación. Lo entenderemos, más bien, como la definición que se suele utilizar actualmente (en ocasiones, demasiado superficial) de "surrealismo"; algo alegórico que encierra en su subtexto lo que realmente significa, que se presta a varias interpretaciones, y ninguna de ellas válida del todo. El caso más claro en la filmografía de Darren Aronofsky es el de *Madre!*, un relato completamente

alegórico que no es equiparable a un relato tradicional y lineal, sino a una metáfora en sí misma. Como referente del “nuevo surrealismo” del que hablábamos, se presta a multitud de interpretaciones (algo que no suele verse con frecuencia en el cine de masas). La interpretación más reconocida y aceptada para la gran metáfora que constituye *Madre!* por el público general es la que afirma que se trata de una analogía exacta de la historia de la biblia. Y de cómo ésta no deja de ser un reflejo de la actitud de la sociedad a lo largo de los siglos. Además, se presenta de forma circular; es un bucle sin fin al que la humanidad está abocada. Aunque *Mudas* no alcanza este nivel de encriptación, esconde mucho más de lo que deja ver desde su superficie. Y es que el público del cine, como el del arte, debe aceptar retos, reflexionar sobre lo que ve, interpretar lo que intentan venderle y criticarlo de una forma sincera. El uso de metáforas, más o menos profundas, en un relato audiovisual es uno de los recursos que lleva innatos el lenguaje poético del que debería ser estandarte el cine. Permite al espectador revivir la realidad y reinterpretarla. La labor del cineasta es la de brindarle la oportunidad de hacerlo.

Y no podemos obviar la compleja tarea que realiza con la fusión de capas de realidad. Para crear discursos audiovisuales sólidos ninguna de las decisiones tomadas debería reducirse a “o blanco, o negro”, sino, más bien a una compleja escala de grises. Lo mismo ocurre con las realidades en las que viven los protagonistas de Aronofsky. Intentan conducir su vida por caminos que consideraríamos lógicos, pero agentes externos (o internos, desde su cabeza) no les dejan hacerlo. Frecuentemente se ven inmersos en realidades distorsionadas, a medio camino entre el sueño y la vigilia, en una dimensión desconocida que no comprenden y que cambia en cuanto pestañean. La fusión de estas capas de realidad es vital para comprender todas las disyuntivas que nos proponen los personajes de Aronofsky. Ayudan a materializar, de alguna forma, esa escala de grises a la que nos referíamos. Tratan de sintetizar o aclarar ciertos conceptos demasiado abstractos o complejos de explicar con palabras y acción. Permiten que percibamos ciertos estímulos que nos suscitan múltiples interpretaciones, cosa que no hubiera sido posible de otra forma. Aunque pueda parecernos extraña la decisión de mezclar la realidad con el sueño, o con la pura fantasía, es uno de los recursos más utilizados en el cine desde sus inicios. David Lynch es el máximo exponente del desarrollo de esta fusión: hace coexistir (y convivir) en la misma realidad lo que es tangible y podemos considerar como verdadero, el mundo onírico de los personajes y las metáforas o alegorías moralizantes. La aparición de dichos planos de realidad en la filmografía de Aronofsky no es novedosa, pero sí lo es la forma en la que lo hace; no crea cortafuegos y deja sin aislar esas partes, las fusiona como si formaran parte de una realidad única. Desde *Mudas* se ha buscado este efecto, también: en vez de usar una cortinilla de estrellas para hacer explícito al espectador que nos encontramos dentro de un sueño, integramos el sueño como si fuera parte de la realidad (cosa que, en cierto modo, ocurre de esta forma en la mente de la protagonista). Eludir este tipo de separaciones confunde y hace reflexionar sobre el estado mental de la protagonista. Añade valor al discurso y lo hace ambiguo, de interpretación múltiple. La fusión de capas de realidad, lejos de ser un ejercicio efectista vacío, es una decisión estilística que intensifica la predisposición por la reflexión del público sobre cierto tema. Es en este tipo de recursos donde es necesario arriesgar e innovar para conseguir nuevos métodos en la narración de historias.

De Darren Aronofsky aprendemos el tratamiento de las distintas realidades que existen, las fusiones que se establecen entre ellas y la dualidad de todo lo que nos aparece en pantalla. El tratamiento de un relato de una forma poco convencional no tiene por qué llevar consigo falta de entendimiento o confusión. Al revés, puede llevarnos a lugares de los que antes ni siquiera podíamos intuir su existencia. Además, cuanto más se aleja un relato de lo figurativo, más posibilidades se crean de sugerir pensamientos y opiniones alejadas de lo que está socialmente establecido. Es la llave del cine para crear convenciones nuevas y maduras en el pensamiento del público.



Figura 3. Comparativa entre un fotograma de *Black Swan*, de Darren Aronofsky (Rideout, T., 2015), y un fotograma de *Mudas* (2019).

#### 2.4.- Pedro Almodóvar.

El estilo en la dirección de Pedro Almodóvar es incomparable a cualquier otro. Es, quizás, el referente más auténtico que se tomó como punto de partida a la hora de desarrollar *Mudas*. La elección de sus intrincadas, pero costumbristas, historias viene aderezado por un gusto exquisito por el color, el folclore y la naturalidad (Tóibín, 2003). Su filmografía es tan fiel a sus estilemas que se diferencia de cualquier otra con solo un primer vistazo. Salvando las distancias, el equipo de dirección del corto que nos ocupa toma algunos rasgos estos característicos del director manchego y los ubica en un drama puro, frío e introspectivo.

Se tomó de él la relación que establece entre los personajes y su espacio. Las películas de Almodóvar son especiales por varios motivos, pero uno de los más llamativos es el uso de los espacios. La arquitectura de los escenarios, el mobiliario que los viste y el *atrezzo* que utilizan los personajes son realmente relevantes, no únicamente simple decoración. El director relaciona de forma exhaustiva el entorno con los sentimientos o la forma de pensar de los personajes. Por ejemplo, utiliza elementos rojos saturados para denotar pasión incontenible y hace que los actores y actrices toquen esos objetos para materializar ese deseo; integra al personaje con su espacio. En *Mudas* también se incidió en que los espacios en los que vivía la protagonista o por los que tenía que pasar (muy a su pesar) tuvieran un sentido narrativo sin abandonar una estética cuidada. La dirección trabajó estrechamente con el departamento de dirección de fotografía y de arte para establecer este tipo de relaciones de la forma más sólida y coherente posible. Se buscó jugar a los contrastes en negativo: los lugares que todos podríamos considerar como agradables serían mostrados como lugares fríos e impersonales; en cambio, los lugares canónicamente desagradables serían mostrados como los lugares más cálidos y acogedores del mundo. Este tipo de contrastes a la inversa ayudó a darle una entidad propia y a enmarcar dentro de una atmósfera concreta

la percepción distorsionada de la protagonista. La creación de un espacio no solo debe verse como la forma de darle un fondo a una acción, sino que debe reflejar connotaciones relevantes para esa acción.

Y, sobre todo, la aparición siempre relevante de los contrapuntos. El drama es el gran protagonista en la filmografía de Almodóvar, pero nunca se aleja del todo del humor. Por dramáticas que sean sus películas siempre consigue sacar una sonrisa al público. Con un gesto, un acento, una acción esperpéntica de los personajes, la propia decoración de los lugares donde viven, etc. La aparición de un contrapunto cómico es muy habitual a la hora de aligerar y suavizar un ambiente trágico. Ayuda a hacer respirar a las tramas y permite al espectador coger distancia y adquirir perspectiva respecto al drama que está siguiendo. En general, permite que ciertos dramas melodramáticos sean mucho más asequibles y sinceros. También se añadió un ligero contrapunto en el cortometraje mediante el personaje de Rosa, la enfermera. Se configura como una señora mayor muy dicharachera que parece ser externa a todo el drama que rodea a los personajes del corto. Su forma de hablar le quita gravedad a cualquier asunto, parece chistosa y amable. Es una personalidad extraña e incongruente en un corto de género dramático. Pero, aun pareciendo irrelevante que exista un personaje con su carácter en una historia como la de *Mudas*, a la vez resulta de vital importancia para la resolución de la trama. Su curiosidad de señora cotilla revela el gran misterio de la historia: el contrapunto se vuelve fundamental.

De Almodóvar nos mueve su sinceridad y falta de complejos. Nos demuestra la relevancia de lo que a simple vista no es relevante. Y, sobre todo, nos demuestra que cada detalle cuenta y debe ser defendido para que llegue al público como se planeó.



Figura 4. Comparativa entre un fotograma de *Mujeres al borde de un ataque de nervios*, de Pedro Almodóvar (Román, M., 2014), y un fotograma de *Mudas* (2019).

### 3.- Tratamiento de un guion original

#### 3.1.- Adaptación de guion.

Tras varias lecturas en profundidad al guion original (en nuestro caso el de *Mudas*, escrito por Carla Salmerón), comienza el trabajo del equipo de dirección. Este proceso requiere una comprensión profunda y analítica del guion. El director debe adoptar una perspectiva lo más crítica posible y separarse del texto, convirtiéndose, en esta primera fase, en alguien más entre el público. Debe encontrar, también, el equilibrio entre la emoción reaccionaria del espectador y el ojo experimentado del profesional. En este término medio está la clave para analizar un guion sin descuidar ningún aspecto relevante a la hora de crear una “puesta en escena”.

En algunos casos, como en el que nos ocupa, se requiere de una adaptación a medida para la pantalla. Esto no quiere decir que el guion sea incorrecto o incoherente, sino que requiere de algunos ajustes para que exista coherencia con el formato final, el tono, la visión creativa de la dirección, etc. Y siempre con respeto a las decisiones de la escritora. Este trámite se vuelve casi inevitable cuando se maneja unos tiempos y unos medios tan reducidos como en el equipo de *Mudas*.

No podemos entender esta adaptación como una adaptación corriente. Si entendemos como adaptación genérica una “traslación, una conversión de un medio a otro” (Seger, 2000, p.30), no podemos afirmar que se trate de una, por definición. Más bien el ajuste y adecuación de un guion por necesidades externas e ineludibles. Pero, siguiendo los criterios propuestos por Linda Seger (2000), tampoco podríamos negarlo:

-Se ha tratado de ajustar, reduciéndose o ampliándose, según las necesidades de la puesta en escena (respetándose siempre el texto original).

-Se ha intentado “hacer más comercial”, evitando alterar su temática para que fuera más atractiva, sino reduciendo su metraje para su posterior presentación a concursos de cortometrajes (muchos de los cuales no aceptan cortometrajes de larga duración)

- Se han realizado los cambios pertinentes y corregido errores de forma.<sup>1</sup>

Clasificaremos estos cambios necesarios en categorías para tratar de definirlos mejor. También los ilustraremos con ejemplos de la particular adaptación del guion original de *Mudas*:

- Reducción de texto. Este es, quizás, el ajuste más necesario de todos los aplicados al guion original de Carla. En un principio estaba constituido por 22 páginas, una extensión inadmisibile para la realización de un corto que busca entrar en circuito de festivales. Además, por ser de género puramente dramático lleva consigo una dilatación temporal mayor que, por ejemplo, un guion cómico. El diálogo cobra mucha importancia en este guion (tanto, casi, como en un guion teatral) y es vital dejarle respirar, fluir al ritmo que pide y necesita. Esto no era posible si se buscaba condensar el cortometraje y que no se convirtiera en un mediometraje. La reducción y modificación del texto se efectuó bajo el total conocimiento y beneplácito de la guionista; su supervisión y consejo resultó vital para reducir ciertas tramas que precisaban de un conocimiento profundo de la psique de todos los personajes y las relaciones establecidas entre sí. Consiguió reducirse a 17 páginas mediante multitud de recortes y cambios mínimamente lesivos para la coherencia de la pieza. Sobre todo, se realizó una reducción radical de diálogos mediante diversos métodos: fusión de algunos personajes poco relevantes en el diálogo de una sola persona que representase los sentimientos del resto (en terapia de grupo, por ejemplo, en vez de hablar los seis pacientes, se condensaron todas sus experiencias en el monólogo de un único personaje); recorte de diálogos que añadían información complementaria, pero no relevancia ni datos de interés a la trama, lo que los convertía en prescindibles; y la sustitución de algunas expresiones oralizadas por gestos y símbolos visuales.
- Adecuación de acotaciones y descripciones. Las acotaciones del guion original fueron muy reveladoras para obtener una visión general detallada de la historia.

---

<sup>1</sup> Todos estos ajustes pueden consultarse en el apartado de Anexos, donde se encuentra el guion original y la adaptación del mismo.

Tras haber captado todas aquellas indicaciones, relevantes para cada uno de los departamentos, se optó por reducirlas. El motivo fue logístico; reducir las acotaciones en gran cantidad nos hizo ahorrar hojas y contribuyó a que las actrices y los actores, guiados por la dirección, pudieran adaptar a su medida el papel (esto es algo que expondremos con más detalle en el apartado dedicado a los guiones comentados). Las acotaciones se vuelven relevantes al principio del proceso creativo, pero imponen excesivas limitaciones, sobre todo cuando llegan a las manos de las personas que tienen que interpretarlas.

- Oralización. Normalmente, una de las cosas a mejorar es la de la oralización de los diálogos. Aunque el guion de Carla poseía una gran carga dramática y el registro del lenguaje de los personajes (por lo general) era alto y culto, no necesitó cambios radicales. Sobre papel, se adaptó ciertas frases poco oralizadas; más propias, por ejemplo, de la prosa o del teatro, donde impera el diálogo interno, pero exteriorizado. Además, cabe destacar que el proceso de oralización no termina durante toda la producción y es orgánico. Surge de forma espontánea durante la elección de *casting*, los ensayos, incluso en el propio rodaje. El uso del lenguaje siempre está vivo y se adapta a los actores, al equipo y a la historia.
- Coherencia con medios. El ajuste más complejo (y ajeno al talento del equipo) fue el de adaptarse a los medios disponibles. Al inicio del proyecto se contó con un presupuesto muy bajo: una pequeña colecta entre los miembros del equipo. Fue creciendo a medida que se trabajó por buscar apoyos institucionales, como el de la UPV-Campus de Gandía y, sobre todo, mediante a una campaña de *crowdfunding*. Aquella iniciativa basada en el micromecenazgo permitió que el proyecto pudiera salir adelante y se convirtió en nuestra mayor fuente de ingresos. Aun con todos estos apoyos, hubo que limitar la creatividad del guion, de dirección de arte, de dirección de fotografía, incluso de la dirección general. Pero, algo que se tuvo muy presente desde el inicio del proyecto fue el mantenimiento de la coherencia durante todo el proceso. Fue vital, para un equipo tan austero, saber en qué lugar y a qué nivel se trabajaba. Permitted a todo el grupo ser consciente de sus limitaciones y utilizarlas de la forma más conveniente: eficaces y eficientes sin supeditar, por ello, la creatividad.

