

MANUAL DE CINE DE GÉNERO

(EXPERIENCIAS DE LA CUERRILLA
AUDIOVISUAL EN AMÉRICA LATINA)



fan

COMPILADO POR:

HERNÁN MOYANO
Y CARINA RODRÍGUEZ

Manual de cine de género

Experiencias de la guerrilla audiovisual en América Latina

Manual de cine de género

Experiencias de la guerrilla audiovisual en América Latina

compilado por **Hernán Moyano** y **Carina Rodríguez**

© 2015 - Sergio E. Salgueiro,

para **Fan Ediciones** [fanediciones@gmail.com]

1ª edición: octubre 2015 - ISBN 978-987-33-8928-3

Impreso en el mes de octubre de 2015

en los talleres gráficos de *Laiglón*,

Paso 769 - C.A.B.A. [4961-2223 / grafica.diegop@gmail.com]

Queda hecho el depósito que establece la ley 11.723. Libro de edición argentina. No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.

Manual de cine de género

Experiencias de la guerrilla audiovisual en América Latina

Alfonso Acosta ... [et al.] ; compilado por Carina Rodríguez; Hernán Moyano;

ilustrado por Diego Garavano; Eduardo Santaella

1ª ed. - Buenos Aires: Fan Ediciones, 2015.

498 ps. - 14 x 20,5 cm.

ISBN 978-987-33-8928-3

1. Cine. I. Acosta, Alfonso. II. Rodríguez, Carina, comp. III. Moyano, Hernán, comp. IV. Garavano, Diego, ilus. V. Santaella, Eduardo, ilus.

CDD 778.5

Fecha de catalogación: 06/10/2015

Manual de cine de género

Experiencias de la guerrilla audiovisual
en América Latina

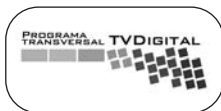
Compilado por
Hernán Moyano y **Carina Rodríguez**

Edición de textos
Carina Rodríguez

Ilustración de portada
Eduardo Santaella

Ilustraciones de interior
Diego Garavano

con el apoyo de



Agradecimientos

Hernán: *A mi familia, Raúl Moyano, Dora Perri, Sabrina Moyano por creer en mí y apoyarme siempre. A Eleonora González Arguello y su familia por haberme acompañado en el proceso. A Jean Carlos Lagos por haber compartido información indispensable del panorama del cine colombiano. A Gabriel Piquet, Sebastián Fretes, Adrián Sosa, Lucrecia Federico, Romina Ferreyra, Ana Claudia Daneri Campos*

Carina: *para Andy, mi familia y mis amigos por apoyarme y acompañarme incondicionalmente. Quiero agradecer a mi segunda casa: la Universidad Nacional de Quilmes y sus integrantes, por haberme dado el marco y el empujón para que esta producción sea posible. A toda la comunidad del cine de género: alguna vez un objeto de estudio, hoy amigos incondicionales. A Ultracine por darnos su apoyo. A los guerrilleros del cine latinoamericano*

Prólogos

- Salto al vacío** 17
por Hernán Moyano y Carina Rodríguez
- El extraño caso del cine argentino de género
que también es cine de autor. Mario Soffici y Lucas Demare,
dos directores únicos en su género** 21
por Diego Curubeto
- La localía del cine de género es un plus y ya es hora de aprovecharla** 27
por Axel Kuschevatzky
- La historia del cine de género
le pertenece a los atípicos (los fuera-de-serie)** 31
por Maitland McDonagh

Financiamiento

- # 1. Cómo financiar, filmar y distribuir ciencia ficción psicológica** 39
por Isaac Ezban Graber [México]
- # 2. Cómo superar la falta de financiamiento estatal** 46
por Ulises Guzmán [México]
- # 3. Cómo hacer cine orgánico y transmedia a través del crowdfunding** 50
por Yashira Jordán [Bolivia]

- # 4. **Cómo implementar el financiamiento colectivo para producciones audiovisuales** 56
por Agustina Lipovich [Argentina]
- # 5. **Cómo conseguir financiamiento en un país sin tradición en cine de género** 62
por David Miranda [Paraguay]

Dirección y guión

- # 6. **Cómo filmar en exteriores** 69
por Alfonso Acosta [Colombia]
- # 7. **Cómo diseñar escenas de acción** 74
por César Bigus [Argentina]
- # 8. **Cómo anclar la temática a la historia de tu país para diferenciar la película** 78
por Alejandro Brugués [Cuba]
- # 9. **Cómo trabajar el género en el relato cinematográfico** 86
por Gonzalo Calzada [Argentina]
- # 10. **Cómo construir un universo de ciencia ficción a través de los detalles** 93
por Laura Casabé [Argentina]
- # 11. **Cómo filmar un falso documental** 99
por Mariano Cattaneo [Argentina]
- # 12. **Cómo ser cineasta guerrillero argentino en Nueva Zelanda** 106
por Ygnacio Cervio [Argentina]
- # 13. **Cómo hacer cine de horror en una cinematografía donde no hay referentes** 112
por Ernesto Cobos [Ecuador]
- # 14. **Cómo pensar la idea para tu película** 117
por Gustavo Cova [Argentina]
- # 15. **Cómo hacer fusiones de géneros** 122
por Valentín Javier Diment [Argentina]
- # 16. **Cómo encontrar una voz y una estética propia** 130
por Juan Diego Escobar Alzate [Colombia]
- # 17. **Cómo elegir las locaciones** 138
por Santiago Fernández Calvete [Argentina]

# 18. Cómo hacer codirección	144
por <i>Fabián Forte</i> y <i>Demián Rugna</i> [Argentina]	
# 19. Cómo filmar mintiendo, falsificando y sin pedir permiso	149
por <i>Tamae Garateguy</i> [Argentina]	
# 20. Cómo salir de la encrucijada entre filmar historias universales o adaptar fórmulas foráneas	155
por <i>Juanchi González</i> [Puerto Rico]	
# 21. Cómo adaptar una novela de suspenso al cine	159
por <i>Edgardo González Amer</i> [Argentina]	
# 22. Cómo filman películas de género los hijos del video	165
por <i>Felipe M. Guerra</i> [Brasil]	
# 23. Cómo filmar una cinta de terror clásico	175
por <i>Alejandro Hidalgo</i> [Venezuela]	
# 24. Cómo filmar un slasher	179
por <i>Pablo Illanes</i> [Chile]	
# 25. Cómo filmar sin preproducción ni guión	184
por <i>Germán Magariños</i> [Argentina]	
# 26. Cómo hacer cine en un país sin industria cinematográfica	192
por <i>Juan Carlos Maneglia</i> y <i>Tana Schémbori</i> [Paraguay]	
# 27. Cómo filmar escenas de acción	198
por <i>Ezio Massa</i> [Argentina]	
# 28. Cómo vender tu apellido como una marca para tus películas	202
por <i>Jorge Molina</i> [Cuba]	
# 29. Cómo saltar de un cortometraje español a un largometraje filmado en Hollywood	210
por <i>Andy Muschietti</i> [Argentina / EE.UU.]	
# 30. Cómo hacer una película de acción creíble con bajo presupuesto ... 218	
por <i>Juan Manuel Olmedo</i> [Argentina]	
# 31. Cómo filmar un giallo latinoamericano	223
por <i>Luciano</i> y <i>Nicolás Onetti</i> [Argentina]	
# 32. Cómo hacer el tratamiento psicológico de tu película	227
por <i>Felipe</i> y <i>Esteban Orozco</i> [Colombia]	
# 33. Cómo organizar una antología cinematográfica	234
por <i>Lex Ortega</i> [México]	

- # 34. **Cómo optimizar las herramientas en el cine de bajo presupuesto** ... 239
por *Pablo Parés* [Argentina]
- # 35. **Cómo las locaciones afectan la puesta en escena** 246
por *Lucio A. Rojas* [Chile]
- # 36. **Cómo filmar escenas de sexo** 252
por *Eduardo Rosado* [Puerto Rico]
- # 37. **Cómo incentivar a tu equipo de trabajo en el set** 258
por *Gigi Saúl Guerrero* [México]
- # 38. **Cómo aprovechar las limitaciones de la guerrilla audiovisual** 263
por *Miguel Urrutia* [Colombia]
- # 39. **Cómo escribir un guión de terror** 267
por *Germán Val* [Argentina]
- # 40. **Cómo hacer una película con bajo presupuesto
y que trascienda internacionalmente** 274
por *Adolfo X* [Colombia]

Producción

- # 41. **Cómo producir una película de zombis** 281
por *Eugene Raphael Hudders* [Puerto Rico]
- # 42. **Cómo ser el productor de una banda de rock** 291
por *Hernán Moyano* [Argentina]
- # 43. **Cómo producir un éxito internacional** 300
por *Gustavo Rojo* [Uruguay]
- # 44. **Cómo ordenar la producción en base a los recursos disponibles** 305
por *Paulo Soria* [Argentina]

Actuación

- # 45. **Cómo trabajar con actores no profesionales
y actores sociales desde la dirección** 315
por *José Celestino Campusano* [Argentina]
- # 46. **Cómo ser un actor en la era de su reproducción técnica** 319
por *Lautaro Delgado* [Argentina]
- # 47. **Cómo actuar en una película de género 1** 327
por *Luciana Echeverría* [Chile]

- # 48. **Cómo actuar en una película de género 2** 330
 por *Victoria Maurette* [Argentina]

Crew

- # 49. **Cómo hacer FX de bajo presupuesto** 339
 por *Rodrigo Aragão* [Brasil]
- # 50. **Cómo armar explosiones
 y usar armas de fogeo con bajo presupuesto** 344
 por *Lanfranco Burattini* [Argentina]
- # 51. **Cómo diseñar los props** 349
 por *Dany Casco* [Argentina]
- # 52. **Cómo trabajar la dirección de arte** 354
 por *Walter Cornás* [Argentina]
- # 53. **Cómo editar una película de horror** 359
 por *Guillermo Gatti* [Argentina]
- # 54. **Cómo utilizar animatrónicos** 365
 por *Christian Gruaz* [Argentina]
- # 55. **Cómo diseñar el sonido de una película** 370
 por *Pablo Isola* [Argentina]
- # 56. **Cómo hacer efectos de maquillaje con bajo presupuesto 1** 375
 por *Rebeca Martínez* [Argentina]
- # 57. **Cómo hacer efectos de maquillaje con bajo presupuesto 2** 378
 por *Simon Ratziel* [Argentina]
- # 58. **Cómo diseñar la postproducción y el diseño sonoro** 383
 por *Cristobal Rivera* [Chile]
- # 59. **Cómo hacer la iluminación y la dirección de fotografía** 392
 por *Mariano Suárez* [Argentina]

Marketing, distribución y exhibición

- # 60. **Cómo distribuir películas de terror** 403
 por *Matías Conditto* [Argentina]
- # 61. **Cómo estrenar comercialmente sin apoyo privado o institucional** ... 407
 por *Gabriel Grieco* [Argentina]

- # 62. **Cómo vender derechos de remake a un mercado internacional** 413
por Gustavo Hernández Ibáñez [Uruguay]
- # 63. **Cómo contactar a las distribuidoras
y promover tu película con herramientas gratuitas** 418
por Ricardo Islas [Uruguay]
- # 64. **Cómo hacer un tráiler para tu película** 426
por Damián Leibovich [Argentina]
- # 65. **Cómo hacer el marketing de tu película** 431
por Mariano Oliveros [Argentina]
- # 66. **Cómo filmar y hacer distribución artesanal** 437
por Alejo Rébora [Argentina]
- # 67. **Cómo hacer un buen pitch** 446
por Paco Rodríguez [España]
- # 68. **Cómo se distribuyeron y exhibieron
las películas de terror argentinas (2008-2015)** 453
por Carina Rodríguez [Argentina]
- # 69. **Cómo diseñar el cartel de una película.
Horror al primer avistamiento** 459
por Eduardo Santaella (Guro) [México]

Festivales

- # 70. **Macabro: Festival Internacional
de Cine de Horror de la Ciudad de México** 467
por Edna Campos Tenorio [México]
- # 71. **FERATUM: Festival Internacional
de Cine Fantástico, Terror y Sci-Fi** 473
por Miguel Ángel Marín [México]
- # 72. **Festival Cinencuadre** 480
por Gabriel Piquet y Miguel Monforte [Argentina]
- # 73. **Festival Buenos Aires Rojo Sangre** 486
por Pablo Sapere [Argentina]
- # 74. **Festival Montevideo Fantástico** 491
por Alejandro Yamgotchian [Uruguay]

Prólogos



Salto al vacío

por **Hernán Moyano** y **Carina Rodríguez**

El cine de género explota en América Latina. Terror, ciencia ficción, acción, comedias negras, suspenso (entre otros) manan de la mente y la pasión de decenas de realizadores que filman en todos los países.