### **3.2.- Guion técnico.**

La configuración de un guion técnico para proyectos de bajo presupuesto y tiempos tan reducidos se convierte en una ardua tarea. No solo porque coincide con la búsqueda del punto de vista y la visión creativa de la dirección, sino por la celeridad que requieren multitud de decisiones importantes e inmediatas. Utilizar cierto plano puede llevarnos a necesitar una determinada óptica, a amueblar un espacio completo o solo parte de él, a requerir cierto efecto especial o cualidad atmosférica. Este tipo de decisiones a las que hacemos referencia van ligadas de forma directa con la producción. La elaboración de un presupuesto depende, en casi su totalidad, de las decisiones del guion técnico.

El proceso de creación del guion técnico de *Mudas* puede equipararse a un sistema de engranajes; si uno no giraba, el resto, no sólo no podía funcionar correctamente, sino que ni siquiera podía concebirse. Del guion técnico dependía la visión de dirección de arte, la del departamento de fotografía, de diseño gráfico y, sobre

todo, dependía el correcto desarrollo del plan de producción. Sin una visión creativa clara y tangible (lo que supone, básicamente, un guion técnico) no se puede realizar un desglose fiable, por tanto, no se puede elaborar un presupuesto, y, como consecuencia, imposibilita la búsqueda de apoyos o la creación de una campaña de *crowdfunding*. Es inconcebible pedir apoyo sin saber cuánto se necesita. Y la extrema condensación de tiempos que sufrió la preproducción del cortometraje hizo que, algo que requiere dedicación profunda y concienzuda durante un dilatado periodo de tiempo, se redujera a un tiempo casi récord. Ante las dificultades propuestas, se optó por trabajar de una manera más estrecha e interrelacionada entre departamentos: dirección trabajó en el guion junto a la colaboración directa del departamento de dirección de fotografía (encabezado por Selene Gómez) y se reunió durante todo el proceso con el departamento de arte, sonido y diseño. Puede parecer que la comunicación estrecha entre departamentos sea lo más lógico en una producción audiovisual, pero no siempre ocurre; además, cabe destacar que la práctica de una colaboración más directa de lo habitual entre departamentos ha dotado al producto final de un carácter colectivo y dinámico. Es un método complejo, pero provee a la creación una riqueza especial que propicia un producto único (con todo lo bueno y malo que esto pueda significar).

Para su configuración se optó por una estructura clásica en la redacción de guiones técnicos audiovisuales optando por la tabla de diez columnas encabezadas de la siguiente forma:

1. Escena. Por la naturaleza del cortometraje (de planos largos y sostenidos, con mucha información), algunas de las escenas se condensaron en un único plano, creándose, así, un plano secuencia.
2. Máster. Que tuvo la doble función de señalar el plano máster en concreto y, además, de clasificar, mediante un código de color, la localización del plano.
3. Número de plano.
4. Encuadre o encuadres. Al encontrarnos ante un plano secuencia se marcaron las posiciones fijas, no se definió el recorrido. Se clasifica mediante siglas.
5. Movimiento de foco (no nos referimos a un foco de iluminación, sino al enfoque de la cámara). Para definir el movimiento que debe realizar la cámara para llegar a las posiciones fijas y acusar qué debe enfocar. En caso de darse un transfoco, se marca los dos (o más) objetivos y el orden de enfoque.
6. Descripción. Esta vez del plano en concreto. Se basó en la descripción de la acción, principalmente. Se ahorra en descripciones emocionales y se opta por frases breves y directas.
7. Texto. Fragmento de diálogo exacto que se muestra (o aparece en *off*) durante determinado plano. Aquí es donde pueden tomar lugar las descripciones emocionales concretas del personaje, siempre y cuando sean tangibles.
8. Sonido. No pretende ser una descripción concreta de la pieza, pero puede definir un estilo musical, una emoción o, directamente, señalar el nombre de una pieza preexistente.
9. Observaciones. Espacio reservado para cualquier otro aspecto que no esté contemplado en el resto de apartados. En *Mudas* se utilizó, principalmente, para señalar aspectos técnicos como el momento exacto en el que se cambia un enfoque, en el que se realiza un movimiento concreto de cámara o la clasificación de cierto plano conocido y captado anteriormente.

10. *Storyboard*. En el caso del cortometraje que nos ocupa, se optó por realizar un *storyboard* mediante fotografías; algunas muy arcaicas, pero que fueron fundamentales para poder captar de un solo vistazo los encuadres que se configurarían en rodaje. Posteriormente, en una fase más avanzada de la preproducción, Selene Gómez (dirección de fotografía) realizó un bocetaje más exacto que las fotografías para conseguir la máxima precisión en los encuadres y movimientos.<sup>2</sup>

### 3.3.- Guiones comentados.

Aunque no es una norma escrita, y mucho menos obligatoria, el comentario de guiones ofrece ayuda personalizada a gran parte del equipo creativo audiovisual. El director o la directora debe realizar los apuntes que considere pertinentes y adecuados durante cada fase de la creación sobre el propio guion literario o técnico. En unas primeras anotaciones, la dirección, puede marcar movimientos, énfasis, ideas a transmitir, separaciones de ambientes, cambios de valor, aspectos artísticos, técnicos, etc. Las posibilidades son ilimitadas y se ajustan al trabajo y las necesidades de cada profesional. Es un proceso opcional, pero, sin duda, ata una gran variedad de cabos que quedan sueltos durante la producción de proyectos complejos, pero condensados en tiempo, como un cortometraje profesional.

El comentario de guiones puede realizarse desde cualquier departamento y adaptarse a las necesidades de cada tarea a realizar, se prevea a largo o corto plazo. Anotaciones de *atrezzo* y cambios de vestuario son propios del departamento de arte, pero pueden resultar muy útiles a la hora de preparar un presupuesto para mobiliario y para cuadrar horarios para cambios de ropa entre escenas (algo propio del departamento de producción); en cambio, unas anotaciones técnicas, valores de cámara, de iluminación, etc. son tarea del departamento de dirección de fotografía y resultan vitales para departamentos como el de arte, que debe cuadrar el mobiliario y *atrezzo* de la escena para que esté acorde a los valores que se establecen. Incluso podríamos incluir al departamento de sonido, que debe tener muy en cuenta el vestuario y la escenografía para esconder micrófonos y la luz para la microfónica con pértiga. Como podemos observar, algunos apuntes resultan muy relevantes para ciertos cambios o decisiones entre departamentos y se relacionan de la manera más práctica posible.

Desde dirección, las anotaciones más valiosas sobre conceptualización aparecen al principio y van dirigidas a todo el equipo. No es hasta bien entrada la preproducción cuando se realizan los comentarios más complejos (y útiles para su destinatario): los guiones comentados para actrices y actores. Aunque el ideal de método de dirección de actores es el de un proceso orgánico, de autodescubrimiento y de absorción lenta del personaje, los tiempos disponibles para un cortometraje no dejan lugar para su aplicación. En *Mudas* se optó por resumir el proceso; la dirección realizó un guion comentado para cada intérprete (6 en total) y decidió recurrir a unos comentarios muy específicos que acotaban al máximo cualquier posible malinterpretación del texto. Se buscó, principalmente, ahorrar tiempo de actrices y actores en la comprensión profunda de la significación del texto. Aunque esto no quiere decir que se buscara coartar la libertad y la naturalidad que podían aportar los intérpretes; al revés, se ahorró en tiempo de comprensión para invertirlo en investigación

---

<sup>2</sup> Es posible consultar el recurso que hemos tratado en el apartado dedicado a los Anexos.



e interiorización de personajes. Algunos de los recursos utilizados en los guiones comentados fueron:

- Acotaciones actualizadas con la puesta en escena. Las acotaciones del guion original, a las que nos referimos en el apartado sobre el guion adaptado, estaban desactualizadas. Algunos aspectos, tanto de acción como de diálogo, se redujeron o se modificaron respecto a la versión original del guion. Además, dichas acotaciones se personalizaron para resultar útiles a actrices y actores, evitando tecnicismos cinematográficos y haciendo un especial énfasis en la representación de acciones y sentimientos.
- Significaciones expresas para actuación. También se buscó dar una explicación a conceptos del subtexto, que estaban asumidos por la implicación de todo el equipo, pero que pudieran resultar abrumadores para el equipo de intérpretes. Resultó vital encontrar la proporción justa entre explicar la profundidad de los conceptos sin que ello supusiera complicar en exceso la interpretación. Y también se evitó que las actrices o actores escenificaran por inercia gestos que no comprendiesen en profundidad, puesto que daría lugar a una dirección demasiado robótica y artificial.
- Indicaciones especiales. Sobre determinada expresividad, antecedentes en la historia, *racord* emocional que mantener, alusiones al subtexto, etc. Todos aquellos aspectos a tener en cuenta para la correcta interpretación (al menos en el sentido genérico del término) y que se debían respetar rigurosamente.

#### **4. El punto de vista**

##### **4.1.- La búsqueda de la visión creativa.**

La tarea más compleja a la que tiene que enfrentarse cualquier director o artista no es encontrar lo que necesita contar, sino cómo contarlo. Y con esto, no solo nos referimos únicamente a usar un plano más cerrado o más abierto para expresar tal o cual sentimiento, o a elegir una luz roja o una luz azul para crear determinada atmósfera, esto sería excesivamente reduccionista y limitaría las posibilidades que nos brinda un medio tan rico como es el cine. Nos referimos a una concepción global de cierto pensamiento u obra, algo personal e ineludible que viene implícito en el carácter del creador, en su pasado, en su experiencia, su carácter y en la fantasía que ha creado en su cabeza. Es la forma mediante la cual un creador cuenta lo que siente de la forma en la que lo siente.

Esta definición que proponemos de la visión creativa del realizador podría llevarnos al error de pensar que encontrar esa visión propia es una tarea sencilla porque viene implícita, pero nada más lejos de la realidad. Aunque esta visión se manifieste en forma de pulsiones, más o menos explícitas, no siempre es sencilla de materializar. Factores como el contexto, el miedo a la exposición pública y la corrección política, o, algo tan volátil como el presupuesto pueden comprometer en gran medida la obra de un cineasta. Es en el equilibrio entre la libertad creativa y las condiciones externas donde debe buscarse la visión creativa, idealmente otorgando la máxima ventaja y preponderancia posible a la libertad creativa.

No es habitual encontrarse con casos en los que la balanza se decanta totalmente hacia el lado de la libertad creativa, incluso, cada vez se hace más extraño

ver a creadores que no ven su obra totalmente condicionada por esos factores externos a los que nos referíamos. Conseguir ese grado de independencia en el mundo del arte se da raramente y con casos muy concretos; hablamos de genios creadores con una confianza férrea en sus valores, ideas e imaginarios, normalmente de la mano de la autoproducción o con un control transversal del proceso de creación y dotados de un gran talento (o varios). Algunos ejemplos de este tipo de personalidades han sido expuestos en el apartado dedicado a los referentes. No se busca diseccionar, aquí, una tipología exhaustiva y exacta de el creador que puede permitirse desarrollar una visión creativa pura, pero no podemos obviar que los referidos factores influyen, además de forma determinante, en el desarrollo de esta visión. Tras esta generalización podríamos pensar en que la búsqueda de una visión creativa como la de estos genios creadores de los que hablábamos es casi inasumible, pero, esto se debe a que hemos puesto el foco en la perspectiva puramente empresarial. No podemos clasificar la visión creativa de un artista únicamente como “rentable” o “no rentable”, sino que es mucho más compleja y se esconde bajo numerosas capas de realidades y contextos. La visión personal puede proporcionar un sueldo, puede dedicarse a llamar a la irreverencia y la revulsión, puede ser estandarte del arte por el arte, etc. Pero en ningún caso (y aunque éste sea su objetivo) es solo una de esas cosas. La forma en la que vemos el mundo es única y nos define como personas y, por tanto, como creadores. Esta visión dejará su impronta en todo lo que un artista haga y será más o menos determinante según el estilo de cada cual.

La búsqueda de la visión propia tiene mucho que ver con las ideas, la fidelidad a uno mismo y a la sociedad, la escala de valores personal y la ética, más que a la rentabilidad económica. Las ideas o historias que surgen en la cabeza de un creador siempre se ven condicionadas por su visión creativa, de hecho, su ideario se basa en ella. Frecuentemente nos encontramos con que ciertos temas se vuelven recurrentes en la obra de un director en concreto y que, además, son tratados de una forma similar. Esto ocurre así porque no podemos olvidar que el creador es una persona humana a la que le preocupa y obsesiona ciertos temas, que busca conocer más sobre las respuestas a las preguntas que le surgen y que quiere mostrar lo que piensa o lo que siente con la mayor fidelidad posible a su imaginario. También es recurrente la aparición de ciertos símbolos, metáforas, e, incluso, recursos técnicos característicos, que no son más que la materialización de sus ideas transcritas para que puedan ser recibidas de la forma adecuada; con el único fin de suscitar aquellos sentimientos que él ha sentido anteriormente en el público. Este tipo de fijaciones estéticas son, también, la parte indeleble y distintiva del estilo en la dirección cinematográfica de cada director.

Cuando pensamos en un director o directora con una larga carrera plagada de éxitos y un estilo marcado primeramente se nos viene a la cabeza un pensamiento intrusivo y poco realista, idealizador en el mal sentido, el del golpe de suerte. Se piensa en que un artista con una personalidad muy concreta y siempre presente en su obra cae en gracia al público y, éste, cegado por una falsa genialidad se entrega a sus brazos como un rebaño sin conciencia alguna. Se piensa que es alzado a los altares sin pedir nada a cambio. Después, y ante la imposibilidad de negar el éxito factual, se recurre al trasnochado argumento de “o te gusta, o le odias”. Como si el espectador se mantuviera fiel en gustos durante toda su vida o como si la obra de un autor fuera lineal, idéntica, inorgánica. Pero la naturaleza de la visión creativa es muy distinta: se fundamenta en la fidelidad a los valores del creador (o del movimiento al que pertenece, o del barrio en el

que vive) y es, realmente, este perenne interés por una manifestación o lucha concreta el que mantiene al público cerca del creador. Es un contrato implícito que se establece entre emisor y receptor y que propicia, en su firma, una relación más o menos estrecha entre ellos.

Aparte de lo comentado anteriormente, no podemos olvidar que una película es un proyecto creativo colectivo. Durante la dirección de cualquier obra surgen multitud de conflictos entre los ideales de la dirección y el resto del equipo. El equipo de dirección se presupone el ideólogo de una visión creativa adaptada a, en nuestro caso, un guion original. Y tiene la obligación de comunicar su visión al equipo de la forma más clara, concisa y convincente posible, pidiendo, incluso, fe ciega en su buen hacer. Es en este momento en el que se vuelve vital poseer una visión creativa férrea.

Ésta es la primera barrera a derribar (tras haber derribado previamente las propias); después vendrá otra barrera dura de superar, la de los apoyos económicos para la realización, distribución y exhibición; y, al final, la más compleja e intrincada de todas: la recepción del público. La creación de esta visión creativa de la que estamos hablando también tiene un componente de fe ciega en el trabajo que uno realiza. Cobra sentido, ahora, la relación tan estrecha que mantiene la obra con los valores del artista, no puede vivir uno sin lo otro, entre otras cosas, porque si no se profesa una fe sincera en lo que se hace, no se puede transmitir de tal forma y no superará las barreras que se le interponen en el camino.

Es inevitable pensar, cuando hablamos de valores concretos y del público, en la ética general, y no vamos desencaminados. Aunque, debido a la necesidad de darle la importancia que merece, se desarrollará de una forma más profunda en el apartado dedicado a la ética y compromiso social en la página 37.

#### **4.2.- El proceso de significación.**

Una vez tratada la búsqueda de la visión creativa de un director o artista, nos centraremos en el proceso que viene justo después. Es uno de los pasos fundamentales para la creación de una obra sólida y compacta: el complejo proceso de significación. Requiere una comprensión profunda del guion original y una buena capacidad de abstracción para representarlo con cierta maestría. Una buena propuesta de significación marca la diferencia entre una obra vacía y una obra que cuente algo, que emocione y que remueva. Al referirnos a la significación nos basamos en las investigaciones de Eco (1988); lo entendemos como el proceso de otorgar a un significante, que ya está presente en el guion y puede ser más o menos visible, un concepto plausible, verosímil, adecuado y potente. Es decir, un significado concreto. Esta definición llevada al campo de la dirección cinematográfica no sería más que la propuesta de representación de los hechos relevantes (tangibles o intangibles), cambios de valor, sentimientos, etc. En la pantalla. Es decir, el guion nos dice qué vamos a ver y la tarea del director es la de proponer cómo lo vamos a ver.

McKee (2013, p. 477) habla de este proceso y lo define como creación de un “sistema de imágenes” que aparece ya en el guion:

Una estrategia de motivos, una categoría de imágenes incrustada en la película que se repite de forma visual y sonoramente desde el principio hasta el final con persistencia y una gran variación, pero también con una enorme sutileza, como si fuera una

comunicación subliminal que aumenta la profundidad y la complejidad de la emoción estética.

Nos centraremos, ahora, en la significación general del caso práctico que nos atañe. El guion de *Mudas* supuso un ejercicio de empatía complejo. Se decidió que la manera más adecuada de mostrar la historia de Alba, la protagonista, era la de ponernos en su piel, ver el mundo como ella lo percibía y vivir su vida. Se recurrió a una subjetividad muy especial; no se podía permitir recurrir al truco de crear distorsiones de lente para moldear la realidad de Alba de forma artificial, algo excesivamente fantasioso y que no favorecía a crear la implicación emocional que se buscaba entre el espectador y la protagonista. Se concluyó en el uso de una perspectiva arriesgada: mostrar la percepción de Alba de una forma natural. Si el personaje percibía a la sociedad como enemiga, así debía verse en la actuación de la sociedad; si el personaje percibía más luz de la que había realmente en un sitio, así debía iluminarse, como si de la realidad más naturalista se tratase; y si el personaje veía un lugar amable como un sitio terrible, así debía mostrarse. Esta decisión, aparentemente sencilla, supuso ser un complejo rompecabezas para todo el equipo. Encontrar el equilibrio entre mostrar la realidad de la forma más naturalista (naturalidad para la protagonista enferma, que no para el espectador) y no caer en ensoñaciones y distorsiones artificiales, se convirtió en un auténtico reto. El resultado propicia un sentimiento de extrañeza implícito, pero muy presente. Propone una ambigüedad que adereza una historia, ya de por sí, compleja y la dota de misterio. Además, se optó por adoptar una corriente cinematográfica nada favorecedora para la realización de un cortometraje: la de utilizar planos largos y sostenidos que hacen depender al desarrollo de la historia de la destreza de las actrices y actores.

Para llegar a esta conclusión se dividió en dimensiones la psicología de Alba. Trataremos ahora de definir las (de más generales a más concretas).

#### **4.2.1.- El mundo contra la protagonista.**

La plasmación en la pantalla de los sentimientos de una protagonista femenina tan contradictoria (tan enferma, pero tan fuerte) fue un desafío complejo y un trabajo de orfebrería minucioso. Cuanto más se acerca un personaje a la naturalidad, más difícil es de mostrar verdadero. En cuanto a la visión creativa de la dirección estaba clara: se debía mostrar a una persona enferma sin ocultación alguna de su patología; integrada en una sociedad, pero marginada de forma implícita.

Y con esto, no solo se lograba tratar el estigma de una forma natural (y no melodramática), sino que se reflejaba una sociedad que acepta de forma subrepticia que existe ciudadanos de primera y de segunda. De hecho, es muy significativo que la protagonista, estando visiblemente enferma, solo reciba un apoyo real por su psicóloga, y no por su dimensión de profesional, sino por su ética personal. Por tanto, nos suscita que el sistema apoya esta clase de actitudes. La sociedad que se retrata en el cortometraje es una caricatura, aunque no por ello menos fiel a la realidad, de la sociedad actual. Y sirve como excusa perfecta a la reclusión de Alba: piensa que todo el mundo quiere tocarle, molestarle, incomodarle, y, aunque el espectador sabe que es solo la percepción de una enferma, ve en estas actitudes mucha más verdad que si hubiera sido tratado de forma naturalista.

Ella se imagina invisible para el mundo. Es, a la vez, una fantasía y un castigo. Necesita ayuda y la pide a gritos, pero, en cuanto que alguien se la brinda, se cierra en banda y la rechaza. Vive cómoda en el mundo que se ha creado y sabe que dejar entrar a alguien puede suponer que su burbuja explote. Y en vez de recurrir a las drogas o al sexo, Alba recurre a la autolesión, a la penitencia casta que arrastra desde su infancia. Solo se encuentra parte de algo cuando va a terapia y ve que no es la única.



Figura 5. Escena de terapia de grupo del cortometraje *Mudas* (2019).

#### **4.2.2.- El entorno contra la protagonista.**

Cuando hablamos del entorno de la protagonista nos referimos al círculo de personas más cercano. El que la trata personalmente, muy a su pesar. La soledad es uno de los rasgos más característicos de la protagonista y es que, aun rodeada de gente que le apoya, como contábamos anteriormente, siempre está sola. Podemos reducirlo a escasas tres personas: su tío enfermo, la enfermera de la residencia y, posteriormente, su psicóloga.

Su tío es un personaje clave y que nos ayuda a entender mucho mejor los problemas de Alba. Como bien conocemos, el origen del trauma de la protagonista, esta patología que condiciona su existencia, es el descubrimiento de los abusos que su tío cometió contra su madre. Desde que se enteró, al ver las cintas con las pruebas del delito, se ha propuesto destruir a su tío a modo de venganza: va a la residencia a refrescar su memoria, muy débil por el Alzheimer. Le condena a ver el horror que cometió y a revivirlo una y otra vez. Esta condena es bilateral, puesto que más que suponer un alivio para la protagonista se convierte en una adicción insana. Ver cómo sufre su tío no le ayuda a curar sus heridas, al revés, le hace revivir aquella escena cada día a ella también. Además, que su tío olvide cada día lo que ha hecho aboca a la protagonista a una guerra que nunca va a poder ganar. El verdadero triunfo de Alba es cerrar ese círculo vicioso y reconocer sus problemas, contar los horrores por los que ha pasado. Por ello, su tío es su perdición y, a la vez, la llave de su recuperación.



Figura 6. Alba visita a su tío en la residencia (*Mudas*, 2019).

En cuanto a Rosa, la enfermera con la que se cruza cada día en la residencia cuando va a ver a su tío, podemos deducir poco. Es una mujer dicharachera, algo chismosa y muy intrusiva, es decir, un cóctel molotov para Alba. Percibimos que no es un personaje malvado, de hecho, se preocupa por la protagonista y por la salud de su tío, pero aun así no consigue parecer bondadoso. Siempre parece ocultar un doble sentido desde el prisma de Alba (que, recordamos, es el que percibe el espectador); siempre parece sospechosa. Y es curioso ver cómo sirve de contrapunto y de resolución del caso, al mismo tiempo, con ese visionado de la cinta al final del cortometraje. En Rosa podemos ver esa representación hipócrita que se hace de la sociedad en el cortometraje; aunque, aparentemente, se preocupa por los cotilleos de la protagonista, no parece tan interesada por los problemas que Alba, visiblemente, tiene y no puede controlar. Es esta omisión de socorro la que nos hace sospechar de la enfermera como un personaje demasiado ambiguo y extraño.

El personaje de Susana, en cambio, sufre una evolución positiva completamente ligada al desarrollo de la percepción de la mente enferma de la protagonista. Durante la primera sesión de terapia, la psicóloga Susana se muestra bondadosa pero inquisitiva, algo brusca, incluso. Podemos observar como Alba percibe esto como un ataque directo, pero el espectador es capaz de entender el subtexto y que el verdadero motivo de este afán por saber no es maldad, sino una gran empatía y excesivo ímpetu. Esta “deformación profesional” se va suavizando a medida que suceden las terapias. Hasta que Alba ve a Susana como una amiga, la primera persona en la que puede confiar realmente, con la cual puede abrirse. Incluso, cuando Susana da un paso arriesgado y decide llevarla a una terapia de grupo, la protagonista no ve esto como un ataque hacia su persona. Al revés, lo acepta (gracias, también, a la evolución de su personaje y la mejora en su enfermedad). Si el personaje del tío de Alba representa su vida anterior, la que debe dejar atrás para sobrevivir; el personaje de Susana es la aceptación de su problema y la solución para abandonar esa vida pasada que tanto dolor le ha ocasionado.

Cada uno de los personajes de su entorno representa un aspecto relevante en su vida: ya sea la caricaturización de una sociedad empática, pero solo a veces, como en el caso de Rosa, la enfermera; su vida pasada, en el seno de una familia estricta y manchada por los secretos y la enfermedad, como representa su tío; la esperanza y la salida de su problema, como la psicóloga Susana y la “microsociedad” que se crea

alrededor de la terapia de grupo; o, incluso su vecina de enfrente, que no deja de ser el deseo reprimido de tener una vida sana y libre. Alba no deja de ser un producto de su entorno, de las influencias que recibe; en su mano está escoger un camino u otro.

#### **4.2.3.- La protagonista contra la protagonista.**

Una vez tratado el exterior del personaje principal de *Mudas* nos centraremos, ahora en su mundo interior. Su entorno la condiciona de forma radical, pero no podemos obviar que su peor enemigo es ella misma. Nos encontramos ante un personaje muy poco habitual, pero a la vez muy humano. La cercanía que produce es, en gran medida, pronunciada por su profunda ambigüedad. Es un personaje lleno de dualidades y contradicciones, y esto, lejos de hacerle parecer inverosímil, nos acerca a un naturalismo mucho más cuidado. Podemos notarlo en multitud de ocasiones:

- Con sus gestos, que parecen no aportar nada *a priori*, pero que construyen una personalidad ilógica, compleja e intrincada. A diferencia de la construcción de personajes en, por ejemplo, la ficción de género, donde todo gesto que muestra un personaje posee cierta relevancia en la trama (se vuelve imprescindible). La independencia de *Mudas* permite el desarrollo poco figurativo del personaje principal, así como multitud de recursos y ritmos que, de otra forma, no hubieran sido posibles. Las manías, las cuentas compulsivas, las reacciones robóticas, los cambios de valor artificiales... Todos estos gestos y aptitudes poco habituales hacen posible a un personaje tan complejo como el de Alba.
- Con su pensamiento y la independencia que marca con sus actos. El ejemplo más notable de este rasgo ocurre durante la secuencia en la que, tras haber sido referida a una psicóloga por haberse autolesionado, ella acude sin oponer resistencia alguna y, como era de esperar, a mitad de sesión tiene que salir huyendo de allí. Parece totalmente incongruente que una persona con tantos problemas a nivel social y de contacto acuda voluntariamente a tratar un problema del que, aparentemente, ni siquiera es consciente. Y es en el subtexto de sus actos donde se encuentra la explicación más certera para estos fenómenos. Es una mujer que lleva mucho tiempo sin hacer lo que realmente quiere hacer, lo que siente como correcto en lo más profundo de su ser. Sus pulsiones latentes le controlan y su cuerpo reacciona con independencia a su psicología enferma porque necesita escapar de su situación. Busca socorro y como su cabeza no le permite gritarlo, es su cuerpo el que permite buscar esa ayuda, dejar salir todo lo que necesita ver la luz. Otro caso donde podemos observar esta dualidad es el de la secuencia de la masturbación con su vecina a través de la mirilla de su casa: la lujuria y la liberación sexual toman el control de su cuerpo y, cuando su cabeza recupera los mandos, ve a su propio cuerpo como un agente extraño y trata de eliminarlo (en este caso, con la autolesión).