Son historias que nacen con los guerrilleros del cine: los que no se detienen cuando no hay presupuesto ni cámaras de última generación. Que le roban tiempo al trabajo que les da de comer porque si bien el alimento es lo que les permite vivir, sin el cine tampoco pueden hacerlo.

Los guerrilleros latinoamericanos no son sólo realizadores. La maquinaria artesanal audiovisual se alimenta de equipos enteros de guionistas, productores, especialistas de efectos especiales, actores, directores de fotografía, iluminadores, sonidistas, montajistas, editores, y tantos otros. Todos ellos, sumados a distribuidores, exhibidores, plataformas de *crowdfunding*, ilustradores, hablan en este libro sobre la producción independiente y la comercialización de películas de género.

Cada producción es como un salto al vacío. Sin saber cómo seguir o si va a llegar a destino. Este libro pone el foco sobre aquellos que ya han transitado ese camino.

Persigue varios objetivos: documentar las experiencias audiovisuales de la región (en muchos casos invisibilizadas), compartir los relatos creando una cosmovisión de América Latina que articule el conocimiento entre los países que intervienen, e iluminar a aquellos que están por empezar el camino y necesitan consejos prácticos.

El cine de guerrilla alude a un modo de producción: presupuestos exigüos, equipos técnicos a pulmón, proyectos que —en algunos casos— se extienden por años, uso de tecnologías digitales. Como un grupo comando, se mueve más rápido que la industria, es más flexible, le gusta experimentar y no le tiene miedo a los riesgos.

Gestado por fuera de las trincheras estatales y comerciales, muchos de ellos logran acuerdos para el estreno o alianzas para la producción de películas posteriores. Otros perpetúan deliberadamente el modelo de barricada, eligiéndolo como un modo de vida. En ambos casos el producto son imágenes que están armando un caleidoscopio particular de América Latina a través de historias de sangre, terror, suspenso, acción, policiales o ciencia ficción.

La génesis del *Manual de cine de género. Experiencias de la guerrilla audiovisual en América Latina* surgió como una necesidad de dar voz a aquellos que integran la barricada audiovisual en nuestra región. Por eso todos los artículos son en primera persona: cada autor cuenta cómo se inició, en qué películas intervino, desde qué rol y qué consejos daría a los que recién se inician.

Cuando salimos a convocar a directores, técnicos, guionistas y distribuidores no sospechábamos que íbamos a tener una recepción tan entusiasta. Había muchas ganas de contar qué está pasando en nuestro territorio. Fue así como logramos recopilar casi 80 artículos de 14 países: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, México, Paraguay, Puerto Rico, Uruguay, Venezuela, y colaboraciones de España y Estados Unidos. Sabemos que la proporción en los países no es pareja. Se debe en parte al capital productor en cada país, a nuestra imposibilidad de rastrear realizadores, o a la falta de respuesta. Por eso estamos convencidos que este libro no será el último. Ya estamos planeando una segunda entrega enfocada en la fase más difícil de la producción: la distribución, exhibición y comercialización de las películas. Esperamos que, para ese momento, podamos lograr una convocatoria más uniforme de toda América Latina.

Muy pocos casos relatan sobre películas de mayor presupuesto. Consideramos que su inclusión era necesaria para mostrar el contraste en los modos de producción y la explotación comercial audiovisual respecto al cine de guerrilla.

De alguna manera, nuestro propio perfil como compiladores también enriqueció la búsqueda. Del lado de la producción, Hernán como director y productor de cine de género. Y desde el lado de lo académico y el análisis periodístico, Carina como investigadora, docente y periodista.

Los invitamos a recorrer estas páginas para encontrarse con historias cargadas de sangre, sudor y lágrimas. Descubran el “funcionamiento mágico” que hace que, en poco menos de dos décadas, el cine de género se haya consolidado y reinventado en nuestra región, buscando nuevas vertientes y teniendo siempre una matriz única y colorida. Compartan los textos de aquellos que le pusieron el cuerpo a estas manifestaciones, ancladas en los más representativos parajes del continente. Voces propias y cargadas de virulencia y pasión. Indispensable para entender el desarrollo de una identidad latinoamericana a través de los relatos de cada cultura.

Sobre Hernán Moyano: inició su carrera audiovisual con *Habitaciones para turistas*, a los 19 años. Creó la productora de género Paura Flics. Como productor y montajista realizó los largometrajes *Grité una noche*, *Caja de acertijos*, *36 pasos*, *No moriré sola*, *Masacre esta noche*, *Sudor frío* y *Penumbra*. Dirigió la película documental *Pequeña Babilonia*. Ha sido jurado de festivales internacionales de cine y actualmente lleva adelante la productora Cut to the Chase, dedicada al cine de género. Contacto: hamoyano@hotmail.com.



Sobre Carina Rodríguez: es periodista, editora, docente e investigadora. Se especializa en cine y televisión de terror, sobre los que ha publicado numerosos artículos y el libro *El cine de terror en Argentina: producción, distribución, exhibición y mercado (2000-2010)*. Es editora de contenidos y periodista de Ultracine, dedicada al análisis de taquilla y cine. Es magister en Industrias Culturales por la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ) y docente e investigadora para la misma institución, donde además trabaja desde hace más de una década realizando divulgación científica y comunicación institucional. Contacto: carina.rodri@gmail.com.



El extraño caso del cine argentino de género que también es cine de autor. Mario Soffici y Lucas Demare, dos directores únicos en su género

por Diego Curubeto

Mario Soffici y Lucas Demare, como casi todos los auténticos grandes directores de todas las épocas y todas las nacionalidades, eran hombres de acción y no tenían tiempo para perder en debates sobre el cine de autor vs. las películas de género, lo que suele entenderse como un film de temáticas recurrentes y convencionales, es decir una comedia, una de guerra, una de terror o un policial.

Durante décadas todo cineasta argentino que quisiera ser tomado en serio se definía como un *auteur*, fenómeno que se apoderó casi por completo de la producción más prestigiosa del cine nacional a partir de la difusión en festivales internacionales de la obra de Torre Nilsson. A partir de los años '60, o se era parte de nuevo cine argentino o automáticamente se pasaba a formar parte de los despreciados hijos putativos de exitosos realizadores como Enrique Carreras.

Sin embargo en los últimos años una nueva generación de directores argentinos asegura estar más interesados en filmar películas de género, especialmente films fantásticos, thrillers, policiales llenos de gore o comedias negras delirantes. Justamente su desinterés explícito por el cine de autor tal vez sea también una de las principales causas de que la mayoría de estas auténticas producciones *indies* nunca terminen siendo integradas del todo a ninguna variante de la industria del cine criollo.

Incluso recién en la última gestión del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) empezó a volverse menos atípico el apoyo oficial a

exponentes de estas películas clase B como *Penumbra* o *Delirium*. La discusión tiene algo que ver con una simple cuestión de gustos o de formación cultural: hay gente que desprecia obras maestras de John Ford por entenderlas como elementales películas de vaqueros, mientras otros espectadores menos sesudos creen que los films de Antonioni y Bergman son muy aburridos.

Más allá de esta consideración subjetiva, hay una cuestión práctica relacionada con la necesidad de que una industria modesta como la del cine nacional participe de los festivales europeos de cine de calidad, dado que para un policial argentino *standard* siempre le será difícil volverse un éxito de taquilla internacional, incluso aún después del fenómeno de *El secreto de tus ojos*.

Pero volviendo al punto anterior, un sabio dijo alguna vez el indiscutible axioma “las opiniones son como los culos, todo el mundo tiene uno”, lo que en este caso serviría para recordar que los franceses fueron los que descubrieron —o inventaron, según como se lo quiera ver— la teoría del autor que de golpe ascendía a Alfred Hitchcock y Howard Hawks a verdaderos *auteurs* a pesar de que hasta la irrupción de Cahiers du Cinema la opinión generalizada era que eran sólidos técnicos dedicados a mejorar la calidad de fórmulas repetidas de probada eficacia comercial.

Antes de que André Bazin y sus acólitos Truffaut y Chabrol siquiera soñaran con la noción que o *Los 39 escalones* o *I was a male war bride* pudieran ser considerados ejemplos de cine autoral aun cuando sus directores no habían participado del guión, en el incipiente cine sonoro argentino de la década de 1930 ya había casos de cine de género que, más allá de su temática aparentemente convencional, tenían características totalmente personales. Sobre todo si eran films de Mario Soffici, tal vez el más importante director en la historia del cine criollo.

Soffici podía convertir un drama rural como *Prisioneros de la tierra* (de Horacio Quiroga) en una mezcla de audaz denuncia social, la quintaesencia del cine testimonial nacional, astuta y naturalmente mitigado por el estilo de film de acción de ambiente exótico tropical como los que talentos como Henry King hacían en Hollywood. Este don de Soffici para presentar un film de género y convertirlo en una obra ciento por ciento autoral es aún más evidente en joyas semiolvidadas como la mezcla de film de aventuras, misterio folclórico y milagro rayano en lo fantástico *Tres hombre del río*, que de todos modos en cualquier referencia bibliográfica sería un caso cerrado y sintético: eficaz historia de aventuras, descripción que por limitada no dejar ser correcta.

La capacidad de Soffici para combinar cine de género con inequívocos toques autorales sale aún más a la luz en personalísimos de temática tan típica como inequívoca: el cine gaucho o western criollo, género con el que debutó en el celuloide criollo, que luego se convirtió en el género más clásico de la industria del cine argentino con súper clásicos como *La guerra gaucha* y *Pampa bárbara* y que luego siguió reapareciendo con memorables títulos como *Juan Moreira* y la más reciente *Aballay, el hombre sin miedo*.

En 1937, antes que Ford convirtiera *Bola de sebo* de Guy de Maupassant en *La diligencia*, Soffici convirtió algunos pasajes de *Una excursión a los indios ranqueles* en un extraordinario relato que demuestra que lo gaucho no quita lo metafísico: *Viento norte* es una obra maestra gauchesca que por momentos tiene afinidades con el western, al menos en climas y tensión, aunque no en acción, ya que esta historia funciona como una especie de variación criolla de *El desierto de los tártaros* de Dino Buzzati, donde dentro de un fortín la tropa espera angustiosamente el ataque de un malón que nunca llega.

Ni hablar de tal vez el mejor film de terror nacional, además de ser una excepcional adaptación de una de las grandes novelas de la literatura fantástica, nada menos que *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson, un film protagonizado por su director que le da una mirada astutamente contemporánea —e incluso porteña— al hombre y la bestia que aun ningún cineasta hollywoodense se había atrevido a sacar de la época victoriana.