- Y durante la interacción entre su mente sana (paradójicamente, la más instintiva y reaccionaria, la que propicia la masturbación y el auxilio) y las “aberraciones naturalistas”, producidas por su mente enferma, de las que hablábamos anteriormente. Recordamos que este tipo de aberraciones producidas por su mente más racional, la parte enferma, fueron integradas con el punto de vista del espectador y tratadas de forma naturalista. Uno de los ejemplos más significativos ocurre durante dos veces a lo largo del cortometraje. Coinciden con el descubrimiento de dos revelaciones vitales para el personaje: el reconocimiento consciente de su problema y el hallazgo de la solución al mismo. Durante estos dos eventos tan relevantes en la vida de la protagonista la vemos sometida a un gran nivel de ansiedad. Nadie a su alrededor parece reparar en ello más de la cuenta (al menos no como lo siente Alba), pero quien sí lo acusa es la cámara, que comienza a centrarse en ella cada vez más. Se convierte en el foco de atención en la escena, la protagonista de una iluminación casi trascendental. Para más inri, se acentúa todavía más este sentimiento de revelación divina con una luz que ilumina a la protagonista. Es dura, de una temperatura totalmente opuesta a la del resto de la escena, teatral, totalmente artificial; es la luz en un momento de profunda oscuridad. Y la protagonista capta este tipo de estímulos y lo acepta. Su mente enferma distorsiona de una forma aberrante la realidad y Alba se da cuenta. Podemos verlo con más claridad durante la primera revelación, que ocurre durante la primera consulta con Susana, su psicóloga. Unas preguntas excesivamente inquisitivas desde la perspectiva de Alba (y del espectador), pero necesarias, hacen que cobre conciencia de su problema. El estrés y la manifestación física que tiene en ella hacen que salga de esa iluminación por la fuerza, levantándose, cerrándose en banda a lo que está ocurriendo allí y huyendo de la escena. Esta acción se representó en dos planos muy distintos entre sí: un plano cerrado, secuencia, que se centra en la ansiedad de Alba, que se acerca a ella y la ilumina, casi cegándola; y cambiando a un plano general que recobra toda la normalidad, la aberración desaparece y nos damos cuenta de que, realmente, se trata de una deformación de la realidad producida por la mente de la protagonista.

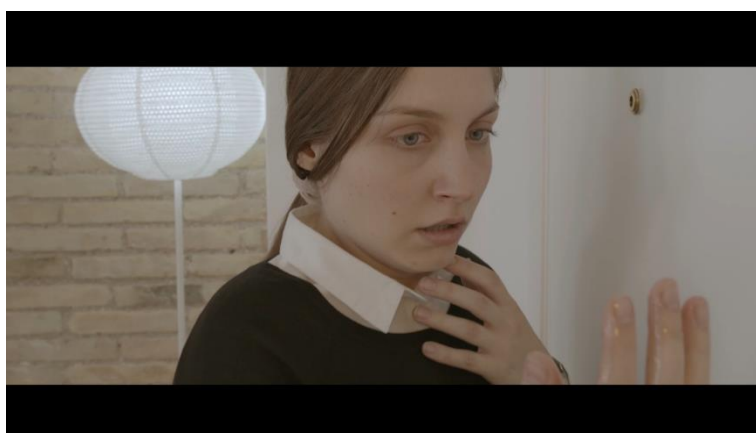


Figura 7. La protagonista se horroriza de sí misma (*Mudas*, 2019).



## 5.- Dirección de actores

### 5.1.- Casting.

La dirección de casting supone un gran ejercicio casi de clarividencia. Requiere poseer una visión clara de cada uno de los personajes de la obra y el mantenimiento de una imparcialidad estoica. No se ha escrito en exceso sobre este proceso y es así porque no existe una fórmula determinada. Los grandes directores cinematográficos vienen respaldados por un gran equipo de producción y, normalmente, por un presupuesto lo suficientemente holgado como para permitirse proponer a una o a un intérprete cierto papel mediante vía directa. No ocurre lo mismo cuando la obra a realizar es un cortometraje de bajo presupuesto; en casos como este se realiza un casting abierto. Aunque, aun siendo abierto, debe seguir ciertos pasos y cribas para ser un proceso realmente efectivo y eficiente.

El equipo de producción y dirección de *Mudas* manejó dicho proceso siguiendo determinados pasos esenciales para el reducido tiempo y presupuesto disponible. Comenzó con la apertura de cuentas en los principales portales de casting españoles con los requerimientos básicos de los papeles del cortometraje. También vino promocionado a través del departamento de comunicación, mediante las redes sociales oficiales del cortometraje. Y, con el fin de llegar a un público potencial del anuncio, la campaña se fortaleció mediante mensajes en cadena para grupos de teatro específicos de Facebook o WhatsApp y la adición de cartelera en las principales escuelas de interpretación y cine valencianas.

Tras realizar toda la campaña mencionada anteriormente y ante la posibilidad de que llegaran propuestas de fuera del territorio de la Comunidad Valenciana, se abrió la posibilidad de la realización del casting mediante video-casting. También se reservó espacio, día, medios y equipo para el casting presencial (realizado en una de las aulas polivalentes de la UPV-Campus de Vera). La logística empleada para la citación de los candidatos y candidatas a la sesión de casting fue gestionada vía *on-line* y telefónica.

El día fijado para la realización de casting transcurrió con varios imprevistos ajenos a la organización del equipo de *Mudas*. Gran parte de los candidatos no pudieron asistir a la sesión, renunciando así a presentarse o proponiendo la vía del video-casting como la única válida. Solo una de las participantes al casting presencial fue escogida; el resto del reparto fue escogido posteriormente, a través de vídeo. Esto, aunque puedan parecer simples contratiempos, son algunos de los peores factores que pueden darse para un casting. La mayoría de castings son presenciales, no solo porque se realizan de esta forma tradicionalmente, sino porque son una primera toma de contacto entre el equipo y el último de los eslabones en el proceso de la realización de una obra audiovisual, que son los actores. Con esto no se busca decir que los intérpretes son parte ajena al equipo (al revés, son fundamentales), sino que aparecen en el proceso de concepción de una obra audiovisual en una fase avanzada y no tienen el conocimiento profundo de la misma hasta ser escogidos e incorporados. El casting presencial cobra importancia, especialmente, por esta primera criba y comunicación con la dirección. Para que la decisión (junto al resto de mandos al que se le otorgue la potestad de decisión, como es el caso del departamento de producción) no se fundamente en lo puramente subjetivo se deben tener en cuenta varios factores.

Uno de los factores fundamentales a la hora de enfrentarse a un casting presencial desde la dirección es no dejarse llevar por una primera impresión, por cierta expresión o rasgo físico. Cobra capital importancia mantener la cabeza fría y no dejarse llevar por los primeros estímulos que recuerden vagamente al personaje al que el actor o la actriz se postula y que concuerdan con la imagen que el director tiene del personaje creada previamente. En ocasiones, la estética preponderará en mayor medida que las capacidades interpretativas; ocurre así en multitud de ocasiones para la elección de reparto para anuncios publicitarios o modelaje. En cambio, en el casting para obras dramáticas debe mantenerse un equilibrio entre buscar un perfil adecuado estéticamente (que no precisamente agraciado) y unas capacidades interpretativas que, si bien no tienen por qué ser brillantes, deben adaptarse de la forma más ceñida posible al papel que les corresponde.

Otro de los rasgos diferenciales y, este caso en concreto determinante, entre los castings presenciales y los virtuales es la capacidad de dejarse dirigir del intérprete. Aunque pueda parecer un asunto baladí es uno de los criterios más importantes a tener en cuenta a la hora de tomar una decisión. Es bien conocido que la correcta realización de obras audiovisuales (aparte del talento personal de los y las que la lleven a cabo) es la de encontrar una buena proporción de tiempo y presupuesto; cuanto más tiempo se tarde en realizar cierto proceso, más presupuesto se gasta en ello y menos puede ser destinado a otros procesos. Basándonos en este principio básico, la elección de intérpretes capaces, participativos, solícitos y afables se vuelve ineludible para el correcto desarrollo de los procesos en los que estén implicados. Como hemos podido observar, un actor o una actriz no puede conformarse con tener talento o una buena estética, también debe poseer ciertas habilidades sociales y una inteligencia emocional propia (que no la de su personaje) notable para el bien del equipo y de la obra.

Aunque escoger correctamente al candidato adecuado ya supone una hazaña reseñable, la dirección de casting debe asegurarse lograr que todos los rasgos comentados anteriormente aparezcan. Estas características afloran de diversas maneras:

- Con las conversaciones informales antes y después de la prueba con los candidatos. La cercanía con los candidatos es fundamental para valorar su grado de apertura, sus capacidades sociales, su forma de expresión natural, etc.
- Con la elección de un texto adecuado. La extracción de la separata para los candidatos es un trabajo de orfebrería. El fragmento escogido debe retar al candidato y asegurar a la dirección que el intérprete es capaz de alcanzar ciertos picos de intensidad o complejidad. También puede seleccionarse por la realización de acciones especiales (un baile, la interpretación de un lenguaje distinto, etc.).
- Con el sometimiento a los candidatos de cierta presión. Mediante la repetición de ciertos momentos y siempre manteniendo por encima la ética personal, se debe presionar a los candidatos. Esta información se vuelve vital en un mundo en el que los tiempos van frecuentemente en la contra y la presión se convierte en una cuestión habitual.
- Con la incorporación de indicaciones de dirección. El equipo seleccionado para la dirección de casting (en el caso de *Mudas*, director, ayudante de dirección y director de producción) decide el *timing* de cada prueba. Lo que se realizó para el casting del cortometraje que nos ocupa fue dejar al candidato una primera

interpretación libre del texto sin indicaciones. Después, respecto a la primera interpretación, el director daba ciertas marcas, indicaciones técnicas o expresivas para que el intérprete las adoptara. Uno de los criterios fundamentales, como hemos establecido antes, era la correcta asunción de dichos cambios.

- Otros factores. Como, por ejemplo, el logístico. Si cierto candidato posee cierto interés, pero vive en otro país, no es posible adaptar el presupuesto para poder trabajar con él. O, en el caso de que el horario de su trabajo no pueda adaptarse a los horarios establecidos para ensayos y rodajes, tampoco propiciaría su selección. Tan importante es el talento, la estética y la inteligencia emocional como la disponibilidad. Sin el último factor favorable, ninguno de los anteriores resulta relevante.

Aun con todos los imprevistos señalados anteriormente, el casting de *Mudas* pudo celebrarse adecuadamente. Los video-castings fueron revisados y se concertó una cita con los intérpretes escogidos vía *on-line* (aun *a posteriori*) con el fin de asegurar el correcto cumplimiento de todos los criterios expuestos anteriormente.

## **5.2.- Ensayos.**

Como ocurre con los castings, no existe ninguna guía que seguir para planear unos ensayos adecuados. Los ensayos varían según la naturaleza de cada proyecto. Para una película cuyo rodaje se dilatará un año en el tiempo se planeará ensayos a largo, medio, y, sobre todo, a corto plazo, por escenas y relevancia de grabación; para un documental habrá poco ensayo, si es que se busca espontaneidad para el mismo; y para un cortometraje de bajo presupuesto los ensayos serán, presumiblemente, escuetos y condensados. Frecuentemente y, sobre todo, desde el departamento de producción, los ensayos se ven como enemigos del tiempo. Nada más lejos de la realidad. Los ensayos son una inversión segura para ahorrar tiempo en el futuro, además de asegurar la calidad y la adecuación de la interpretación de los actores y actrices. Todos aquellos infortunios que aparecen en los primeros ensayos son simulacros de rodaje y cada uno de ellos son problemas que se restan al proceso a la hora de la verdad. Es por esto por lo que los ensayos tienen una especial relevancia en el proceso de realización cinematográfica.

Los ensayos son procesos vivos y mutables. Durante todo el proceso pueden realizarse los cambios que la dirección considere pertinentes. Canfield (1995) habla del proceso de la planificación de los ensayos de teatro de una forma fácilmente equiparable a los ensayos para la interpretación de una pieza audiovisual. Considera los ensayos como: "Una base para iniciar el trabajo. Uno de los propósitos de los ensayos consiste en corregir, ajustar, afinar, agregar o restar cosas del movimiento previamente planeado" (Canfield, 1995, p.142). Ya sean movimientos, expresiones, intenciones o gestos, los ensayos son vitales para refinar todos estos aspectos. Cabe señalar, también que, aunque el dominio de la improvisación es un gran recurso a la hora de abordar un ensayo, la preparación previa por parte de la dirección es fundamental para facilitar el trabajo a intérpretes y equipo técnico.

La concepción de unos ensayos ideales para cualquier director pasaría por una extensa búsqueda del personaje y adaptación a la personalidad del intérprete. Debería ser un proceso orgánico, de investigación e interiorización, donde se asumiera un rol y se adaptara al criterio del director. También debería contar con la implicación absoluta del reparto y del equipo para realizar ensayos útiles, de prevención, además de

encuadrarse de forma milimétrica en el calendario de producción. Pero esta concepción de los ensayos es ideal y para cualquier producción audiovisual de bajo presupuesto se vuelve una completa utopía.

El cortometraje *Mudas* posee una naturaleza muy teatral y estática, tiene reminiscencias de los planos finos y sostenidos de las primeras películas. Varias escenas relevantes ocurren en grandes planos generales sin cortes. Esta decisión hace que el ritmo del cortometraje sea mucho menos dinámico y hace que este dinamismo recaiga sobre los hombros de los intérpretes. La coreografía de los actores y las actrices cobra todo el protagonismo y es lo que le da sentido al plano (además del que puede añadirle la composición, la luz, el color, etc.). Es una propuesta creativa válida y estética, pero se vuelve un arma de doble filo; por una parte, la acción asignada al elenco les ayuda a cobrar protagonismo frente a la magia del montaje y les permite realizarla de seguido, sin cortes, manteniendo, así, el *racord* emocional más fácilmente (como ocurre en las artes escénicas); pero por otra parte, debe llevarse con un sentido del ritmo milimétrico, una escucha entre personajes muy certera y un mantenimiento de la escena en un estado óptimo desde el principio al final, puesto que un solo fallo en la actuación puede hacer inservible un plano entero (con la consiguiente pérdida de tiempo).

Aun otorgándole toda la importancia que merece a la actuación, igual de relevante resulta el ensayo de cámaras, luces e, incluso sonido o recursos mecánicos y eléctricos que aparecen en escena. Tratándose de un corto, como decíamos, de planos sostenidos y de silencios profundos, multitud de planos poseen movimientos, constituyen secuencias enteras y poseen ciertos efectos especiales que ocurren en escena. Para abordar todas estas complejas decisiones creativas se realizó un simulacro exhaustivo con material técnico y recreación de espacios en el plató habilitado de la UPV-Campus de Gandía.

Volviendo a los ensayos centrados en el *acting*, se concertó dos días de ensayo para las escenas más complejas con Déborah Frelier (Alba) y Núria López (Susana), que representaron a los dos personajes principales del cortometraje. Al tratarse de ensayos tan escuetos, la dirección planificó minuciosamente las indicaciones y tipos de pases que sería necesario asentar. A modo de apoyo, algunos miembros del equipo de fotografía asistieron a los ensayos para medir posiciones y coreografías y otros efectos más complejos (como el efecto creado por un foco de luz directa en las revelaciones). Esto, sumado a la referencia tan valiosa que supone tener guiones comentados desde la dirección, hizo mucho más eficiente y agradable el proceso.

Al inicio de los ensayos se optó por un ensayo a la italiana, es decir, únicamente recitando el texto con el ritmo, el tono y la expresión adecuada para realizar los ajustes pertinentes en el diálogo. Al finalizarlo, se comenzó con la primera escena en terapia psicológica. En esta secuencia, Susana utiliza un método excesivamente inquisitivo y Alba sufre un ataque de ansiedad al descubrir que tiene un problema. La clave para el dominio de dicha escena fue el manejo del ritmo y de la intensidad. Las pausas en un principio debían ser largas e incómodas, después ir reduciéndose ante el tono inquisitivo de la terapeuta e ir amontonándose con las réplicas de la paciente con, cada vez, más intensidad hasta llegar al brote de ansiedad de la protagonista. El problema más complejo que aparece al enfrentarse a una escena de esta clase es la condensación orgánica de la curva emocional. El personaje de la psicóloga debe comenzar con un tono maternal, pausado, comedido y profesional y, poco a poco, sufrir una metamorfosis dinámica y progresiva hacia los rasgos de un policía de interrogatorio, con tintes ansiosos o morbosos, incluso. Este cambio ocurre en muy poco tiempo y debe

manifestarse de forma implícita y puramente naturalista. La misma dificultad observamos en el personaje de la protagonista: debe entrar en escena temerosa de todo, callada, dispersa, pensativa, poco participativa y, a medida que sufre el acoso de las preguntas de la terapeuta, ir aumentando su ansiedad, mostrando su cara oculta y explotando en el pánico absoluto. Llegar a un nivel tan alto de intensidad y ansiedad durante un intervalo de tiempo tan comedido es un reto interpretativo que requiere de ensayos y una dirección metódica.

Otra de las secuencias conflictivas, aunque en un menor grado en comparación con la expuesta anteriormente, es la de la segunda jornada de terapia. Durante este ensayo se incidió en la coreografía que debían seguir las actrices con respecto a la cámara. Un movimiento pausado y comedido de Susana, la psicóloga, debía medirse de forma precisa para que la cámara mantuviese un movimiento de paneo orgánico y sostuviera un foco correcto en todo momento. El cambio radical de escalaridad de plano (de un plano medio a un plano general) y durante un solo plano con movimiento fue la dificultad más reseñable de la secuencia.

Tras haberse realizado estas dos escenas se incidió en la relación de la protagonista con el resto de personajes con los que compartía escena. Se prestó especial atención a los momentos en los que se cruzaba con la enfermera Rosa y en los que pasaba el tiempo con su tío. La ausencia de estos dos integrantes del casting de *Mudas* hizo mucho más compleja la dirección y correcta asunción de marcas y expresiones para la actriz principal. En casos como este se suele recurrir a un *sparring*, (un compañero al cual dirigir a modo de entrenamiento) y así se hizo. Esto ayuda a que en rodaje solo se necesite dar indicaciones iniciales al personaje ausente, y no a los que ya han asistido a ensayos. Para finalizar, se procedió a la representación de un ensayo técnico.

Los ensayos *in situ*, justo antes de la grabación de cierta escena son relevantes (en situaciones como la de las ausencias de las que hablábamos se vuelven imprescindibles), pero no pueden ser el primer recurso, sino el último. Ocurre lo mismo con la improvisación; cuanto mayor sea el número de movimientos cerrados a la hora de rodar, menor será el número de inconvenientes que aparezcan y aumentarán las probabilidades de que el equipo entre en tiempo y presupuesto de forma adecuada.

### **5.3.- Método o Sistema.**

Antes de comenzar a diseccionar el método utilizado para la dirección de actores de *Mudas* debemos aclarar algunos conceptos. No existe ningún método infalible ni universal. Habla Longan, en la introducción de uno de los famosos manuales para la actuación de Constantin Stanislavski (1997), de que el renombrado director escénico ruso no creía que su propio Sistema estuviera cincelado en mármol como un dogma, al revés, creía que cada método variaba a medida que fuesen apareciendo necesidades específicas e imprevistos, y que también lo hacía por el tiempo, el contexto social, geográfico, etc. De hecho, el propio Lee Strasberg se encargó de revisionar el método del maestro ruso y de crear a partir de él su famoso Método y de llevarlo al Actors Studio. Por tanto, no parece adecuado asegurar que cierto sistema o método sea definitivo; todo manual está sometido a análisis y debe ser revisado y adaptado al proyecto al que se ve aplicado.

Para la dirección del cortometraje objeto de esta investigación se siguió un método, pero no supuso el seguimiento exacto de unas pautas ya escritas en un manual.

Tuvo como referentes ciertos métodos como los nombrados anteriormente, pero se basó, sobre todo, en su propia experiencia y en las necesidades específicas del proyecto. Hablaremos entonces de estas necesidades e imprevistos que surgieron y qué solución creativa se propuso para la obtención de un resultado adecuado y efectivo.

### **5.3.1.- Definición y caracterización del personaje.**

Tras la lectura del guion y la significación pertinente, la dirección hace especial hincapié en la definición del personaje. Cuando hablamos de definir a un personaje nos referimos a darle un significado en la historia. Todos los personajes deben significar algo para la trama de una narración. No podemos considerar a un personaje como fundamental para una historia; los personajes no son más que herramientas para que una determinada trama fluya correctamente. Es por eso que no podemos aferrarnos ni permitirnos darle un protagonismo especial a ningún personaje por lo que es, sino por lo que significa para la concepción general de la obra. Esta concepción del personaje nos ayuda a adquirir la perspectiva necesaria mediante la cual contar una historia.

Para definir a un personaje hay que considerar su función como herramienta trazando sus tramas, subtramas, relaciones y objetivos. Pero para poder lograr que sea una herramienta, no solo útil, sino atractiva y significativa, se debe incidir en su caracterización como individuo. La caracterización puede darse de múltiples maneras: otorgándosele ciertos gestos físicos o psicológicos, comportamientos recurrentes, una determinada forma de hablar, marcando el modo en el que viste, etc. Y no puede partir de una naturaleza únicamente estética, sino que debe mantenerse fiel a lo que es, a lo que busca ser y a lo que creemos que es. No es una tarea sencilla, ya que todo proceso de encriptación de cierta información siempre guarda implícito el riesgo de que sea descryptado inadecuadamente (aunque en el mundo del arte, con la interpretación, los límites se difuminan).

La dificultad principal a la hora de la caracterización de los personajes de *Mudas* fue, principalmente, el formato en el que vivían. Un cortometraje no puede permitirse extensas presentaciones ni retrospectivas sobre el pasado de sus personajes (al menos, no demasiadas). En un formato tan reducido, la caracterización no puede producirse mediante estos recursos, por tanto, se debe recurrir a otros que sitúan al espectador y dan a conocer a un personaje de forma mucho más inmediata. El vestuario, los gestos y tics, documentos del pasado, secuelas en los cuerpos... Todos estos recursos ayudan en gran medida a crear personajes arquetípicos y reconocibles para el público sin necesidad de caer en prototipos y tópicos. El cortometraje que nos ocupa es el mejor ejemplo para hablar de soluciones de caracterización, puesto que todo él es un relato de autodescubrimiento y retrospectiva; está basado en el descubrimiento de un pasado que no entendemos en el presente. Mostrar el pasado de una forma vívida y, a la vez, implícita, sin alardeos, puede traer algunos problemas de verosimilitud. Colocar cierto recuerdo en un sitio puede dar al espectador excesiva información en un momento en el que no debe recibirla, pero omitirla puede perderle y hacer que se sienta estafado con la resolución, por falta de información.

Podemos observarlo de una forma clara cuando comenzamos a conocer a Alba y sus problemas: sus tics nerviosos (la forma en la que se frota la mano de forma nerviosa), sus cuentas atrás dobles, la visible repulsión que siente por el contacto humano... Todos estos gestos nos hablan de la protagonista sin que ella, ni el resto de personajes tenga que verbalizarlos y son parte del personaje. Para el correcto desarrollo

de la trama y para que el público comprenda todo lo que está ocurriendo e, incluso, se ponga a elucubrar sobre su origen, se vuelve imprescindible que la actriz interiorice todos estos rasgos de su personaje.

No solo Alba posee rasgos característicos que nos revelan información sobre su pasado, también ocurre esto con su antagonista: su tío. Que el personaje esté postrado en una cama, tenga Alzheimer y solo reciba las visitas de su sobrina nos brinda una información muy valiosa para resolver el rompecabezas. Además, el documento gráfico que Alba le hace visualizar cada vez que va a visitarle también nos suscita un sentimiento extraño. Percibimos que algo ocurre en el vídeo para que remueva de tal forma al hombre. Todos estos recursos nos ayudan a desvelar poco a poco el pasado y a conocer el origen del problema del gran problema de la protagonista.

El vestuario también nos regala una valiosa información sobre lo que son los personajes. Por ejemplo, podemos centrarnos en la psicóloga Susana, que suele vestir moderna, profesional, pero sin llegar a resultar demasiado institucional. Esta forma de vestir crea una imagen en nuestra mente y la relaciona con otras preexistentes con el fin de prejuzgarla. Mientras que en la vida real prejuzgar a una persona parece un comportamiento poco ético, en la ficción es un mecanismo que ayuda al espectador a percibir una gran cantidad de información sobre un personaje de una forma instantánea. Y no solo eso, sino que la estética varía en proporción con el cambio de actitud o el crecimiento del personaje. Vemos un caso claro en el vestuario de Alba: al principio se viste con ropa ancha, intenta tapar todas las curvas que pueda sugerir su cuerpo, se recoge el pelo y no se maquilla para no llamar la atención. La protagonista hace todo lo posible para pasar desapercibida; refleja su personalidad en su forma de vestir y en su estilo. A raíz del descubrimiento de su problema y a medida que va aceptando su pasado y curando sus heridas, su estilo va relajándose y acercándose cada vez más al canon social: empieza a usar camisas con ligeras transparencias, pantalones más estrechos, experimenta con distintos peinados y prueba algo de maquillaje. Es decir, este cambio de *look* progresivo ayuda al espectador a darse cuenta del cambio de actitud de la protagonista sin la necesidad de que sea narrado de forma explícita o mostrado en el metraje (que como ya hemos comentado, es valioso en un cortometraje).

Puede parecer que enmarcar la caracterización, y más concretamente la caracterización estilística, en el campo de la actuación no es adecuado del todo, que quizás tiene más que ver con la significación. La realidad es que, sin que esta afirmación tenga por qué ser excluyente, la caracterización de vestuario, maquillaje o peluquería se relaciona de forma directa con la expresión. Los actores y actrices se valen de la caracterización física para asumir ciertos rasgos e incorporarlos a su personalidad. Crean axiomas artificiales de sí mismos y los asumen como suyos para dar una verosimilitud que de otra forma no sería posible. Cuando una caracterización ha resultado inadecuada, el espectador manifiesta ciertos síntomas; sufre de cierto desconcierto ante un personaje o no consigue empatizar con él. Además de que, como hemos comentado anteriormente, pierde una información valiosa sobre el contexto de los personajes, supone un momento de desconexión. Y recoger de nuevo su atención puede volverse un proceso muy complicado.

### **5.3.2.- Marcas y movimiento.**

Como ya hemos podido comprobar, antes de la planificación de los ensayos la dirección debe tener una visión clara de la definición y la caracterización de los

personajes. Una vez finalizada esta fase, se entra en una de las más complejas de abordar: la de la creación de marcas. Las marcas son conocidas comúnmente como todas aquellas acciones, posiciones y movimientos que un actor debe asumir para la correcta materialización de la visión creativa del director. Es la manera en la que los conceptos y las caracterizaciones se llenan de significado y cobran una razón de ser, unos objetivos y un rumbo. En numerosas ocasiones, muchas de ellas aparecen señaladas en las acotaciones del guion original, pero no deben considerarse más que como una guía para entender el mensaje que buscaba transmitir el autor, no como unas normas inamovibles (ocurre lo mismo con las líneas de texto, aunque las licencias que debe tomar el director son limitadas y siempre consensuadas con el escritor del texto).

Existen muchos tipos de marcas: algunas son puramente técnicas, como “la actriz debe pararse detrás de la silla tras decir la frase”; y otras son algo más complejas y abstractas, como “durante el monólogo, la actriz debe empezar a sentir cada vez más tristeza hasta romper en un llanto desconsolado”. Estos dos tipos de marcas parecen totalmente distintas la una con la otra, pero en realidad no lo son. Ambas tienen en común el trabajo que debe hacer el intérprete para interiorizarlas y hacerlas orgánicas. Una marca no puede ser una orden arbitraria de un director por estética o preferencia personal. Debe poseer un significado concreto que puede, o no, comprenderse en el momento en el que aparece, pero que siempre es necesaria para mover la trama hacia su destino a corto o largo plazo. Constituyen a todos los eventos que deben ocurrir necesariamente y que se escapan del bagaje propio del elenco, aunque deben de asumirse como propios. Es esta la mayor dificultad que existe a la hora de definir marcas; encontrar la proporción entre añadir un evento necesario y relevante (algo que no se puede eludir) y colocarlo en un personaje, un espacio y un momento en el que resulte orgánico, coherente y adecuado. Una marca se vuelve coherente cuando se añade en consecuencia de la personalidad de cada personaje y cuando se inserta en un momento adecuado en la trama. Las acciones atribuidas a la marca deben poseer un ritmo determinado, una calidad concreta y una relevancia dedicada.

En *Mudas* las marcas se crearon a través del trabajo de campo. Una vez realizada la conceptualización de todo el cortometraje, y durante el proceso de la creación del guion técnico, se realizó un simulacro con compañeros voluntarios que representaron a todos los personajes de la historia. A la hora de elaborar marcas, no solo se debe tener en cuenta el talento de los intérpretes, sino también la dirección de fotografía (movimientos, lentes, focos...), la de arte (espacios, mobiliario, *atrezzo*...), vestuario (libertad de movimientos, materiales de las prendas...), incluso el sonido (capacidad de ocultar micrófonos de corbata o de captar el sonido durante ciertas acciones). Teniendo todos estos criterios en cuenta se crearon todas las acciones relevantes que se señalaron debidamente en los guiones comentados para actores y actrices a los que dedicamos un apartado anteriormente.