Lucas Demare sin duda fue el gran director de cine masivo encargado de confirmar la calidad de nuestra industria, nivel dramático y técnico, al punto que los fans del cine de género lo suelen admirar como una especie de equivalente nacional y popular de pioneros del western como Raoul Walsh. De un modo similar a *Murieron con las botas puestas* de Walsh —Errol Flynn como el general Custer— su clásico criollo *La guerra gaucha* le daba aires de western y escenas épicas a la visión de los gauchos de Güemes de Leopoldo Lugones, y en *Pampa bárbara*, hito del cine de acción codirigido junto a Hugo Fregonese, le daba crudísimos detalles sobre la conquista del desierto, incluyendo la impactante decapitación final y el retrato real y sórdido de las prostitutas secuestradas para beneficio de los abominables gauchos mal entrenados que sólo esperaban el momento adecuado para desertar de los poco acogedores fortines —la trama tiene puntos en común con el western de culto de William Wellman, *Westward the woman* (*Caravana de mujeres*) protagonizado por Robert Taylor, el actor que décadas más tarde sería el gaucho de la *remake Savage pampas*, filmada por Fregonese en Europa—. Pero es la mejor película de Demare —obra maestra venerada por los que la

conocen, y desconocida por gran parte de los que abogan por el cine de autor— la que mejor explica lo autoral que puede ser el cine de género de los buenos viejos tiempos, en el que Paco Rabal venía a la Argentina a filmar una superproducción dedicada a mostrar los horrores absurdos de la guerra, enfocando el conflicto del Chaco Paraguayo desde el punto de vista de los camiones encargados de llevar agua a los soldados mascarados de toda forma posible en los más espantosos parajes imaginables.

Sin duda *Hijo de hombre* puede definirse rápidamente como una película de guerra, lo que es inobjetable, salvo por los detalles que superan en imaginativa sangrienta y crudo realismo a los films bélicos posteriores de Sam Fuller o Francis Ford Coppola, con escenas de una crueldad y ultraviolencia que podría explicarse como una mezcla de *Mad Max*, *El salario del miedo* y las primeras y durísimas películas bélicas de Robert Aldrich, aunque la verdad, la mejor descripción sería decir que es la quintaesencia de un autor dedicado al cine de género.

Tal vez el mejor ejemplo de dedicación totalmente personal sea un episodio ocurrido durante el rodaje de *Hijo de hombre*, en salvajes locaciones totalmente despobladas, ominosas y distantes del último vestigio de civilización. El equipo esperaba la llegada de un escuadrón de biplanos de época, que en teoría deban aparecer justo al amanecer en un campo de batalla lleno de soldados disparándose, muriendo por explosiones y un despliegue épico y pirotécnico jamás repetido en el cine hispanoparlante. Aunque despegaban del único aeródromo disponible, a varias horas de vuelo sin manera que en 1962 se pudieran comunicar los pilotos con el director, Demare no tenía otra opción que preparar las cámaras, los efectos especiales, los extras vestidos de época (que más que extras, eran payukas que en algunos casos nunca habían ido al cine y sólo habían recibido un mínimo entrenamiento para la escena en cuestión). La escena incluía un *record* de soldados armados con fusiles con balas de fogueo. Justamente, uno de estos extras, más bestias que los soldados bolivianos y paraguayos que estaban representando, se acercó al director, con tan mala fortuna que se le disparó su fusil a quemarropa en la pierna, convirtiendo la supuestamente inocua salva en un disparo letal. Para salvar su pierna, Demare tenía una sola oportunidad, en un hospital no demasiado confiable a varias horas de rutas inhóspitas. Lo que implicaba dejar en manos de sus asistentes el rodaje de la más compleja escena jamás filmada por el cine argentino, y obviamente el clímax para el que había desarrollado todo. Quien crea que Demare puso la curación de su pierna por delante de dirigir la escena más compleja de toda su carrera, no entiende lo que es el cine de autor, y merecería siete años de condena

asistiendo a toda charla sobre cine de *auteurs* criollo, que suelen anteponer la temática de un film —o a veces su ausencia más absoluta— al estilo estético, visual y narrativo que es lo que puede diferenciar a un *auteur* con un *amateur* casi siempre demasiado intelectual de lo necesario.

Sobre Diego Curubeto: el crítico y periodista argentino Diego Curubeto es autor de los libros *Cine bizarro*, *100 años de películas de terror, sexo y violencia*, *Babilonia Gaucha*, *Babilonia Gaucha ataca de nuevo*, *Sábados de super acción* (junto a Fernando Martín Peña), entre otros. También es director, intérprete, guionista, asistente de dirección y productor ejecutivo. Fue el realizador del documental *Carne sobre carne*, sobre las películas de Isabel Sarli y Armando Bo.



La localía del cine de género es un plus y ya es hora de aprovecharla

por Axel Kuschevatzky

Definir qué es el cine de género es una tarea titánica, si no imposible. Tan compleja y ardua como tratar de explicar cuál es la identidad de un país o el llamado ser nacional. Es más fácil, por tratar de conseguir algo, definir herramientas de género; recursos identificables que normalmente se asocian a este cine. Pero no es una abstracción teórica: esos recursos intervienen directamente en los espectadores. Cuando estas herramientas no son efectivas, un film simplemente no funciona. Si en una comedia no te reís, tu experiencia es trunca y te parece una mala película, o ni siquiera una comedia.

Los largometrajes existen simultáneamente en muchos niveles paralelos. Son vehículo de expresión personal y producto, arte e industria; o como lo definía Rene Clair: “el cine es automóvil y poema”. A veces nos cuenta pensar en los films como una cosa, casi como un objeto, y se nos escapa que para la audiencia la llamada “satisfacción del cliente” es fundamental. ¿Qué es, al final de cuentas, el célebre boca a boca tan importante para que una película se mantenga en cartel? Esa satisfacción es inversamente proporcional a la distancia que hay entre lo que prometimos al espectador y lo que finalmente vio en la sala.

Los pasos detrás de la puerta son thriller o terror, la amada que persigue el tren es el melodrama, el señor que al apoyarse en una puerta vaivén se cae es la comedia... Ideas tan arraigadas como las propias estructuras narrativas que acompañan a la humanidad desde las cavernas. Son generalmente estos

recursos instalados los que construyen la percepción de género. Y tan potentes son estos elementos que hasta construyen perfiles de actores y directores. Todavía nadie pidió una versión de Romeo y Julieta protagonizada por Chuck Norris, ni vimos un film de guerreros espaciales protagonizado por Julia Roberts, aunque nunca se sabe.

En el caso de los realizadores es paradigmático: con la excepción de unos pocos (Howard Hawks o François Truffaut, por ejemplo), los cineastas suelen ser asociados a géneros. Las películas de Alfred Hitchcock son consideradas suspenso aun cuando estructuralmente estén más cerca del melodrama (*Vértigo*, *La sombra de una duda*, *Rebecca*) y las de John Ford westerns (a pesar que la mitad de su obra va por otro camino).

La narrativa de género puede ser liberadora o restrictiva; un elemento de despegue creativo o una jaula. El cine clásico norteamericano, francés, inglés, mexicano y argentino está repleto de realizadores que contrabandearon sus ideas bajo el esquema del cine de género. Cuando ves estas películas, sus niveles de lectura más profundos están disfrazados bajo una serie de convenciones y lugares comunes no por eso menos efectivos. Filosofía, política, sexualidad... los realizadores encontraban formas de comentar el mundo que los rodeaba haciendo películas de vaqueros, films de monstruos, historias de mujeres abandonadas por sus maridos y musicales livianos.

Pero a la vez, sin esas intenciones el cine de género se puede volver esquemático, previsible y homogéneo si el capitán del barco fílmico no tiene una mirada sofisticada de su rol.

Nuestras investigaciones de mercado en Telefé y Telefónica Studios nos devuelven siempre la misma respuesta: el público básicamente elige que ver por género. No es nuestra mirada, son los propios espectadores quienes nos lo dicen en encuestas semestrales.

Pero, ¿qué nos queda a los países periféricos que hacemos cine con presupuestos notoriamente inferiores a los de Hollywood? Nuestra obligación es ir por el ingenio, la creatividad, el peso local, por las voces y temas cercanos a los espectadores. Se estrenan cientos de películas por año, así que nuestra batalla es clara: estamos en la lucha por la relevancia. Para subsistir (es decir, para seguir filmando) necesitamos que de toda esa oferta masiva los espectadores elijan ver nuestras películas. A favor tenemos una libertad que la industria norteamericana no tiene: si haces una película de 200 millones de dólares, tenés que apuntar a la mayor cantidad de espectadores posible. Para eso quedan afuera los contenidos complejos, se elimina a una franja adulta de público, los contenidos polémicos son incómodos, la apuesta siempre va a ser por marcas conocidas (adaptaciones de comics, series de

TV, secuelas y precuelas) y la necesidad de minimizar riesgo va a permear toda la propuesta. Por supuesto que hay excepciones, como la producción de Pixar o los proyectos de Steven Spielberg, pero en general el sistema se auto-restringe para alcanzar a todos los *targets* al mismo tiempo.

Latinoamérica reúne dos tradiciones narrativas únicas. Pertenecemos a una región donde la literatura y el cine social son parte fundamental de nuestra épica, de nuestras historias, y por otro lado heredamos del mundo europeo la pasión por el género puro. Quizás, en esa combinación que Hollywood ya no puede o no quiere ofrecer, esté la diferencia. La localía es un *plus* y ya es hora de aprovecharla.

Sobre Axel Kuschevatzky: (n. Buenos Aires; 28 de octubre de 1972) es un periodista especializado en cine, guionista y productor cinematográfico argentino. Entre sus mayores éxitos como productor se encuentran los films *El secreto de sus ojos*, de Juan José Campanella; *Relatos salvajes*, de Damián Szifrón; y *El clan*, de Pablo Trapero. Es jefe de desarrollo y producción de cine de Telefé, el mayor co-productor de cine de la Argentina. Desde 2004 ha sido el co-conductor del “pre-show” de la entrega de los Oscars, para Turner Network Television (TNT). Esta transmisión es vista por más de 120 millones de personas en toda la región de Latinoamérica, desde Puerto Rico a Tierra del Fuego.



La historia del cine de género le pertenece a los atípicos (los fuera-de-serie)

por Maitland McDonagh

Cuando era una niña pequeña, le tenía miedo a la oscuridad. Especialmente a los armarios a medio abrir en las habitaciones oscuras, los pasillos y la cortina de la ducha cerrada en la oscuridad. Siempre estaba encendiendo las luces y mi padre estaba siempre apagándolas. Me decía que era por la factura de la luz, pero en retrospectiva creo que fue más por que él —que le encantaba alabar a su inteligente hija mayor ante sus amigos (algo que supe sólo décadas más tarde, de la viuda de uno de esos amigos)— no tenía paciencia para ningún tema infantil, empezando por los niños.

Mi familia no iba a ver películas. Sobre todo porque ir al cine en Manhattan —al menos, ir a la clase de películas a las que la persona promedio podría llevar a los niños— era caro si tenías cuatro hijos. Sin embargo, yo era una lectora voraz. Mi padre era escritor y tenía un montón de libros, algunos de los cuales probablemente leí mucho antes de lo que hubiera debido, aunque esa es otra historia. Los libros relacionados con este tema serían una colección de cuentos de Edgar Allan Poe. No tengo ningún recuerdo sobre cuál historia leí primero o cual me impresionó más, sólo que sus cuentos de misterio e imaginación hundieron sus ganchos elegantes en mí y nunca me dejaron ir. Mi imaginación era vívida, aunque no específica. No recuerdo tener miedo de los monstruos en el armario o debajo de la cama, o asesinos enloquecidos que acechan en los callejones (no es que Manhattan está lleno de callejones, contrariamente a lo que las películas quieren hacernos creer), pero la fluidez de las sombras y la vaguedad de los ruidos nocturnos —los

departamentos imasibles en edificios de ladrillo están tan llenos de ellos, como las casas encantadas— aún me dan escalofríos.