Destacaremos ahora un ejemplo de marca especialmente relevante para la trama del cortometraje: el ataque de tos del tío de Alba. Durante la primera visita de Alba a su tío (al menos la primera que podemos presenciar), Alba entra en la habitación con pies de plomo, dando un largo suspiro por la dificultad que le supone ver al agresor de su madre día tras día. Aun con esta dificultad, la protagonista debe enseñarle el vídeo donde aparecen las atrocidades que hizo su tío para poder materializar su venganza y regocijarse con ella. Para ello, abre la cortina de forma abrupta y se quita de encima el calvario que pudiera suponer despertarle con cualquier tipo de muestra de cariño. Pero, todas estas marcas lógicas y coherentes con el desarrollo de la trama pueden ser



consideradas baladí para el público antes de conocer al tío (puesto que aún no sabemos cómo es ni cómo se encuentra en ese momento). El objetivo de estas marcas es anticipar un evento relevante: conocer a su tío enfermo y la relación que tiene con Alba. No sólo se anticipa, sino que se debe alargar lo máximo posible el suspense para crear la mayor expectación posible. Es por eso que, para ello, fuera de campo y antes de verle, el tío de la protagonista tose. Escuchar una voz antes de conocer la fuente que la emite siempre perturba y da pie a interpretaciones y riqueza a la abstracción buscada. Un gran ejemplo de esto es el que propone Žižek (2006) con el personaje de Chesire en *Alicia en el país de las maravillas* o el del mago de Oz, de su película homónima. Con esto se nos revela una información muy valiosa del personaje del tío: que está enfermo (incluso podríamos pensar que está muriendo y Alba es la que le salva la vida y que existe algún tipo de desavenencia entre tío y sobrina (ya que le despierta con mala fe sabiendo que está enfermo)).

### **5.3.3.- Expresión y suspense.**

Puede parecer que entre estos dos conceptos no exista una relación especial, pero en el cortometraje que nos ocupa tienen mucho en común. Estos dos conceptos se vuelven interdependientes entre sí debido a la naturaleza de la historia. *Mudas* es un cortometraje dramático, pero su trama es de autodescubrimiento, y esto no es más que la historia de un misterio sin resolver. Un buen relato de misterio establece un juego entre el espectador y los personajes. El creador debe producir en el público un interés por resolver la gran incógnita y debe de proveerle de las pistas justas y necesarias. Estas pistas no deben ser ni muy evidentes ni muy intrincadas; el juego se vuelve interesante cuando son lo suficientemente equilibradas para que el espectador necesite encontrar más y fije toda su atención en resolver el acertijo.

El público tiene aprendido y asumido este juego que se da en las películas de misterio. Ya conoce el mecanismo y se entrega si la premisa está lo suficientemente bien planteada. Esto, como suele ocurrir, tiene sus ventajas, pero también unos inconvenientes reseñables; por una parte, el creador se puede permitir no perder un valioso metraje en explicaciones sobre el mecanismo del juego, pero, por otra, debe dar pistas originales a un público intoxicado de tramas policíacas durante años. Las pistas más explícitas suelen darse con la muestra de ciertos objetos de interés, o mediante la confesión de algunos personajes con líneas de diálogo. Las pistas más implícitas y las que resultan más interesantes y necesarias en la ficción actual, son aquellos pequeños rasgos que añaden en su expresión los personajes (gracias a la caracterización, entre otras cosas) y a sus acciones y cambios de valor.

Es aquí donde convergen estos dos puntos y se alimentan el uno al otro. Unas marcas de expresiones controladas y dotadas de una buena caracterización pueden construir adecuadamente un relato de misterio. Y la gran clave del misterio es la de alargar la resolución lo máximo posible mediante el mantenimiento del suspense. Si aparecen demasiadas pistas de las que hemos denominado explícitas puede que el suspense se rompa y el espectador logre terminar el puzzle antes de tiempo superando, así, al creador y perdiendo todo interés. En cambio, si se juegan bien las cartas de la expresión, se puede mantener el suspense hasta que el creador lo decida. La tarea de un director es la de mostrar estas pistas que ya vienen reflejadas en el guion de base, pero que deben mostrarse no sólo de forma estética o relevante para la trama, sino que deben mantener la incógnita en todo momento.

Como buen relato de misterio, *Mudas* se basa en este tipo de pistas o claves implícitas, emitidas mediante las acciones y la expresión de los intérpretes. La principal incógnita de la trama es el origen de la patología de la protagonista. Después, cabe señalar todas aquellas incógnitas adicionales que no son más que barreras que deben derrumbarse para llegar a la respuesta de ese misterio principal; como, por ejemplo, las visitas a la residencia de Alba o la actitud de la enfermera Rosa. Para llegar a la verdad sobre Alba se debe llegar a la verdad sobre todo lo que ocurre a su alrededor. Por orden cronológico, es así como los cambios de valor de los personajes (sobre todo de la protagonista) construyen este relato de misterio al que da base el guion pero que cincela y estructura la dirección:

1. Alba vive su vida evitando cualquier tipo de contacto humano. Desde el principio sabemos que sufre alguna patología que tiene que ver con la limpieza por su ímpetu al intentar limpiar la mancha del pomo de su puerta o por cómo reacciona al recibir un beso de la enfermera de la residencia de su tío. La protagonista reacciona de forma abrupta y violenta contra sí misma; es entonces cuando conocemos que algo extraño le ocurre, aunque no sepamos bien de qué se trata exactamente.
2. Después, su nerviosismo y sus actos (expuestos en el apartado anterior), nos revelan que algo extraño ocurre entre su tío y ella. Se establece una ambigüedad extraña y necesaria; pensamos que quiere a su tío y que acepta visitarle cada día, pero aun así, su expresión nos dice que es una situación dolorosa para ella. Lo que nos lleva a preguntarnos ¿le hace daño verle postrado en una cama, sin recordar siquiera los vídeos caseros que le grababa a su madre o hay algo más? Un ejemplo de pista explícita es este vídeo VHS que reproduce Alba cada vez que va a verle. Otro podría ser la cruz y los símbolos religiosos que su tío tiene en su habitación; sugiere que su familia ha sido religiosa y ha podido educarla en un catolicismo practicante.
3. Tras llegar a casa, llena de ansiedad por el trago que ha tenido que pasar (y sobre el que aún no sabemos demasiado) se centra de nuevo en la mancha. Su actitud y su violencia hacia algo tan nimio como una simple mancha indeleble en el pomo de la puerta nos lleva a pensar que no solo es una adicta a la limpieza, sino que tiene algún tipo de Trastorno Obsesivo Compulsivo. Que la mancha no se muestre en ningún momento durante el cortometraje también contribuye a establecer este tipo de juicio sobre su psicología. Antes de que pueda terminar con ella escucha algo en el rellano. La forma en la que se levanta sin hacer ruido nos desvela una gran pista sobre su actitud; no siente repulsión por todo el mundo, de hecho siente interés al menos con alguien. Al asomarse por la mirilla ve a su vecina de enfrente hacer estiramientos en la escalera antes de entrar en casa. La actitud de cotidianidad de los actos de su vecina denota que esto ocurre cada día a la misma hora y que quizás Alba estuviera esperando ese momento de una forma inconsciente para poder verla, aun con una puerta de por medio.
4. Lo siguiente que podemos ver es que Alba se ha excitado de una forma tan incontrolable que se está masturbando frenéticamente. Al darse cuenta de lo que está haciendo se saca la mano del pantalón lentamente y se la lleva a la cara para cerciorarse bien de lo que está haciendo. Al darse cuenta de la magnitud de lo que ha ocurrido ahoga su propio grito para que su vecina no la descubra y sale corriendo hacia el baño. Allí se frota la mano de la forma más autolesiva posible y a modo de purificación con un estropajo. Esto sigue cada vez con más

fuerza hasta que no puede contener un grito de puro dolor. El final de esta secuencia nos da una buena base para entender al personaje y sus actos nos revelan una pista de forma implícita. Que se masturbe, y no de cualquier manera sino de una manera tan salvaje, es una forma de aclararnos que no siente asco por el contacto humano ni por el sexo, sino que siente una aversión que no hace más que alimentar su deseo. Nos aclara que su problema no es no querer, sino no poder. También nos sugiere que su sexualidad podría ser un agravante en su problema y que lo más importante para ella en ese momento es ahogar su grito para que nadie se entere de este hecho. Su reacción violenta hacia sí misma lesionándose la mano es un acto de purificación, de limpieza, por haber realizado un acto sucio e inadmisibles. Cobra más sentido aquí la decoración religiosa de la habitación de su tío. Como podemos comprobar, los objetos y las acciones relacionadas con ellos nos dan una información muy relevante que termina de pulirse con las reacciones y la expresión de los personajes.

5. Una elipsis temporal nos lleva hacia la protagonista sentada en una sala de espera. Este hecho parece una consecuencia directa, la reacción a la acción anterior. Además, podemos observar que tiene una mano vendada y su actitud es muy reservada. Está avergonzada y no sabe bien qué esperar. Su nerviosismo le lleva a coger una revista para distraerse y tiene la mala suerte de coger una en la que la fotografía de una mujer en bikini ocupa toda la portada. Su reacción impulsiva e inmediata es la de voltearla y dejarla donde está. No quiere que lo que le ha ocurrido y lo que le ha hecho que ahora esté en aquella sala de espera vuelva a repetirse. Una voz le llama a entrar (una vez más no vemos al personaje, solo le oímos y este es el primer contacto con él). Una vez ha entrado, la protagonista, totalmente metida en sí misma y en su vergüenza observa la estancia con curiosidad, pero intentando no mostrar interés por ese nuevo lugar ante una desconocida. La terapeuta, en cambio, actúa de una forma segura y rutinaria. Invita a la paciente a sentarse y observa sus primeros movimientos realizando un diagnóstico precipitado. Una vez más, la expresión de Alba le revela información sobre su pasado a su terapeuta y a nosotros mismos que, en este caso, sabemos incluso más que la psicóloga. Comienza entonces una charla en la que se produce una lucha entre Susana y Alba, aunque no podemos percibir esto por las líneas de diálogo, sino por cómo se dicen y cómo reaccionan a las réplicas de la una a la otra. Alba miente y le cuesta ocultarlo. Susana sabe que miente y que trata de ocultarlo y juega una estrategia mucho más ofensiva redirigiendo sus preguntas. Alba se da cuenta de que Susana sabe que miente y empieza a bloquearse. Susana se vuelve mucho más violenta para tratar de sacarle información y su nueva estrategia falla. Esto solo hace que Alba sufra un ataque de ansiedad y salga corriendo de la consulta. Aunque el diálogo ni los encuadres nos hagan denotar esta guerra intelectual, el subtexto que saca a relucir su expresión y sus actos nos ayuda a percibirla, al menos. También se proporcionó la pista de que al salir Alba se dejara el abrigo y la mochila y daba, por lo menos, un motivo por el que volver a terapia.
6. Al finalizar la secuencia de la primera sesión de terapia, el pensamiento de que tiene un problema serio se aloja en la cabeza de la protagonista. Este sentimiento, mitad de culpa, mitad de incertidumbre, se ve reflejado en la gravedad de su gesto al ver a su tío. Es en su expresión facial donde observamos que se ha dado cuenta de que no puede seguir haciendo lo que hace. No puede

seguir torturando a su tío y a sí misma de esa manera y se da cuenta de que debe hacer algo. Aunque no se exprese verbalmente sobre el tema (únicamente cuenta doble, un rasgo de la caracterización de su trastorno), daremos con la conclusión de lo que está pensando en ese momento en cuanto pasemos a la siguiente secuencia.

7. Al principio y, jugando una vez más con la ocultación de información para dar ambigüedad y favorecer al suspense, solo vemos a la terapeuta mirando por la ventana y tomando una taza de té en su consulta. No vemos al paciente que está tratando. Su expresión fría y rutinaria no nos da ningún tipo de información sobre su estado o el del paciente. No es hasta que formula la pregunta “¿puedes contar ahora?” que identificamos que la paciente a la que pasa consulta es Alba, que ha vuelto porque ha reflexionado en ese intervalo de tiempo entre ese final de la primera consulta y el inicio de la segunda, y que en el corto ha venido representado con la reflexión durante la visita a la residencia de su tío. Alba le habla de que siente un “hambre que no puede controlar”, la manera en la que lo dice hace temer a Susana que se trata de algún tipo de desorden alimenticio, pero el cambio de entonación y la aclaración de la protagonista (“no ESE tipo de hambre...”) diluye las dudas de la terapeuta. Como vemos, la pista del abrigo puede suscitar cierto debate: Alba puede haber vuelto para recuperar el abrigo y haberse quedado a hablar por compromiso, puede haber vuelto porque se ha dado cuenta de que necesita terapia o, incluso, puede que haya vuelto simulando que lo hacía para recuperar el abrigo, pero su subconsciente (o consciente) le había hecho quedarse.
8. Justo después de su declaración y habiendo señalado anteriormente otro de sus tics de caracterización, el frotarse las manos por el nerviosismo, comienza una secuencia de montaje. Esta secuencia nace de la necesidad de representar su evolución gracias a las terapias, la curación de la herida de su mano, las visitas a su tío y la superación de su problema con la limpieza. En esta secuencia, más que en la expresión, el peso expresivo recae en el montaje de paso del tiempo.
9. Al terminar, observamos las manos temblorosas de Alba en la consulta de Susana ya curadas, síntoma de recuperación (ya no lleva la venda ni herida). La terapeuta le pregunta que si se ha quedado muda porque está inmersa en sus propios pensamientos. Estar tan ensimismada es un síntoma de preocupación que transmite con su gesto, su movimiento de manos y su percepción de la realidad. Susana se da cuenta de que hay algo que le preocupa y lo asume con total naturalidad; lo representa sin darle importancia y levantándose para buscar una terapia alternativa. Poco más tarde descubriremos que la protagonista actúa de esta forma porque se ve estancada. Observamos, por la manera en la que hablan, que existe una mayor confianza debido a que han compartido mucho durante esta elipsis temporal que ha supuesto la secuencia de montaje.
10. Susana lleva a Alba a un sitio que no conoce. Ella lo acepta porque ya confía en ella (hemos podido verlo por la forma en la que hablaban durante la escena anterior), pero se enfrenta a ello con nerviosismo. Nos deja ver, por su estilismo y por el propio gesto de haber accedido a ir, que está mejor, pero que aún le cuesta. Al abrir la puerta de aquel sitio, un grupo de gente sentado en círculo se gira descarado hacia Alba. Esta reacción es poco naturalista: se trata de un grupo de apoyo para personas que sufren de una dolencia relacionada con la aceptación social, en ningún caso tendrían una reacción tan poco empática. Si

reaccionan de esta forma es porque la visión creativa de dirección estableció que las reacciones de los personajes se representarían de forma naturalista, aunque realmente fueran una percepción distorsionada de la protagonista. Este es un caso claro de cómo la utilización del naturalismo con fines poco naturalistas ayuda a dotar de ambigüedad y extrañeza una escena. Una vez han entrado a terapia de grupo, Alba fulmina a Susana con la mirada para decirle que no está preparada y que no va a perdonarle esta encerrona. Ella, en cambio, le contesta con la mirada señalando que, efectivamente, es una encerrona, pero que es bueno para ella y que cree necesario darle una oportunidad al grupo. La protagonista se sienta, resignada, a escuchar el desgarrador testimonio de una de las participantes en la sesión. Ni siquiera vemos la cara del personaje que cuenta su experiencia, pero vemos la reacción de Alba hacia lo que está escuchando. No quiere mirar, niega que lo que está oyendo sea lo mismo que le ocurre a ella, pero no puede evitar sentirse identificada, verse en cada una de las palabras que menciona. Aunque el relato de la paciente es desgarrador, lo que le otorga un sentimiento real y cercano es ver cómo se ve de reflejada Alba. Cómo vive lo que otra cuenta como si hablara de ella misma.