No es que lo haya confesado, por supuesto. Pero, afortunadamente, el tipo de películas de terror disponibles en la televisión eran generalmente leves, y aún más inofensivas al ser vistas en la pequeña pantalla blanco y negro que reducía todo a tonos pálidos de gris. Así apareció *Not of This Earth* (1957), que debo haber visto a mediados de la década de 1960 gracias a una niñera muy displicente acerca de la programación televisiva que podía ver. Tendría siete u ocho años y realmente me aterraba; mirándola ahora puedo entender por qué. Era una producción de bajo presupuesto, previa a la fase American International Pictures de Roger Corman y escrita por el prolífico Charles Griffith. Contaba la historia de un extraterrestre de ojos blancos que evalúa la Tierra como fuente de sangre fresca para su raza moribunda (víctima de las generaciones de guerra atómica). Su atmósfera de sofocante desesperación probablemente se me subió a la cabeza. Pero el gélido extraterrestre, “Mr. Johnson”, era otra cuestión: a todas luces un hombre común con un traje de negocios, hasta que se quitaba las gafas de sol para revelar sus ojos blancos muertos. Peor aún era la criatura alienígena que utilizaba para recoger la sangre, una especie de paraguas viviente que se asentaba sobre las cabezas de sus víctimas y contraía su torso de membrana, aplastando sus cráneos. Como efecto especial era rudimentario, pero como imagen era espantosa. Una vez enganchada por *Not of This Earth*, sólo fue cuestión de consultar los anuncios de televisión para descubrir una gran cantidad de películas, desde las elegantes *Drácula* y *Frankenstein* de Universal (ambas de 1931) a las películas sobre momias mexicanas.

En los Estados Unidos, tales películas —junto con los cómics, el *pulp-horror*, las revistas *men’s sweat* (especializadas en historias de crímenes y de aventura aderezadas con damas en fuga), el rock ‘n’ roll y la pornografía (una categoría que incluía revistas pin-up, inocuas para los ojos del siglo 21)— fueron acusadas durante la década de 1950 de ser una mala influencia para las mentes jóvenes por representantes de la Iglesia, maestros, policías y profesionales de salud mental, grupos que rara vez se ponían de acuerdo sobre nada. Pero por los años ‘60 había problemas mucho más grandes en el aire y, en cualquier caso, yo vivía en gran parte inconsciente de tales controversias. Sospecho que las cosas podrían haber sido diferentes si hubiera crecido en la ciudad de Nueva York. De todas maneras, dudo que las películas de terror y cómics me hicieran más daño que encontrar las fotografías desnudas de una joven pareja vecina, a quien le cuidaba el gato durante uno de sus viajes. O algunos años después de ver eso, películas mucho más gráficas

como *La última casa a la izquierda* (1972) y *Violencia en el último tren de la noche* (*L'notte treno ultimo della*, 1975).

Mi época dorada personal del cine de género fue la década de 1970 y principios de los '80, cuando merodeaba regularmente por los cines del Times Square —plagados de venta y consumo de drogas y comportamiento obsceno— cuya mala reputación estaba muy exagerada, según mi experiencia. Sí, la gente vendía drogas —principalmente marihuana y píldoras— y generalmente en los baños... Aunque una vez vi a un joven caminando en el pasillo de una de las casas de la Calle 42 —¿Harris, tal vez?— con una bandeja de cartón, asegurada por un trozo de cuerda alrededor de su cuello y su cintura, vendiendo droga como una *cigarette girl* de un club nocturno de una película de 1940. Recuerdo haber visto el film *Blood Beach* (1980) a través de una nube de humo de marihuana. La vi un viernes por la noche en el cine New Amsterdam (en sus días de gloria en Florenz Ziegfeld; si miran de cerca la manchada alfombra roja, aún se pueden distinguir las iniciales "FZ" en el tejido) y estaba tan lleno que tuve que sentarse en el balcón, donde se permitía fumar. Sospecho que *Blood Beach* mejoró bastante por la atmósfera. Y sé de buena fuente que varios estafadores trabajaban en los baños de hombre. Una vez me lavaba las manos en el baño de mujeres del Teatro Nacional —una gran casa en la calle 42 y Broadway—, cuando una mujer muy joven, enfundada en pantalones color limón con un top que le hacía juego, me dijo "hola" y luego sugirió si quería satisfacer a su hombre, "Mellow Yellow".

Pero dicho todo esto, los fumadores de marihuana se ocupaban de sus propios asuntos, la joven de amarillo se quedó perpleja cuando rechacé su invitación para conocer a su proxeneta, y mis compañeros cinéfilos habían ido allí, en general, para ver la película. En realidad eran varias películas, ya que el cine de Times Square ofrecía programas de dos e incluso tres films, cuando la mayoría de los cines de Manhattan sólo mostraban una y cobraban más. El único sitio en el que me molestó un acosador fue en una casa de arte y cine de West Village donde estaba viendo, de todas las cosas que podía estar viendo, *Saló o los 120 días de Sodoma* (1975) de Pier-Paolo Pasolini.

La programación en salas de cine de Times Square era diversa y fascinante. Aunque la calle 42 —"El Deuce", como le llamaban las prostitutas y los estafadores— era famosa por sus cines porno, no tenía el monopolio de la programación para adultos. Un número igual de cines ofrecía otro tipo de películas, incluyendo gores americanos de bajo presupuesto, obras como las del dramaturgo-experimental y escritor de teatro devenido en cineasta Andy Milligan (*The Ghastly Ones*, 1968; *Guru, the Mad Monk*, 1970; *The*

Rats are Coming! The Werewolves are Here!, 1973), y *Seizure*, el efectivo thriller psicológico de Oliver Stone protagonizado por Jonathan Frid. En el caso de *Seizure*, el nombre de Stone aún no estaba en la marquesina (era su primera película) pero sí el de Frid, estrella de la telenovela gótica de corta duración pero muy querida *Dark Shadows*, cuyas calificaciones mediocres se incrementaron cuando el creador Dan Curtis tomó la valiente decisión de meter un ambiente gótico con la introducción de un primo perdido de Bernabé, cuyo sorprendente parecido con el retrato de la familia de un antepasado largamente muertos pronto fue explicado por la revelación de que era un vampiro. Aunque Dan Curtis Productions está hoy en día, en gran medida, olvidado por los aficionados al cine (o por aquellos cuyos ojos se abrían a la intrusión del horror gótico en el páramo de la televisión nocturna, aunque yo solía ver sombras oscuras con mi madre después de llegar a casa de la escuela primaria, mirando *Dark Shadows*), fue responsable de algunas de las más memorables películas de terror hechas para la televisión de la década de 1970, incluyendo *The Night Stalker* (1972); la antología de Karen Black *Trilogy of Terror* (1975), en particular su segmento “He Who Kills”, sobre una mujer aterrorizada por un pequeño muñeco fetiche de cacería zuñi —hecho a mano— con la forma de un guerrero aborigen deforme, equipado con dientes afilados y una lanza puntiaguda (bellamente repetido/parodiado en el corto de temática gay, de 1997, *Karen Black Like Me*); *Cargoyles* (1972), *Satan’s School for Girls* (1973) y *The Dark Secret of Harvest Home* (1978).

Lo que vi muy poco durante esos años fue terror latinoamericano. A mediados de los ’70, films italianos y españoles habían hecho incursiones significativas en la mezcla *grindhouse*. Pero estaban ocultos detrás de los nuevos títulos estadounidenses insulsos, por lo que el descubrimiento de su brillantez visual, su franqueza sexual y su perversidad frecuente los hacía destacar entre los títulos de terror americanos, pero eran un negocio impredecible. En Nueva York, los cines *grindhouse* no se molestaron en publicitarlos en los periódicos, incluidos los menos respetables. Para saber que estaban pasando en la calle 42 había que ir allí el viernes por la mañana y caminar desde Broadway a la Avenida Ocho y volver, mirando las marquesinas (y ocasionales bucles de vídeo en las pequeñas pantallas de televisión, puestos fuera de los cines) y hacer una nota mental sobre qué películas podían ser interesantes. Los films que se pasaban en la calle 42 eran ignorados por los periódicos principales, a excepción del Daily News, que en 1984 comenzó a poner una columna de Joe “The Phantom of the Movies” Kane (quien más tarde creó la revista Videoscopia). El fanzine de Bill Landis, Sleazoid Express

(1980-1985; revivido por seis números a partir de 1999) cubrió el mismo tema desde una perspectiva más valiente, haciendo crónica no sólo de las películas, sino también del entorno de Times Square en el que existían.

A mediados de los años '80 vi por primera vez la película argentina *La venganza del sexo / El Curioso Dr. Humpp* (1969), cortesía de Frank Henneletter —el director de *Basket Case* (1982)— y defensor incansable —junto a Mike Vraney (1957-2014), fundador de Something Weird Video— de las películas que se habían deslizado a través de la red tanto de la atención popular como de los fanáticos. Como tantas otras películas que han hecho una impresión indeleble en mí, no puedo decir que *La venganza del sexo* era buena. Pero como *Not of This Earth*, *Last House on the Left*, *Trilogy of Terror* y, por supuesto, las películas de Dario Argento —el tema de mi tesis de maestría en la Universidad de Columbia y más tarde de mi primer libro, *Broken Mirrors/Broken Minds: The Dark Dreams of Dario Argento*— me hizo cambiar la perspectiva. Fue una película que me hizo dar cuenta de lo que yo no sabía y me generó curiosidad por aprender más.

George Orwell escribió que la historia la escriben los ganadores, pero a pesar de la toma de control de la calle 42 (y por extensión, de las programaciones *grindhouse* de cine de todo el mundo) por las principales cadenas de cine que poseen los multicines en las cercanías, la historia del cine de género le pertenece a los atípicos (a los fuera-de-serie), desde las películas independientes americanas a las marginadas películas europeas y asiáticas o a las difíciles de categorizar *Stalker* de Andrei Tarkovsky (1979), *Calvaire* de Fabrice Du Welz (2004) y *Werckmeister Harmonies* de Bela Tarr (2001). El Deuce ha muerto, viva el Deuce.

Sobre Maitland McDonagh: es una reconocida crítica de cine americana, de medios como New York Times, Film Comment, Film Quarterly, Premiere, Entertainment Weekly y Fangoria. Editora de cine de la web de Tv Guide y autora de libros sobre cine de horror como *Broken Mirrors/Broken Minds: The Dark Dreams of Dario Argento* (1991), *Filmmaking on the Fringe: The Good, the Bad, and the Deviant Directors* (1995), *The 50 Most Erotic Films of All Time: From Pandora's Box to Basic Instinct* (1996) y *Movie Lust: Recommended Viewing for Every Mood, Moment, and Reason* (2006).





Finanziamento

Cómo financiar, filmar y distribuir ciencia ficción psicológica

por **Isaac Ezban Graber***
[México]



El cine que más me gusta ver —y también hacer— como director es el de ciencia ficción psicológica y de terror. Hasta ahora he hecho varios cortometrajes de terror, entre ellos *Subway to hell* (2007), *The sleeping beauty* (2007), *Cookie* (2008), *Cosas feas* (2010). Y mis primeros dos largometrajes han sido de ciencia ficción psicológica: *El incidente* (2014) y *Los parecidos* (2015).

Al escuchar “ciencia ficción” mucha gente imagina grandes explosiones y efectos especiales. Me gustan esas películas, pero las que más disfruto —e intento hacer— son aquellas en las que el elemento de ciencia ficción es más psicológico. O sea, ver todo desde el punto de vista de los personajes (historias en las que, por ejemplo, se podría estar acabando el mundo, pero vemos todo desde la perspectiva de personas atrapadas en un sótano).



* **Isaac Ezban Graber** estudió teatro en Londres (The Method Studio, 2005), Dirección de Cine en Nueva York (The New York Film Academy, 2007) y la carrera de Comunicación con la especialidad de Cine en México D.F. en la Universidad Iberoamericana (2005-2009). Escribió cuatro novelas cortas. Es uno de los dos fundadores de la productora Yellow Films, donde se desempeña como guionista, director y productor. En 2013 dirigió su primer largometraje titulado *El Incidente*, bajo un guión de su autoría que obtuvo, entre otros, el premio Best Project Presentation en el Fantastic Market del Fantastic Fest en Austin, Texas, con un jurado compuesto por Elijah Wood y Robert Rodríguez. También en 2013 Isaac obtuvo el financiamiento de EFICINE 226 para el thriller de ciencia ficción *Los parecidos*. Isaac es uno de los fundadores del Autocinema Coyote, el primero en México DF en 30 años.