11. Tras esta sesión, que sirve para confirmar y darle una definición al problema de Alba, vemos cómo la protagonista vuelve a ver a su tío. Este hecho nos confirma que todavía no está curada, aún busca vengarse de él. Sabemos que algo le une a ese dolor y que se siente atraída por ello, aunque no quiere. Es entonces cuando se produce uno de los actos más significativos de todo el cortometraje: su tío la reconoce. Alba se queda de piedra al ver que su tío le ha hablado, sabe cómo se llama, incluso se preocupa por ella. En esos segundos de reacción vemos reflejado en el rostro de Alba todos sus pensamientos. Piensa en que su vida no puede continuar así, se le pasa por la cabeza que su tío en realidad no es malvado, incluso que debe perdonarle y cuidarle adecuadamente. Pero, durante estos segundos, se produce un cambio de valor radical; Alba se da cuenta de que no debe caer ante este juego producto del Alzheimer. Le culpa sin piedad de su situación actual y nos deja ver que su tío no es tan bondadoso como nos hace creer la enfermera y que, por supuesto, el dolor que tiene no es producido por la situación en la que se encuentra su tío. Inmediatamente, el tío de Alba pierde de nuevo la memoria y ella se rompe ante la situación que acaba de vivir. En unas pocas frases podemos deducir esta gran cantidad de información, y es únicamente gracias a la expresividad de Alba: podemos leer sus pensamientos con solo ver la forma en la que mira a su tío.
12. Tras este hecho tan traumático, la protagonista se vuelve una bomba de relojería a punto de explotar. Solo le hace falta el testimonio de otra de las pacientes de terapia de grupo que se parece a su caso (violación entre familiares, trauma con el descubrimiento...) para darse cuenta de lo que sufre. Las lágrimas que observamos en sus ojos tras sufrir ese ataque de ansiedad y lo abrupto que se vuelve su corte de respiración nos dejan ver que se ha dado cuenta de algo importante. Ha tomado la decisión de romper con el pasado que tanto daño le hace y de reconocer su problema para poder solucionarlo.
13. Lo que ocurre a continuación constituye uno de los momentos más relevantes para el mantenimiento del suspense. Vemos cómo Alba cruza el pasillo de la residencia justo después de salir de la habitación de su tío. Sale tranquila, descansada, como si se hubiera quitado un peso de encima. Podríamos pensar

que se ha deshecho de él, que le ha dicho todo lo que tenía que haberle dicho aunque él no lo entendiera, que ha incendiado todo el lugar para librarse de todos sus recuerdos... Podrían formularse miles de teorías alrededor de este hecho y que se podrían confirmar al ver la ligereza con la que Alba le cuenta a Rosa, la enfermera, que ya no va a volver a ver a su tío. Se confirma, entonces, que las cintas son una pista relevante en su caso y se deja lugar a la revelación gracias al contrapunto.

14. Rosa entra en la habitación de su tío. Podemos ver que le cuida de forma rutinaria, pero que realmente lo que busca es ver las cintas que le ponía su sobrina. Incluso la actuación del tío favorece para mantener la ambigüedad del asesinato formulada anteriormente. Finalmente, el tío reacciona ante el vídeo y, aunque no podemos verlo, lo oímos. Vemos el horror reflejado en el rostro de Rosa y esta sugerencia conmueve mucho más que ver el propio horror.
15. Tras la revelación, Alba llega a casa de una forma distinta a como lo ha hecho hasta ahora. Su actitud refleja tranquilidad, sosiego, haberse librado de un gran peso que le hacía daño desde hace mucho tiempo. Se mira la mano y ve que está totalmente curada, la lame de una forma casi erótica, recuperando, así, su intimidad física y, por último, mira a cámara. Esta última mirada es una declaración de intenciones en toda regla. Es la forma con la que Alba habla al espectador sin palabras y le cuenta que, aunque no sabe qué va a ocurrir tras la revelación de su tío o cómo va a salir el proceso de curación, ella ya está preparada para todo lo que pueda venir y nada puede hacerle daño ya.

Tras este análisis intensivo podemos concluir en que una caracterización adecuada, la creación de marcas coherente y una expresión realmente significativa y relevante son la clave para transmitir una gran historia sin la necesidad de palabras. Invertir en una actuación útil, bien conceptualizada, limpia y segmentada provee de un carácter único a la historia que se busca contar. Es un proceso dilatado en el tiempo que comienza tras la lectura del guion y no termina hasta la edición; es costoso y objetivamente poco económico. Pero propicia la creación de historias no solo con un buen argumento o una buena fotografía, sino con alma.

## **6.- Ética y compromiso social**

Han corrido ríos de tinta intentando dar con una fórmula creativa infalible. Siempre se ha intentado buscar soluciones creativas que fueran acordes con los valores y la iconografía del director o la directora y que, de paso, agradaran al público y fueran lo suficientemente comerciales como para resultar mínimamente rentables. En este mismo trabajo se ha dedicado unas páginas a intentar exponer una perspectiva sobre la visión creativa. Pero lo que resulta complicado de encontrar es que alguien dedique unas páginas a intentar comprender al público al que va dirigido. La concepción, que aparece frecuentemente, sobre el público como miembro de un rebaño se vuelve rápidamente inválida al comprobar que durante la historia se han dado multitud de casos que demuestran lo contrario. El público es y debe ser considerado como un conjunto de individuos que exige y agradece con su reacción, incluso aun cuando la obra va en contra de su propio pensamiento. Y estos casos en los que el público ha aceptado obras que abogan hasta contra el propio carácter de su sociedad son los que han hecho

avanzar y evolucionar el arte. Antonio Buero Vallejo (1999) hablaba así de la actitud y la ética de los autores de obras creativas respecto al público español:

Los autores dependen del público, más éste depende de los autores y de lo que ellos sean capaces de brindarle. (...) Es nuestra parte (la de los autores) la que nos compete desempeñar con dignidad para contribuir al crecimiento de los indicios positivos que el público viene ofreciendo entre tanta reacción mediocre. Todos estamos obligados a creer en la culminación de ese crecimiento, pues es posible, y a actuar en consecuencia. Cada autor, cada escritor, cada empresario, cada director, cada intérprete, debe preguntarse todos los días hasta qué punto está laborando para lograrlo. (p.13-14)

De esta conclusión formulada por el gran dramaturgo español podemos extraer ciertas responsabilidades en las que, quizás, anteriormente no nos habíamos fijado. Los creadores no están exentos de seguir una ética con el público por el hecho de tener una visión creativa férrea. Pero, también es cierto que es posible ser fiel a unos valores propios (todos los seres humanos establecen su propia escala por orden de prioridad personal) y mantener un compromiso con el público-no hablamos de términos excluyentes. Algunos creadores seguirán su propia escala de valores y le darán un mayor peso a mantenerla, por contraria a la escala del resto del mundo que sea, y otros le otorgarán una mayor importancia a lo que escoja el público. Pero lo que todos deben tener en común son varias dimensiones de responsabilidad, tanto con uno mismo como con el espectador.

La primera esfera que debemos tener en cuenta es en la que ya hemos incidido: la personal. Aparte de los gustos personales, la visión creativa y la estética con la que se busque vestir una obra, los creadores deben marcar su moralidad. Deben ubicarse dentro de ese espectro para poder ser coherentes con sus valores. Se presupone que ninguna obra artística (exceptuando los encargos y, a veces, ni eso) va en contra de los valores del artista. Es por tanto que los autores de obras creativas deben transmitir esos valores de la forma más sincera posible, que no explícita necesariamente. Explorar la moral propia es el primer paso que dar para poder establecer una ética a la obra de cada artista. Esta primera responsabilidad es con uno mismo.

La segunda esfera a la que acceder es la de la moral pública. Se debe conocer a la perfección cuál es el canon del momento, qué es lo que está considerado en este momento como moralmente reprobable o lo que está socialmente aceptado. El conocimiento de estos criterios no tiene su fin en acatar el veredicto de la opinión pública, sino ser capaces de valorarlos y decidir ir a favor o en contra. En el caso de escoger esta segunda opción no tiene por qué ser necesariamente una reacción refutatoria hacia lo establecido. Puede tratarse de un paso para mostrar otra perspectiva de la realidad de la que no se habla a menudo o que está silenciada y debe mostrarse con una mayor naturalidad. Esta dimensión es una de las más complejas de comprender y controlar. Por su propia naturaleza es orgánica, cambiante y volátil. Es reaccionaria y arriesgada en muchos casos, pero fundamental para que exista un diálogo útil entre creador y espectador.

Y la última de todas es, quizás, la más superficial y la que más compromete al resto: la esfera de la ética comercial. Nos referimos a esta ética comercial tal y como se comprende en el liberalismo económico, como aquella ética que es el punto convergente entre la moral del público y la de los inversores del proyecto, además de la del artista, aunque ésta, desgraciadamente, en mucha menor medida. Se trata de un compromiso

puramente mercantil que trata de encontrar el equilibrio entre la novedad y lo seguro, la creatividad y lo rutinario, es decir, la que se basa en mirar por los intereses monetarios y de influencia del proyecto en sí. Todas estas generalizaciones dependen en gran medida del proyecto. En casos como el de *Mudas*, este tipo de compromisos son mucho menos agresivos, puesto que la autoproducción permite un mayor número de licencias creativas y un diálogo mucho más eficaz entre creador y espectador.

La clasificación que acabamos de exponer no es más que una forma de explicar algo tan complejo como la ética humana aplicada a la creación. Queda por supuesto que no es la única y, seguramente, tampoco la más acertada, pero adecuada para el tema que nos ocupa. Huelga comentar también que existen multitud de mecanismos para transgredir esta clasificación y desdibujar los límites entre las categorías enumeradas. Un buen ejemplo es la transgresión que difumina la barrera entre los valores del artista y busca derruir la de los valores del público (omite directamente cualquier opción lucrativa en masa) o, como ejemplo, la crítica social, que tiene mucho que ver con la transgresión, pero se le atribuye un carácter menos efectista y más sólido: busca una reacción consensuada, no de derribo.

La crítica social es un mecanismo que los creadores utilizan en sus obras con el fin de transmitir no sólo sus propios sentimientos, sino un sentimiento común que elude a un colectivo en concreto, colectivo al que puede pertenecer el creador o la creadora y con el que puede compartir sentimiento. Hablar en boca de un grupo de personas tiene una razón de ser y es la de utilizar cierto poder para dar voz a quien no la tiene. En este caso se trata de un poder intelectual, la capacidad de poder llevar esa voz que está silenciada a un grupo más extenso y dar a conocer una problemática de una forma encubierta, creativa, envuelta en la obra. De esta forma, otros colectivos de personas descubren ciertas causas sociales y se les brinda la posibilidad de actuar para contribuir en ello.

*Mudas* nace con una vocación puramente social. El objetivo desde el principio fue el de contar una historia, pero la historia que se iba a narrar llevaba implícita una lucha: la lucha contra la violencia machista. Siguiendo la clasificación desarrollada anteriormente, podríamos decir que el equipo (que, en este caso, representa al creador al que nos referíamos) era conocedor de esta problemática y se mostraba firmemente a favor de reflejarla dentro de una historia para darle la voz y la visibilidad que necesita. Es decir, la escala de valores de todo el equipo coincidió y remó hacia una misma dirección. Esto determinó en gran medida cómo acabó resultado en proyecto. Define el tono de una obra, el lenguaje, la forma en la que se muestra el dolor de ciertos personajes, o su propio cuerpo, etc. Justo después aparece el factor social, la ética general. Resulta una época en la que se ha producido una revolución social que lucha por esta causa, es por eso que los valores del equipo se encontraban en sintonía con la opinión general. No por esto podemos atribuir al equipo el haberse subido a un barco que reivindica una moda. Al revés, pareció el momento propicio para utilizar el arte de forma reivindicativa. Y en cuanto a la ética comercial, hubo escaso debate puesto que al tratarse de una autoproducción sin miras de comercialización (más allá de presentarse a concurso y con una motivación de visibilización del problema y del equipo) el resto de éticas que se ven frecuentemente comprometidas no tuvieron que sufrir recorte alguno.



## 7. Conclusiones

La creación desde cero de un proyecto audiovisual austero es una de las experiencias más complejas, pero enriquecedoras, que un director novel puede experimentar. Los presupuestos ajustados, los tiempos reducidos y el trabajo con un equipo humano todavía en formación son ingredientes que quitarían el sueño a cualquier profesional. Pero la falta de estabilidad que estas condiciones producen, lejos de ser una barrera, se vuelve un estímulo creativo constante y frenético. Tener que aguzar el ingenio y forzar la capacidad resolutive se vuelve uno de los ejercicios más útiles que un profesional del audiovisual puede realizar. Supone el simulacro perfecto para la incorporación inmediata a un mundo laboral que exige una preparación intensiva y una experiencia previa muy compleja de adquirir de cualquier otra forma. Extraemos de la creación de un proyecto de esta clase, y las referidas condiciones, una conclusión muy clara: la complejidad de un proyecto es una gran oportunidad para medir las capacidades de un profesional, desarrollarlas e incrementarlas.