Me interesa también cuando la ciencia ficción se usa como una metáfora de algo que está sucediendo en el mundo real. Como en la serie de televisión americana *La dimensión desconocida* (50's y 60's), en la que podía estar ocurriendo una invasión extraterrestre, pero realmente era una metáfora a la guerra fría.

Mi opera prima —*El incidente*— es un drama de ciencia ficción psicológica que mezcla dos historias paralelas sobre personajes en espacios ilógicamente infinitos: dos hermanos y un detective atrapados en escaleras infinitas, y una familia atrapada en una carretera infinita... durante 35 años.

De esta forma, el elemento fantástico (el hecho de que están en espacios infinitos) me sirvió para hacer una metáfora filosófica sobre el paso del tiempo en la vida de las personas, las decisiones y el envejecimiento. En *El incidente* la metáfora de la ciencia ficción es filosófica.

Mi segunda película, *Los parecidos*, es un thriller de ciencia ficción que transcurre en la madrugada del 2 de octubre de 1968, cuando ocho personajes atrapados en una estación de camiones no pueden salir hacia la ciudad de México debido a una tremenda tormenta y comienzan a ser víctimas de un extraño fenómeno paranormal, mediante el cual todos se están pareciendo físicamente a uno de ellos.

En este caso, intervienen elementos sobre la identidad y sobre la paranoia social del México de los 60's. Entonces, podríamos decir, la metáfora es política, social y también algo filosófica.

Me gusta hablar de temas que me apasionan. Siempre digo que *El incidente* es una película muy personal porque aborda el paso del tiempo, un contenido que me entusiasma. En mi segunda película hablo sobre la identidad, que es otro tema que me interesa. Me gusta hacer historias locas, ambiciosas y descabelladas, incluso con el elemento fantástico, pero que nazcan de temas muy humanos.

Como creador, al escribir una historia de ciencia ficción siempre corres el riesgo de meterte en un sin fin de errores en la lógica (como le pasó a los guionistas de *Lost*) y siempre, hagas lo que hagas, pueden llegar a existir estas incongruencias en tu historia, simplemente por el género que estás tratando. Sin embargo, es posible evitar estas inconsistencias si te enfocas en crear un universo congruente y en pensar en reglas claras que hagan sentido y que nunca se traicionen. Cuando tengas claro cómo funciona ese universo, creas una historia dentro de él (o a veces lo primero puede ser la idea de la historia, cualquiera de las dos formas funciona).

Es posible construir una película de bajo presupuesto basándote en la inteligencia y la creatividad. Sin depender de un sinfín de sets y efectos espe-

ciales, porque esas cosas son caras y no entran en una película de bajo presupuesto. Pero si construyes una historia de ciencia ficción psicológica, en la que lo importante sea el viaje de los personajes, definitivamente puedes realizar una película, aún con los conceptos más ambiciosos y *mindblowing* de la ciencia ficción (como viajes en el tiempo, mundos paralelos, etc.), pero ubicada creativamente en espacios contenidos.

Mi consejo es tratar de enfocar la mayoría de los recursos en lo que se va a ver en pantalla (la fotografía, la iluminación, una buena cámara, la locación, un buen set, el diseño de producción, el arte, buen vestuario, los actores —que sean excelentes actores, invertir en ellos dinero y tiempo de trabajo y ensayos—), y tratar de resolver de otra forma las cosas que no se ven en pantalla.

Aunque por el otro lado, el equipo que hace la película también debe representar una buena inversión, pues debes de tenerlos siempre contentos y muy felices y apasionados de estar trabajando en tu película. Un gran maestro mío dijo una vez que el secreto detrás de un gran director es un gran *crew*.

En cuanto a los rubros técnicos (ya no tanto de historia, ideas o de lógica), es fundamental contar con un gran equipo de arte y de fotografía para que toda la factura visual de la película esté bien cuidada y que todo se vea “realista” (no refiriéndome a la realidad, sino a que el film se vea verosímil según el mundo que quieres contar y trabajar).

Si tienes poco presupuesto siempre es mejor mostrar menos cosas pero sugerir más, a arriesgarte a mostrar algo que por el poco presupuesto no lo puedes hacer bien y se puede llegar a ver “chafa”.

En México tenemos la gran fortuna de contar con el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), un organismo gubernamental que apoya muchísimo a los cineastas. En el IMCINE hay tres fondos: FOPROCINE y FIDECINE (fondos que otorga el gobierno), y EFICINE (fondo fiscal que sale de los impuestos de alguna empresa de la industria privada, la cual puede otorgarte, en un proceso completamente legal y supervisado por el IMCINE, hasta el 10% de sus impuestos ISR anuales para el presupuesto de una película).

Son grandes apoyos. Sin embargo, no son tan fáciles de obtener. Yo traté de obtener algunos de estos apoyos durante más de tres años, sin suerte alguna. En 2013 apliqué para el EFICINE con *Los parecidos* (la que ahora es mi segunda película) y decidí desarrollar un proyecto alternativo que no dependiera de financiamiento del gobierno, y ese fue *El incidente* (mi opera prima), la cual decidí levantar meramente con inversión privada.

Hice un *business plan* de la película como si fuera cualquier negocio: mostrando el escenario más alto posible de recuperación, el escenario

medio, el escenario bajo, etc. (todo esto contemplando una pequeña investigación que hice de la industria, de cuánto podríamos ganar con estreno en cines, cuánto con venta en DVD, VOD, etc.).

Con este esquema encontré trece inversionistas para *El incidente*. Fue un film barato, sumamente independiente, muy pequeño, en el que muchas personas del equipo no tuvieron sueldo o fue muy básico. Todos éramos como una gran familia trabajando por el amor a la película. Así fue como mi opera prima se financió 100% con inversión privada.

Además, tuve apoyo de otras instituciones: el Guanajuato International Film Festival, que nos dio el premio a mejor guión; y el Fantastic Fest, que nos seleccionó para su primera edición del Fantastic Market/Mercado Fantástico, donde nos dieron el premio de Mejor Presentación de Proyecto. Más que soporte económico le dieron al proyecto enorme credibilidad.

Cuando estábamos a punto de filmar *El incidente* nos enteramos que habíamos obtenido el apoyo gubernamental (EFICINE) para *Los parecidos* (la cual, curiosamente, incluso había escrito y desarrollado antes). Más tarde, debido a que con el apoyo de EFICINE no nos alcanzaba para hacer la película, aplicamos para otro estímulo gubernamental (FIDECINE) y también lo obtuvimos.

De este modo, mi primera película se levantó con inversión privada y mi segunda película se hizo con financiamiento del gobierno/IMCINE (específicamente EFICINE y FIDECINE), lo cual demuestra que hay varias formas de hacer cine y sólo hay que poderse mover para encontrarlas.

El incidente fue adquirida por Cine Caníbal, una distribuidora que nos gusta mucho, que tiene buen ojo para el cine independiente. Se estrenó en México en salas comerciales en abril 2015. En cuanto a distribución fuera de México, fue adquirida por Shoreline Entertainment como agente de ventas para venderla en todo el mundo y en todas las ventanas.

La distribución es un tema importante. Siempre me enfoqué en como hacer una película, financiarla, encontrar actores, filmarla, editarla, etc. Desde que *El incidente* fue adquirida por Shoreline Entertainment como agente de ventas he entrado a un nuevo mundo: ya tengo una película terminada pero ahora continúan las entregas. Tengo que hacer materiales y formatos importantes para la venta de la película, encontrar financiamiento para realizarlos, hacer un enorme trabajo de papeleo, contratos, cosas legales, seguros, etc.

No me quejo. Estoy feliz de que mi película esté encontrando ventanas para verse en todo el mundo. Pero debo admitir que es una chambota nueva, un trabajo que nadie esperaba.

Respecto a este tema, mi consejo para cineastas emergentes que estén planeando su primer largometraje es que dejen una parte de su presupuesto especialmente para materiales de entrega. Aún después de tener la post-producción terminada. Y que se asesoren sobre las cláusulas de todos los contratos; y legalmente se asesoren bien, como yo lo he podido hacer afortunadamente.

Hay todo un mundo ahí afuera además del cine y aunque la parte legal, contable y administrativa no sea lo que nosotros como directores de cine estudiamos o aprendimos (en la escuela o viendo cine), tarde o temprano tenemos que rodearnos de eso y aprender de eso (o rodearnos de gente que sepa de eso) para que nuestras películas salgan al mundo.

Es trascendental estar en festivales de cine de todo tipo: chicos, grandes, de género o no, ya que ahí salen los contratos de distribución. Todos los contactos para poder hacer mis dos primeras películas salieron de reuniones o gente que conocí en festivales.

También es muy importante ir a todos los mercados y el marketing por medio de redes sociales. Hoy en día, cualquier persona que sea creativa e inteligente puede hacer por sí solo un buen marketing de sus películas a través de las redes sociales, y eso también resulta muy importante para atraer a una distribuidora.

No comprendo a los directores de cine que dicen “yo no entiendo eso del Facebook”. Es vital, en mi opinión, saber moverte por esos medios (o asociarte o trabajar con alguien que lo haga muy bien, si es que tu no lo sabes hacer o no te gusta) para difundir tu trabajo.

Es importante que la película tenga un perfil en las redes aún desde antes de filmarse para ir compartiendo cierta información y mantener a un público cautivo.

Aunque es verdad que un exitoso manejo en redes sociales de una película nunca garantiza que será un éxito en taquilla, sí ayuda para conseguir distribuidor, interés de festivales o de agentes de venta, etc.

También existe el marketing tradicional, que también es importante para que el público tenga el *awareness* de una película (trailers, posters, vayas, espectaculares, etc.).

Por otra parte, existen ciertas activaciones o ideas creativas que tú como cineasta puedes ir haciendo para hacer ruido para tu película. Por ejemplo, para la premiere mundial de *El incidente* en Fantastic Fest llevamos 500 botellas con caca y pipi adentro (falsas, obviamente, jaja) ya que en una escena en la película un personaje hace “del baño” en una botella y las repartimos a la audiencia. Eso tuvo una enorme repercusión en las redes sociales y en

todo lo que la gente comentó sobre la película: todos se tomaron foto con sus botellas y las subieron, etc. Son pequeños esfuerzos. Y ayuda, sobre todo, para que pase lo más importante que puede pasar con un film: que la gente no la vea sólo como una película, sino como una **experiencia**.

Junto con mi socio Salomón Askenazi hemos fundado la casa productora Yellow Films en 2007. Hacemos cine, filmamos la opera prima de Salomón *Ocean blues* en 2010, mis primeras dos películas, y tenemos en desarrollo otros proyectos. Ocasionalmente hacemos algunas cosas de publicidad (como comerciales, infomerciales, videoclips, videos corporativos, o lo que vaya saliendo) aunque, sobre todo los últimos dos años, nos hemos clavado mucho en hacer cine que es, afortunadamente, lo que más queremos. Pueden encontrar más de nuestro trabajo en www.yellowfilms.net.

También tengo otro negocio que se relaciona con el cine: junto con otros socios fundamos el primer autocinema en México DF en 30 años, llamado Autocinema Coyote. Abre de miércoles a domingo y la gente puede disfrutar una película desde la comodidad de su coche, como en los autocinemas clásicos. La idea del Autocinema Coyote es ofrecer algo más que sólo ver una película sino una experiencia: transportarte al pasado, a un lugar que ya no existe (todo está decorado como de los 60's, hay una deliciosa cafetería sesentera con servicio a tu coche, un *lounge*, hay intermedio, etc.). Proyectamos películas clásicas de todo tipo de géneros, y de hecho hacemos eventos temáticos relacionados con las películas (por ejemplo, nos gusta que en una función de *El resplandor* de pronto dos niñas vayan a asustar a todos los coches, y ese tipo de cosas). Es divertido. Me gusta mucho. Pueden encontrar más información al respecto en www.autocinemacoyote.com.

Mi mejor consejo para cualquier cineasta que este planeando hacer una película es que haga toda la investigación posible (ver referencias, pensar en influencias, etc.) para tener muy clara su visión y que no la deje ir ni la comprometa por nada ni por nadie.

El mundo está lleno de gente que te va a decir que esa idea que tienes no funciona, pero si todos te dicen que estás mal, generalmente, puede querer decir que vas por el buen camino.

Por otra parte, tampoco hay que ser un enorme necio, y parte de la tarea más importante del director es escuchar, y estar abierto a todo tipo de sugerencias de colaboradores y parte del equipo pero sin comprometer tu visión. Hay que hacer una mezcla equilibrada entre tener tu visión clara y a la vez escuchar las sugerencias de personas importantes o que entienden bien lo que quieres hacer. La mezcla correcta entre ambas cosas es lo que mejor te hará crecer como director.

Respecto al financiamiento de sus producciones, les diría que busquen contactos en festivales, en los gobiernos o instituciones de sus países, inversionistas privados, fondos o convocatorias de proyectos en desarrollo, mercados nacionales e internacionales, co-producción, *pitching markets*, en fin, todo lo que puedan encontrar, o incluso las combinaciones de todos estos juntos.

Cuando tengan los recursos para hacer una película, mi consejo es que les den el uso con creatividad e inteligencia, y entonces todo les rendirá mejor. ¡La única salida es seguir avanzando!

Cómo superar la falta de financiamiento estatal

por **Ulises Guzmán***
[México]



Mi mirada culposa recorrió el rostro desalentado de un reducido equipo de preproducción. Lo ojos de ell@s miraban a un punto infinito, en un momento distante. Bajo el influjo de esa extraña, inexplicable y absurda culpabilidad que te corroe cuando has fracasado en conseguir los fondos que financien tu nueva película, lo único que se me ocurrió decir en ese desolador instante fue: “¡Hagámosla de forma independiente..!”. A lo lejos se escuchó que alguien tiraba de la cadena del baño. El peculiar sonido contrastaba con la respuesta de todos: El silencio. Sus miradas fueron del todo elocuentes, unas con sarcasmo, otras con incredulidad retadora, otras de plano hostiles. Detecté una mirada que me acarició el rostro con una compasiva lástima... era mi novia... de pronto llegó del baño a la sala de juntas quien había activado el *flush* del excusado. Todos lo veíamos. Nadie



* **Ulises Guzmán** es egresado del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) de la UNAM, especializado en realización y guión. En 1999 adapta y realiza el largometraje para televisión *Cupo limitado* (1999). En Barcelona cursa seminarios y talleres con A. Jodorowski, J. Svankmajer y S. Bass, entre otros. Escribe, realiza, produce y anima el corto de animación *Malapata* (2001). En 2005 estrena el corto *XX-XY Fuera del mundo* (2005). En 2009 filma el largometraje, base de la serie para televisión LuisToscani, *Tosco*. En 2011 dirige el film independiente *Alucardos: Retrato de un vampiro*. Y en 2014 participa en el proyecto *México Bárbaro (Leyendas y Mitos de México)* con su segmento 7 veces 7. Se desempeña desde hace 15 años como escritor, productor y realizador de programas de televisión. Desde hace 6 años se dedica a la Pedagogía Cinematográfica en Universidades.

se atrevía a decirle que nuestro proyecto de *Alucardos. Retrato de un vampiro* había sido rechazado por segunda ocasión por la entidad estatal que apoya económicamente proyectos cinematográficos en distintas etapas de la producción: van desde el desarrollo de la idea hasta la postproducción del proyecto. Nosotros solicitábamos el apoyo monetario para producción.

Lo que vino después fue lo natural. Una desbandada de la gran mayoría de los involucrados en preparar la carpeta del proyecto. Casi todos ellos eran profesionales en su campo, que están en la búsqueda más que de una película, del modo de solventar sus eventualidades económicas.

En México, la palabra “independiente” —sobre todo cuando de cine se trata— tiene acepciones negativas. Al parecer infieren lo siguiente: “te voy a explotar hasta que sangren tus ojos”; “no comerás durante el rodaje”; “tu trabajo será valorado como *amateur*”; “ni tu abuela verá ésta película”; “te endeudarás”; y todos los prejuicios que paso por alto por no ser exhaustivo. El Apocalipsis fílmico.

La forma en que están organizadas las cosas para hacer cine en México garantiza pocos caminos para la producción. Por un lado, están las más o menos 20 producciones estatales, en el rango del u\$s 1.000.000 dólares hasta los u\$s 7.000.000. Aquí estamos hablando de películas que tratan de temas diversos. Muchas de ellas son provenientes de una ley que incentiva el utilizar los impuestos de empresas privadas. En general, este tipo de cine está completamente amafiado. Las películas las terminan dirigiendo improvisados amigos o familiares de los empresarios que donan esos impuestos, y por supuesto la calidad y temática de dichas películas termina siendo, en su gran mayoría, basura barata que desalienta al espectador a ir al cine. Si se pregunta por qué hacen ese tipo de cine, es el negocio que se presenta al producir un producto en apariencia caro, pero en realidad hecho fraudulentamente con tres pesos.

Por otro lado, el otro fideicomiso, digamos, a fondo perdido, produce películas de mayor calidad, culturales, pero que en su mayoría tienen una búsqueda estética personalísima, con equipos de producción obsesionados en conquistar muchos premios pero sin que ello sea vinculante con el público. Ahí encuentra unos los mismos rostros frente a pantalla y detrás de ella, así como la curiosidad de que en cada administración casualmente nacen genios cuyo talento se diluye cada sexenio.

Más alejado de lo anterior podemos encontrar el denominado “*video home*”: películas de muy bajo presupuesto (de u\$s 50.000 dólares hasta u\$s 100.000). Estas son en general películas con temática violenta que exaltan las vicisitudes vitales de los traficantes de drogas y en cuyo *cast* se requiere

de la aparición de un cantante de narcocorridos. La calidad de éstas últimas suele ser mala.

El panorama no es alentador para alguien que emprenda un proyecto independiente. Un proyecto que busque un tema intermedio entre lo que se denomina cultural y lo que denominan comercial.

Este tipo de esfuerzos es cada vez más común en México. La masificación de los egresados de escuelas de cine no dependientes del Estado, la descentralización (antes las escuelas de cine sólo estaban en la capital de México) y emergencia de muchos cineastas en el interior del país, así como el fácil acceso a tecnologías caseras de bajo costo que le dan calidad a la imagen, todo esto sumado, da como resultado un verdadero *boom* cinematográfico.

El día de hoy es más sencillo hacer una película. Lo que parece imposible es lograr exhibirla de forma comercial. Y el Moloch cinematográfico se alimenta de dinero.

En México siempre ha habido una tradición de cine fantástico, de terror y de ciencia ficción. Tradición que ha ido a contra corriente de la visión hegemónica de una gran mayoría de los funcionarios cinematográficos, académicos e incluso productores que aún consideran un género menor al cine de género. Sin embargo, los números los desmienten. Hace 15 años en México sólo había un festival de cine dedicado al terror, ciencia ficción y fantasía, hoy son 25 en todo el país. Es decir que hay un gran segmento de público esperando ver ese tipo de cine. Espectadores que a su vez han formado nuevas generaciones de público interesado.

Esa es una de las probables explicaciones del por qué, hoy en día, hay una docena de cineastas nacionales que forman una muy interesante generación, que ya casi genera una corriente cinematográfica llamada "La sangre nueva". La película *México Bárbaro* muestra un amplio espectro de cómo se han formado dichos cineastas. Mi experiencia es un ejemplo de esto. Llevo haciendo filmes con temática de horror desde 1992, que han tenido un muy disparate reconocimiento. También hay directores que recién han saltado a los sets, pero que lo ha hecho con gran calidad y hablando a su generación. No es casual que dos de los tres más reconocidos cineastas mexicanos en Hollywood dediquen sus películas al fantástico.

Todo lo anterior me lleva a pensar de forma positiva que muy pronto las mafias cinematográficas, que desde su cortadad de visión administran y monopolizan los recursos para la producción, se habrán roto. Ello abrirá las perspectivas para que todas las producciones, sean independientes o no, tengan la posibilidad de recuperación comercial.

Hoy no resta más que estar atento a la explosión de cine fantástico que se avecina desde México. “La sangre nueva”, le llaman.

Para cerrar, contaré que la película *Alucardos, retrato de un vampiro* pudo ser producida. Se estrenó en 2010 en el Festival SITGES y se sigue exhibiendo en distintos festivales y muestras. Ha ganado 24 premios nacionales e internacionales.

Fue realizada de forma independiente.

Cómo hacer cine orgánico y transmedia a través del crowdfunding

3

por **Yashira Jordán** *
[Bolivia]



Pasaron cinco otoños desde que inicié el viaje de hacer una película con la ingenua pulsión de cumplir el sueño del *storyteller* y de enfrentarme ante mi inevitable esencia o condena de ser cineasta.

Las condiciones eran simples: no tenía un centavo, pero cargaba gigantescas porciones de pasión y por supuesto muchísimo apoyo de gente que creía en mí; pero desconocía totalmente el destino. No fue casualidad que la película en cuestión haya sido una *road movie*: estaba yo a punto de emprender hacia la ruta, con una mochila que después iba a ser muy pesada para ser cargada por una sola persona, iba a caminar paso a paso por el azar y no sabía quien, durante el camino, iba a sumarse al viaje. Pero una vez puesta las botas, todo esto hizo que de a poco pueda acercarme hacia donde quería llegar.



***Yashira Jordán** es directora y productora de cine, cofundadora de Árbol Cine Orgánico, productora de cine independiente bajo los valores del cine orgánico, crowdfunding y transmedia. Es también socia del estudio Celeste de animación 2D, 3D y stop motion.

Su trabajo estuvo seleccionado en festivales como la Berlinale, Visions du Reel, Cinelatino Reconstrues de Toulouse, Bafici, Guadalajara, Morelia entre otros. Seleccionada dentro de Producers Network Marché du film, Ventana Sur, dos veces ganadora de la Beca Ibermedia para talleres de proyectos en desarrollo.

Hizo su primer corto a sus 12 años.

Contactos:

E-mail: yashira@duraznofilm.com / Facebook: www.facebook.com/duraznofilm.

Hay algo que en el arte y en el cine es extremadamente importante: la intuición. *Durazno* fue el primer proyecto que llegué a concretar como película. Film que, cuatro años después de su inicio, pude ver y escuchar en una enorme sala para 200 personas en el festival de Toulouse. Con *Durazno* comenzó un nuevo ciclo, me convertí en cineasta.

Entonces, junto a Ezequiel (el protagonista), decidimos comenzar *Durazno*, con la hermosa idea de hacer un documental que hablara de la identidad. Contar su historia y emprender un viaje por los lugares de su infancia y adolescencia, registrando cada lugar y personaje real, mientras lo acompañaba a él buscando a su padre biológico. Un viaje desde Argentina hasta Bolivia.

Comenzó todo así. Y ante la idea de crear una obra, surge el primer obstáculo: ¿Cómo la vas a hacer?

El espíritu de la obra está. La forma y el contenido son una exploración que va tomando naturalmente sus maneras de expresión, sus respuestas, para eso está la intuición. Este proceso, al cual llamo “la causa de **la ruta natural**”, se trata de eso: pensar, pensar, pensar - imaginar - meditar, escuchar música, ver películas, leer, caminar por la calle, observar, cazar inspiración en cualquier cosa que sientas necesario. Tener insomnio es lamentablemente el estado idóneo y consecuencia para poder entenderte y entender lo que estas gestando; llorar, estrujarse el cerebro. De eso no hay que preocuparse *tanto*, si no más bien accionar. Sin excusas: escribir, vomitar todo pensamiento. Va tomando forma y sin darte cuenta, si lo haces naturalmente, vas atrayendo con esta idea a gente que eventualmente terminarán enseñándote mil cosas y terminarán compartiendo tu visión para convertir la idea en eso que imaginabas.

Pero realmente. ¿Cómo la vas a hacer?

No hay reglas, pero hay ciertos pasos lógicos para emprender una película. Y aunque yo nunca haya sido de obedecer mucho a ellas, de alguna manera hay que hacer una película. Con dinero o recursos: hay que alimentar gente, hay que pagar transportes, etc.