Cabe también destacar que, además del trabajo, el talento, y a veces la suerte, tener un selecto fondo de referentes no hace más que dar riqueza al trabajo que se realiza. Si de algo podemos estar seguros es de que no inventamos nada nuevo que no se haya inventado anteriormente. Los argumentos son universales y también lo son la forma de mostrarlos. Tener referentes, directos o indirectos, y utilizar los recursos que nos brindan en la dirección cinematográfica no supone que realicemos pastiches de otras obras y que estemos condenados a mezclarlos y remezclarlos hasta el fin de nuestros días. La originalidad, la transgresión y la vanguardia siempre nacen de algo conocido, pero no lo repiten, crecen y construyen a partir de ello. Es por eso que *Mudas*, aun recogiendo ciertos aspectos vistos en la filmografía de algunos de sus referentes, adapta las diversas formas de contar una historia propuestas por aquellos directores y les dota de algo único e irreplicable: de su perspectiva.

Observamos también la capital importancia del desarrollo conceptual previo a la realización de un proyecto. Es bien sabido que el proceso de preproducción de una obra audiovisual es la fase más extensa en el tiempo de todo el proyecto. Para la dirección, una comprensión transversal y profunda del guion original marca el tono de todo el proyecto y de las decisiones que se tomen posteriormente. De esta visión creativa y del desarrollo de una imaginería propia depende el presupuesto, las fechas de entrega, el casting, etc. Aparte del grado de brillantez mediante el cual se cuente la obra, que es, en último término, lo que importa realmente. Este criterio viene totalmente relacionado con la elección de la adopción de ciertos caracteres o estilemas de ciertos referentes que pueden marcar desde la estética y el color de una escena, hasta la filosofía de trabajo del equipo. Con el trabajo previo a la dirección de una obra se construyen los pilares de una historia; sin una base bien fundamentada, la historia podría derrumbarse y desmerecer todo el tiempo y los recursos empleados, no solo de un equipo que la realiza, sino del público que quiere disfrutar de ella. Este proceso de conceptualización que establecimos en *Mudas* es una inversión para poder construir una historia sobre una base útil y, sobre todo, sólida.

A la hora de crear los distintos guiones extraídos del guion original (como la adaptación de guion, los guiones técnicos y los guiones comentados para actores) debemos aunar esa visión creativa consensuada que establecimos previamente. Utilizar una disciplina férrea y cumplir las fechas de entrega a su debido tiempo es fundamental, como en cualquier otro trabajo, para no retrasar otros procesos que dependen de ello.

También se nos revela aquí la importancia de una preproducción extensa y concienzuda; el trabajo previo a rodaje y a postproducción permite prever todos los posibles problemas que surgen inevitablemente por la inmediatez de los procesos. Tener una previsión de estos contratiempos y trabajar en pos de que no se produzcan o, al menos, de que aparezcan en su mínimo exponente, nos asegura la concepción de un producto mucho más cercano a la visión creativa del equipo que mediante cualquier otro método.

Otro de los factores que, tampoco aseguran el éxito de una producción, pero que contribuyen para que lo alcance, es el método a utilizar en la dirección. Hemos podido comprobar de primera mano que ningún método o sistema es infalible y que la mejor manera de abordar la dirección de cualquier pieza es la de adaptarse a los medios, el tiempo y la naturaleza de la propia pieza. Encontrar el equilibrio entre la visión creativa de la dirección, la de la producción y la de los medios disponibles para realizarla se vuelve una obligación inexorable. La coherencia que se debe profesar a la hora de recibir un guion original, con el objetivo de ser llevado a la pantalla, debe mantenerse a lo largo de todo el proceso sin excepción. No poseer una comprensión profunda y global de la historia que pretende ser una película nos puede llevar a cometer errores, faltas de uniformidad tanto en la narración como en la técnica, desconexión con el resto del equipo, etc. Esta asunción intensa en la que hacemos tanto hincapié es necesaria, puesto que todo el proceso en el que viene implicada la dirección cinematográfica se basa en saber dónde se está en cada momento. La dirección debe comprender la historia de una forma lineal, aunque el orden de grabación sea totalmente caótico, y debe transmitir esa linealidad a todo el equipo (sobre todo al elenco) para que cada secuencia sea comprendida y ubicada por todos y todas en cualquier momento. Depende de ello la luz que lleve una escena, los objetos que aparecen en ella o, algo tan fundamental como es el *racord* emocional. Tratar de interpretar un proceso tan fragmentado y abstraerse para unirlo como un producto final es una tarea confusa, de ahí recordemos, de nuevo, el valor de una adecuada preproducción.

En cuanto a la dirección cinematográfica del cortometraje *Mudas*, en concreto, todas estas conclusiones extraídas se han visto aplicadas, pero se han producido multitud de excepciones. Estas licencias que el equipo se ha permitido tomar no son más que la evidencia de que no existen las fórmulas absolutas a la hora de dirigir; existen los métodos de trabajo y los estándares cinematográficos, pero el resto se deja a la adaptación, la creatividad y el sentido común. Estos criterios, además de ser generalidades, no tienen forma de medirse cuantitativamente y esta es una de las claves de la dirección de proyectos audiovisuales: la imprevisibilidad y el azar. La previsión de que cierto gesto vaya a ser comprendido, de que cierto sentimiento vaya a ser percibido, o de que la elección de cierto recurso vaya a suscitar lo que se busca en el espectador no es más que una apuesta que tiene, en su propia definición, posibilidades de fallar. Los guiños a referentes, la perspectiva, la visión creativa, la historia, el casting... Todos estos factores sirven para acotar y asegurar esta apuesta, pero no son, ni mucho menos infalibles. Cosas como el contexto, la distribución y los formatos no dependen frecuentemente del buen hacer de la dirección, por lo tanto, escapan a su previsión.

Aunque no podemos reducir una producción a la correcta adaptación del papel a la pantalla. No podemos olvidar que un proyecto audiovisual es un trabajo colectivo y que no puede llevarse a cabo con ninguna otra configuración. Establecer una sintonía con el equipo y mantener una comunicación efectiva puede salvar muchos de los imprevistos que puedan surgir a lo largo del desarrollo del proyecto. Además, se debe

crear un clima de corresponsabilidad que implique a todos y cada uno de los miembros del equipo con el fin de cobrar conciencia colectiva sobre lo que está ocurriendo en cada momento y la línea ética y artística a seguir.

Es importante que el equipo esté comprometido con el trabajo y con la causa que pretende mostrar, pero también debe estarlo con el espectador. El compromiso que debe tener el creador con su público debe ir más allá de las preferencias personales o de su propia ética personal. Entender al espectador es uno de los pasos más relevantes a la hora de plantear una historia; no se trata de dar al espectador lo que pide de la forma en la que lo pide, sino crear una inquietud o un sentimiento en él que antes no poseía y plantearle una perspectiva o, incluso, una posible solución. La dirección de un proyecto audiovisual debe tener en cuenta estos factores y adaptar la forma en la que ve el mundo para hacerla accesible, estimulante y significativa. Se debe aportar, crear enfoques para abordar problemas y emociones que sean útiles para quien los recibe. Con la exhibición de estas perspectivas, la dirección puede permitirse presentar problemáticas existentes en la sociedad y mostrar sus realidades, los rostros vivos de horrores concretos. La concreción de la historia favorece a la implicación. Se abandona la abstracción del problema social y se personifica para volverse real y tangible y, por tanto, visible.

El cine es una herramienta artística fundamental. Es exportable e importable, cada vez más barato y accesible para el público general. Una de las maneras más útiles de aprender y comprender aspectos del mundo que, quizás no tenemos cerca, o que no sabemos de su existencia. Nos lleva a vivir a lugares que nunca visitaremos o que, simplemente, no existen. Y acompaña, guía y reconforta en los momentos en los que más se necesita la evasión. Este poder que posee debe desarrollarse y sofisticarse con el fin de incidir más profundamente en el alma humana, explorar todas las capas de realidad en las que se encuentra sumido el ser humano y mostrarlo de la forma más bella posible para crecer cada vez que nos sentamos en una butaca a mirar la pantalla.

## 8.- Bibliografía

Aparicio, D y Fernández J. (2014) De los caminos del cine: la “democratización de la producción” como devaluación artística y difusión desregulada o la gran paradoja de la era digital. *Ábaco. Revista de Cultura y Ciencias Sociales*, 79, pp.89-98. Recuperado el 30 de agosto de 2019 de <http://www.revistasculturales.com/xrevistas/PDF/72/1766.pdf>

Balló, J. y Pérez, X. (1995). *La semilla inmortal*. Los argumentos universales en el cine. Barcelona: Anagrama.

Bretón, A. (2001). *Manifiestos del surrealismo*. Buenos Aires: Editorial Argonauta.

Buero, A. (1999). *El futuro del teatro y otros ensayos*. Valencia: Diputació de València. Institució Alfons el Magnànim

Canfield, C. (1995). *El arte de la dirección escénica*. Madrid: Asociación de Directores de Escena de España.

Eco, U. (1988). *Signo*. Barcelona: Editorial Labor.

Laine, T. (2017). *Bodies in pain. Emotion and the cinema of Darren Aronofsky*. Recuperado el 21 de julio de 2019 de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2MizDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP9&dq=darren+aronofsky&ots=2J9o01Nh7E&sig=-KySgCIKyl49r-vTuF94S6BN4ok#v=onepage&q=darren%20aronofsky&f=false>

McKee, R. (2013). *El guion. Story*. Barcelona: Alba Editorial.

Naremore, J. (1988). *Acting in the cinema*. Londres: University of California Press.

Seger, L. (2000). *El arte de la adaptación: cómo convertir hechos y ficciones en películas*. Madrid: Ediciones Rialp.

Stanislavski, C. (1997). *La construcción del personaje*. Madrid: Alianza Editorial.

Tarkovski, A. (2002). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Ediciones Rialp.

Tóibín, C. (2003). *El amor en tiempos oscuros*. Madrid: Taurus.

Truffaut, F. (2010). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza Editorial.

Weston, H. (2015). Talking Greek Cinema with Yorgos Lanthimos and Ariane Labed. [Artículo web] The Criterion Collection. Recuperado el 26 de julio de 2019 de: <https://www.criterion.com/current/posts/3731-talking-greek-cinema-with-yorgos-lanthimos-and-ariane-labed>.

## Filmografía

Almodóvar, A. (Prod.) y Almodóvar, P. (Dir.). (1988). *Mujeres al borde de un ataque de nervios* [Película]. España: El Deseo S.A.

Almodóvar, A. (Prod.) y Almodóvar, P. (Dir.). (1999). *Todo sobre mi madre* [Película]. España: El Deseo S.A.

Fiennes, S., Rosenbaum, M. (Prods.) y Fiennes, S. (Dir.). (2006). *The Pervert's Guide to Cinema* [Película]. Reino Unido: Mischief Films.

Formo, B. (2014). Underrated Cinematographers Poised to Make It Big in 2015. [Artículo web] Complex. Recuperado de: <https://www.complex.com/pop-culture/2014/12/underrated-cinematographers-poised-to-make-it-big-in-2015/>.

Kubrick, S. (Prod.) y Kubrick, S. (Dir.). (1971). *A Clockwork Orange* [Película]. Reino Unido: Warner Bros.

Kubrick, S. (Prod.) y Kubrick, S. (Dir.). (1980). *The Shining* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.

Tsourianis, G. (Prod.) y Lanthimos, Y. (Dir.). (2009). *Kynodontas* [Película]. Grecia: Boo Productions. Recuperado de <https://www.filmin.es/pelicula/canino-dogtooth>

Lanthimos, Y., Tsangari, A. R. (Prods.) y Lanthimos, Y. (Dir.). (2011). *Alpeis* [Película]. Grecia: Haos Films. Recuperado de <https://www.filmin.es/pelicula/alps>

Dempsey, C., Guiney, E., Lanthimos, Y., Maguiday, L. (Prods.) y Lanthimos, Y. (Dir.). (2015). *The Lobster* [Película]. Grecia: Film4 Productions. Recuperado de <https://www.filmin.es/pelicula/langosta>

Guiney, E., Lanthimos, Y. (Prods.) y Lanthimos, Y. (Dir.). (2017). *The Killing of a Sacred Deer* [Película]. Reino Unido: Film4 Productions.

Dempsey, C., Guiney, E., Lanthimos, Y., Maguiday, L. (Prods.) y Lanthimos, Y. (Dir.). (2018). *The Favourite* [Película]. Reino Unido: Film4 Productions.

Watson, E., West, P. (Prods.) y Aronofsky, D. (Dir.). (2000). *Requiem for a Dream* [Película]. Estados Unidos: Artisan Entertainment.

Franklin, S., Medavoy, M., Messer, A., Oliver, B. (Prods.) y Aronofsky, D. (Dir.). (2010). *Black swan* [Película]. Estados Unidos: Fox Searchlight.

Franklin, S., Handel, A. (Prods.) y Aronofsky, D. (Dir.). (2017). *Mother!* [Película]. Estados Unidos: Protozoa Pictures.

## Podcast

Cansado, J., Cortés, R., Gómez, J., González, A., (6 octubre, 2016) *Todopoderosos* [Audio podcast]. Recuperado de [https://www.ivoox.com/todopoderosos-20-david-lynch-tacirupeca-audios-mp3\\_rf\\_13200923\\_1.html](https://www.ivoox.com/todopoderosos-20-david-lynch-tacirupeca-audios-mp3_rf_13200923_1.html)

## Imágenes

Heidl (17 mayo, 2016) "The Lobster" By Various Artists. Recuperado el 26 de julio de 2019 de <https://hqcovers.net/2016/05/17/the-lobster-by-various-artists/#>

Rideout, T. (17 agosto, 2015) *Black Swan* (2010) – Darren Aronofsky. Recuperado el 27 de julio de 2019 de <https://themindreels.com/2015/08/17/black-swan-2010-darren-aronofsky/>

Román, M. (26 julio, 2014) Loles León, de churrera a actriz popular. Recuperado el 27 de julio de 2019 de <https://www.libertaddigital.com/chic/corazon/2014-07-26/loles-leon-de-churrera-a-actriz-popular-1276524706/>

Warner Bros (24 agosto, 2018) Bear channeling Danny Torrance shines his way into the Stanley Hotel. Recuperado el 10 de julio de 2019 de <https://www.syfy.com/syfywire/bear-channeling-danny-torrance-shines-his-way-into-the-stanley-hotel>