Entonces, con un poco de intuición y gracias a mis anteriores experiencias, hice lo primero que puede servir para comunicar tu idea y pedir “ayuda”: *La inevitable carpeta de producción*.

Lo más importante de una carpeta de producción es tener una **idea sólida: una historia**, y más importante aún es que tú y solamente tú eres la persona que puede contar esa idea. Pasó eso entonces: escribí una carpeta con un par de ítems básicos: “sinopsis”, “tratamiento”, “propuestas estéticas”, todo aquello que ayuda a entender de que va la idea.

Envíe ese primer bosquejo (*que hoy leo y me parece increíblemente ino-cente*) buscando convocatorias donde hay posibilidades de encontrar gente que tenga los medios y recursos para hacer realidad la obra: Festivales, *labs*, mercados de cine, etc. Hay por doquier.

Al primer festival donde envíe *Durazno*, quedó seleccionada. Y esa fue la primer ficha que cayó del efecto domino. Así comenzaron una serie de nuevas oportunidades. Viajé con *Durazno* a Morelia, encontré a los primeros padrinos de mi película. Me enseñaron a hacer un *pitch* (el peor que di en mi vida). Pero, como consecuencia a ese viaje, se incorporó en el proyecto una productora. (Consejo de conejo: intentar dirigir, escribir, producir y todo en tu primera película es un excelente plan para enloquecer y probablemente terminar en el hospital).

Así que fundamental y de hierro: después de tener una idea sólida y saber bien lo que quieres, debes armar un equipo de **confianza**. Gente que realmente sepa lo que tiene que hacer. Así tú puedes concentrarte en lo que sabes hacer. Si eres el director/a, sé el/la directora/a y punto.

Así se armó el equipo “duraznero”, gente llena de pasión e intuición que en su momento dijeron: “lo hacemos, ¡vamos!, viva el amor: cine o muerte”. Pensamos entonces, ¿cómo conseguimos la plata? Descubrí *googleando* algo novedoso que llamaban “*crowdfunding*”. Y le propuse a mi productora: “hagamos una campaña y así nuestros amigos, familiares y gente cercana nos dan una mano”. Ella me propuso: “con ese dinero hagamos un *teaser*, un video breve que exprese lo que quiere contar tu película”. Va.

Durazno es un docuficción, es un híbrido, es un *road movie*, un film ecológico, un proyecto transmedia. Nadie nunca lo entendió del todo; entonces, hacer un video que muestre de que iba fue una de las decisiones más inteligentes para su futuro. En esa pequeña campaña, en pocos días, juntamos más de 1,200 dólares. Y eso en 2011 era suficiente plata como para hacer algo hermoso. Y lo hicimos.

Ese video fue pura intuición. Fui totalmente sincera con lo perdida que me sentía y fue una exploración: desnudarse con la pureza de esta búsqueda. La gente comenzó a enamorarse de *Durazno*, comenzó a compartir en sus muros el video, a escribirnos para saber más, el proyecto comenzó a entrar en festivales grandes, siempre espacios innovadores, que buscaban algo nuevo. Los subsidios clásicos todavía no entendían *Durazno*. ¿Un actor en un documental? ¿Nahuel Pérez Biscayart haciendo del protagonista junto al protagonista? No. Nahuel es el actor, y viaja como el actor, para descubrir junto a Ezequiel ese pasado no resuelto. ¿Pero no hay entrevistas? No. ¿Es un documental? Sí, todo es real. ¿Y entonces el actor....?

Segunda decisión: No vamos por el “camino clásico” por que nuestra peli no es clásica. ¿Seguimos con el *crowdfunding*? Dale.

Hicimos un par de campañas más, juntábamos más dinero y lo invertíamos, reciclaje: hacíamos eventos paralelos a festivales para juntar a la gente y contarles sobre nuestra peli. Decidimos hacer una película ecológica. ¿Es una película que habla sobre el calentamiento global? No. No habla sobre ecología. *Durazno* es una película realizada bajo las reglas del cine orgánico. ¿Cine orgánico? “Venite al picnic duraznero y te explicamos cómo es” / transmedia.

Intuición. Creatividad. Transparencia. Así conseguimos el dinero.

Después de esas campañas, nos acercábamos a la fecha propuesta del rodaje. Se nos baja un coproductor, teníamos muy poco dinero para hacerlo, no todos se arriesgan de la misma manera. Pero *Durazno* se había convertido en un proyecto tan particular y popular que pudimos llamar la atención de un nuevo coproductor, alguien a quien yo admiraba mucho y que el día que me dijo “sí”, sentí como haber llegado al primer *stop* del viaje a dedo, donde puedes relajarte un poco y dormir. Se creó una comunidad duraznera. Más de 1,000 personas contribuyeron con *Durazno*. La gente enamorada de la peli subía fotos con duraznos, video, canciones. La gente se vestía con la remera de nubes —la cual usaba Nahuel en el teaser / transmedia—.

Y acá comienza el aprendizaje más importante: Sí, la intuición está; genial, pero no es suficiente, necesitas por sobre todo: estrategia.

Pusimos todas las fichas al viaje de rodaje. Comenzaba en otoño: 21 días de viaje, 21 personas en el rodaje. Entonces haríamos 21 días de recaudación *crowdfunding* en donde era “todo o nada” así que antes de lanzar la campaña creamos una estrategia fantástica: 21 artistas apoyarían la película.

Así hicimos la última campaña de *Durazno*, la cual nos habilitó al rodaje. La gente que simpatizaba con los artistas que rodeaban a nuestra campaña se interesaba también, y comenzó a enamorarse de nuestra obra. Así, igual con la gente que le gustaba lo ecológico, la gente que de alguna u otra manera llegaba a *Durazno* y se sentía identificada con la historia. Y así, se hizo viral, y conseguimos que muchos más artistas se sumen y apoyen la campaña.

Teníamos una ideología de cómo producir un cine de manera alternativa, reutilizando recursos y manteniendo equilibrio con la naturaleza y el medio que nos rodea. Cine orgánico. Un director me dijo una vez: “Tienes un manifiesto. Escríbelo”.

Juntamos u\$s 21,000 en total. Hicimos campañas ecológicas para juntar plásticos, cartones, y todo lo que sea necesario para construir las escenografías de las escenas de ficción, conseguimos apoyo de los municipios de cada ciudad donde parábamos nos dieron hospedaje, comida, transporte. *Crowdfunding*. Y con eso arrancamos el rodaje.

La historia del rodaje después tuvo muchísimos puntos de giro. Fue muy difícil, el dinero no alcanzó, las estrategias ya no servían tanto. Pero debíamos terminar la película. Y en 21 días la rodamos. Es necesario entonces sumar a la lista: tacto, determinación y perseverancia.

Me encontré después de eso perdida, en una autopista oscura, sin saber para donde arrancar. Tenía la película filmada pero de nuevo no había un centavo para hacer más nada. Y el equipo estaba cansado, ya todos habían dado tanto, que no quedaba más para dar. Cada quien tenía que tomar otros caminos.

Ahí entendí que hacer una película no solo es rodarla. La post producción para mí fue la parte más hermosa. Pero sin dinero, es el parto más complejo.

Entonces, a este punto diría que la intuición sola falla. La intuición junto a estrategias es una buena combinación, el tacto y determinación son fundamentales, y hay algo más, no menos importante. Tener las cosas claras no sólo va para uno, va para todos, tener las cosas claras entre el equipo, y toda persona que se vaya involucrar en el proyecto. Un acuerdo firmado con un desglose de todo lo acordado puede ser una herramienta muy útil a lo largo del tiempo.

En base al *crowdfunding* conseguimos el apoyo de estudios internacionales enormes que apostaron por *Durazno*, esa gente cree en tu película, ya no solo en tí. El *pitch* sirve en su momento, después ya tienes el material y no necesitas decir nada, sólo mostrarlo. La carpeta de producción se convierte sólo en un pdf que puedes enviar en diferentes instancias para estos espacios donde puede que consigas agentes de venta, distribución y demás. Pero si no tienes un peso para quemar un DVD y enviarlo a Rotterdam, ¿Qué hacés?

Durazno, en una planilla de presupuesto, cuesta u\$s 290,000. La hicimos en cuatro años con u\$s 30,000 en efectivo. La diferencia estuvo en: aportes del equipo, trabajo incondicional, creatividad para transformar desechos en escenografías artesanales con puro talento, aportes de miles de personas alrededor del mundo que quizás ninguno de nosotros conocía, trueques, fiestas, picnics, etc.

Comencé hace cinco otoños una película con pura intuición y a pesar de todas las caídas y de toda la lucha, funcionó. En 2015 *Durazno* estaba exhi-

biéndose en el Zoo Palast del EFM del Festival de Berlín. No ganamos un peso, perdimos muchos. Pero ganamos la incomparable experiencia de gente que la vio y se acercaba después con lágrimas en los ojos a decirnos: “Yo también iré a buscar a mi padre”.

Hoy puedo recomendar que siempre, siempre pero siempre además de tu intuición debes tener una idea sólida, estrategias y gente profesional en la que puedas confiar por que cree en esa idea; deben existir acuerdos por escrito. Las cosas claras, siempre. ***Don't burn bridges***, “*nunca quemes puentes con quienes están cerca tuyo*”, me dijo un sabio pintor una vez. Gran enseñanza.

Hoy tengo más noción de cómo hacer una película, pero creo realmente, que no existe manual. Sólo experiencias, y sirven. Pero uno debe tener la noción necesaria y sincera de saber cuales son buenas y cuales son malas para tu proyecto, porque cada proyecto es único. Cada realizador es único.

Creo íntegramente que mientras más rompas contigo mismo, más vas a encontrarte. Nunca pierdas la pasión y cree siempre en la perseverancia. Como realizador uno debe ser consecuente con sus actos, debe estar alerta y saber salirse un poco de la historia a veces para ver lo que lo rodea y el mundo en el que está. Una combinación entre la intuición, las estrategias y por sobretodo con entender que uno debe ser fuerte. Que después de esto no será el mismo, y debe llenarse de valor, determinación, de poder decir SÍ, y poder decir NO cuando debe.

Porque al final, cuando haces un viaje a dedo, encuentras personajes maravillosos en el camino, pierdes cosas, ves paisajes que te hacen llorar pero al destino llegas solo. Y sólo te queda meditar, descansar, (dormir), retomar fuerzas y preguntarte: Y de este otro extremo ¿qué hago? Simplemente, continuar el viaje y encontrar nuevamente la causa de la ruta natural.

Cómo implementar el financiamiento colectivo para producciones audiovisuales

por **Agustina Lipovich** *
[Argentina]



4

“He pasado el 95% de mi vida tratando de conseguir financiamiento para mis películas y el 5% filmándolas”

Orson Welles

¿Qué es el financiamiento colectivo?

El financiamiento colectivo es una herramienta autogestiva que utilizan emprendedores de todo el mundo, cuando tienen una idea y necesitan dinero y difusión para hacerla realidad. El dinero para llevar a cabo el proyecto se recauda a partir de una campaña activa que lleva adelante el creador, atrayendo a muchas personas de la comunidad para que hagan un aporte monetario, grande o pequeño, a cambio de una recompensa que recibirán en agradecimiento por su apoyo.



* **Agustina Lipovich** se recibió de Curadora de Arte y Gestora Cultural en Centro de Investigación Cinematográfica.

Desde 2013 tiene el cargo de Responsable de Proyectos y Creadores en *idea.me*, incursionando en la gestión de proyectos culturales con herramientas de las nuevas tecnologías.

A la par realizó la curaduría del Museo Hogar Municipal de la Red de Museos de los Pueblos en Olavarría, Provincia de Buenos Aires.

Fue creadora y curadora de la galería de arte y el espacio audiovisual de El Quetzal Casa Cultural.

En 2014 fundó con sus tres mejores amigas CAFE Productora Cultural donde es curadora de contenidos y gestora de eventos culturales.

Conocido mundialmente como *crowdfunding*, es una de las expresiones más populares de la economía colaborativa, movimiento que ha comenzado a tomar fuerza en los últimos años y se expande en todo el mundo gracias a la influencia de las nuevas tecnologías. Si bien el *crowdfunding* es visto como una metodología innovadora, es una práctica que las personas llevamos a cabo desde hace siglos de forma analógica. De hecho, el pedestal que sostiene la Estatua de la Libertad en los Estados Unidos se construyó en 1885 gracias a una colecta que realizó el periódico “The New York World”. Participaron 160 mil colaboradores, recaudando un total de 250 mil dólares equivalente a 6.3 millones de dólares al día de hoy.

Con el surgimiento de Internet se crearon cientos de plataformas de financiamiento colectivo *on line* en todo el mundo: genéricas, de nicho, locales, regionales e internacionales. Estas plataformas son un medio entre aquel que quiere llevar a cabo una idea y aquellos que quieren que esa idea se lleve a cabo. Son un nexo entre creadores y colaboradores, que a su vez se vuelven posibilitadores de que las ideas se hagan realidad. Si bien el *boom* emprendedor ha generado todo tipo de categorías para estas iniciativas, los sectores culturales son los que más han sabido explotar la herramienta. “Cine y video” es la categoría más financiada en las plataformas de *crowdfunding* a nivel global, tanto en cantidad de colaboradores como en dinero recaudado.

En el año 2007 surge la plataforma pionera en Estados Unidos, Kickstarter, a través de la cual se haría posible *Inocente* en 2013, la primera película financiada por una multitud, ganadora de un Oscar. El resultado: muchos productores colectivos orgullosos de ser parte de este gran suceso.

Un año después Spike Lee, logra realizar su film *Da Sweet Blood of Jesus* gracias al apoyo de una multitud bajo el lema de “Join Spike”. Pero en su video de promoción de campaña asegura que él ya financiaba sus películas de forma colectiva antes de que existiera Kickstarter: “Cuando no había redes sociales existía escribir cartas, hacer llamadas, apretones de mano. No es algo nuevo para mí, salir a reclutar tropas tratando de movilizar a la comunidad. Me aparecía en la casa de las personas. Cuando comenzamos *Malcom X* (1992) sabíamos que no teníamos suficiente dinero para terminar el film. Yo lo sabía, la compañía lo sabía, todos lo sabían. Ponía todo mi sueldo, hasta que un día me dije: Spike, conocés bastante gente negra, tenés sus teléfonos... Bill Cosby, Prince, Janet Jackson, Tracey Chapman, Peggy Cooper Davis, Oprah Winfrey, Magic Johnson, y Michael Jordan. Cuando pedís un favor así, no podés volver atrás... pero valió la pena. Esas generosas personas permitieron a Denzel Washington hacer su mejor performance en cine”.

Particularmente en América Latina, los sectores artísticos han estado tradicionalmente al margen del sistema, con vasta experiencia en materia de autogestión. El financiamiento colectivo se posicionó como una posibilidad hecha a medida para conseguir los medios necesarios (no sólo dinero sino también todo tipo de recursos) y así poder llevar a cabo grandes proyectos. Los emprendedores cinematográficos recién mencionados, gestores independientes, no sólo han logrado reunir el dinero suficiente para hacer sus proyectos realidad, sino que han logrado encontrar a su público y relacionarse de forma directa con quienes consumen sus producciones, eliminando a los intermediarios que se quedan con altos porcentajes de ganancia.

Las posibilidades se han vuelto infinitas a partir de la explosión de Internet: no sólo el consumo, sino también la producción audiovisual se ha democratizado mediante cámaras de video, celulares y todo tipo de dispositivos de fácil acceso. Los públicos se han multiplicado y cada vez más elegimos qué, cómo y cuándo ver. De éste modo, es mucho más fácil encontrar a quienes tienen tus mismos intereses, hacer que te conozcan, obtener sus opiniones y su aprobación. Encontrar y fortalecer tu propia red es la llave del éxito *on line*. Mediante una plataforma de financiamiento colectivo las ideas se exponen y, si la comunidad las apoya, las financia, las legitima, las comparte, se llevan a cabo.

Siguiendo esta tendencia, en América Latina mediante la plataforma líder de la región (idea.me), la serie *Cualca* de la *youtuber* Malena Pichot logró financiar su segunda temporada gracias al aporte de tres mil fans que sumaron entre 50 y 5000 pesos argentinos cada uno, a cambio de recompensas exclusivas. Juntaron un total de 25 mil dólares para la realización.

Hoy, la comunidad es quien ocupa el rol de legitimador. Por ejemplo, más de doscientas películas presentadas en el festival de Sundance durante los últimos cinco años se financiaron gracias a la comunidad en Kickstarter. Ya no es necesario que el gerente de una gran compañía nos de permiso, los directores independientes entran por la puerta grande sin golpear y son quienes tienen el derecho total al *final cut*.

¿Quiénes aportan dinero? ¿Por qué?

La clave del financiamiento colectivo es convencer primero a los amigos, familia y conocidos, para que el proyecto cobre fuerza y comience a viralizarse hasta llegar a otros círculos. Para traspasar la barrera de los conocidos es importante que nuestro círculo cercano apoye el proyecto para generar una base de colaboraciones que legitimen la idea. Luego debemos enten-

der cuál es el sector de la comunidad que se verá beneficiado con nuestra idea, directa e indirectamente. De ese modo es más fácil comprender quién podría estar interesado en financiarnos y obtener algo a cambio por apoyar nuestro proyecto.

Los colaboradores aportan dinero en primer lugar porque creen y confían en la persona que lleva adelante el proyecto. En segundo lugar, aportan porque les interesa la idea y quieren que se lleve a cabo. Y por último (pero no menos importante) porque quieren obtener la recompensa que se está ofreciendo.

El creador estará exponiendo su proyecto, convocando al público desde el nacimiento de la idea y fidelizando esa relación, mientras que la industria del cine esta buscando la forma de que el público siga pagando para ver los contenidos que producen, evitando la piratería. Quizás el secreto está en el momento de la cadena productiva en el que se convoca al público a pagar por lo que va a ver. Lo importante ya no parece ser que unos pocos consuman y paguen mucho dinero, sino que muchos pongan el dinero que puedan o quieran pagar para que el proyecto se haga realidad, lo vean, lo aprueben y quieran más, tanto que cada vez más personas estén dispuestas a financiar los futuros proyectos del creador. Los agentes de marketing se pasan la vida experimentando cómo lograr fidelizar a las comunidades, mientras que el financiamiento colectivo logra *per se* que el público se adueñe de una producción. Ya no queremos pagar a las empresas de cable, tenemos Internet y pagamos directamente al productor por ver nuestro contenido favorito, que encima se hace realidad gracias a nuestro aporte y podemos obtener experiencias únicas y recompensas exclusivas, que pueden incluir hasta un rol activo en el proceso creativo.

Casos aclamados mundialmente por la comunidad

* **The Veronica Mars Movie Project** (91,585 colaboradores - \$ 5,702,153)

Versión largometraje de la serie original *Veronica Mars TV show*, protagonizado por Kristen Bell. La serie estuvo al aire entre 2004 y 2007, generando una gran comunidad de seguidores y fans.

* **The Newest Hottest Spike Lee Joint** (6,421 colaboradores - \$ 1,418,910)

Comedia Romantica dirigida y escrita por Spike lee.

* **Ojala vuelva Cualca** (2,333 colaboradores - \$ 245.555)

Cualca! se formó en el 2012 como un sketch semanal para el programa de televisión *Duro de domar*. Relizaron la segunda temporada gracias al financiamiento colectivo y se puede ver en Youtube.

*** Otros proyectos audiovisuales Latinoamericanos interesantes de ver:**

<http://idea.me/proyectos/23892/azeta-guia-al-mundo-del-cine>

<http://idea.me/proyectos/20098/onion>

<http://idea.me/proyectos/18416/un-cine-en-concreto>

<http://idea.me/proyectos/17090/lester-la-ola-perfecta>

<http://idea.me/proyectos/15306/cinescalas-la-pelicula>

<http://idea.me/proyectos/9162/documental-970>

Cómo crear un proyecto en idea.me (para creadores de América latina)

Para proyectos de América Latina se recomienda utilizar plataformas locales/regionales. Si bien el financiamiento colectivo en Estados Unidos (como se percibe en los números mencionados) está mucho más masificado, un proyecto cobra fuerza a partir del aporte de la comunidad local y luego se expande. Entonces, es muy importante utilizar una plataforma que tenga un método de pago accesible para la comunidad local. En idea.me contamos con métodos de pago *on line* (tarjeta de crédito) y ofrecemos la posibilidad de colaborar en efectivo y con transferencia bancaria. Otro aspecto importante es el acceso a los fondos recaudados, en idea.me el único requisito es que alguien del equipo debe tener una cuenta de banco.

Idea.me es la plataforma líder a nivel regional en América Latina. Más de 850 proyectos se han financiado en sus 3 años y medio de existencia, recaudando en total más de 2.7 millones gracias a más de 60.000 colaboradores.

Sos un Creador si tenés un proyecto y necesitás financiamiento para hacerlo realidad.

Para publicar un proyecto el Creador debe:

- Determinar un objetivo económico a recaudar basado en el presupuesto necesario para llevar a cabo el proyecto. No olvidés tener en cuenta las comisiones de idea.me y métodos de pago a la hora de calcular el monto total.
- Determinar el tipo de recaudación: “Todo o Nada” o “Todo Suma”.
- Seleccionar el tiempo de campaña (el tiempo en el que el proyecto estará activo en idea.me). Podrás seleccionar un período de hasta 65 días de campaña en ambos métodos de recaudación, “Todo o Nada” y “Todo Suma”.
- Describir el proyecto. Necesitamos que seas muy claro sobre qué querés hacer y cuál es tu plan para llevar a cabo el proyecto. Por fa -

vor, incluí una breve biografía sobre vos y tu equipo creador y explicanos por qué tu proyecto generará impacto. Te recomendamos que incluyas imágenes atractivas y un video de presentación. Tenemos muchos ejemplos y *templates* con los que podrás trabajar.

- Configurar un listado de recompensas en agradecimientos a tus colaboradores por su contribución. Las recompensas suelen estar relacionadas al proyecto y pueden ser un objeto producto del trabajo del Creador, menciones, experiencias únicas o servicios. Te recomendamos que veas proyectos similares al tuyo en [idea.me](#) para inspirarte y tener nuevas ideas sobre qué podés ofrecer de recompensa.

Podrás encontrar más instructivos e información en nuestro [blog.idea.me](#). Si tenés otras consultas, podés escribirnos a creadores@idea.me.

Cómo conseguir financiamiento en un país sin tradición en cine de género

por **David Miranda***
[Paraguay]



5

El proceso creativo a veces hasta puede parecer sencillo: una ronda de amigos compartiendo cervezas o un refrescante tereré es la antesala de un tema interesante para una película. Pero de la idea a la acción se encuentra la odisea de todo aquel que quiera adentrarse en la aventura homérica de hacer cine en un país como Paraguay y peor aún (sí, peor), en el interior del país.

El cine paraguayo está muy centralizado en la capital, y eso que somos un país pequeño, de pocos habitantes. Pero aun así, la actividad cinematográfica se encuentra nucleada en Asunción.

Y ese es el primer paso de todo cineasta que incursiona para hacer cine en este país. Se debe migrar a Asunción, la capital de Paraguay. Claro que eso no lo hicimos nosotros. Creo que somos parte de esa generación que está



* **David Miranda** es director de la productora DAMBRAND, participó en el curso de producción organizado por la Reunión Especializada de Autoridades Cinematográficas y Audiovisuales del Mercosur. Estudió DF con Ronald Vargas, fotógrafo fijo de la película *También la Lluvia*. También participó de la charla sobre música y cine con el compositor Horacio Spasiuk (Argentina). Su Equipo “Guaraníes” fue ganador dos veces del último Film Festival Curta Iguassu, realizado en Brasil en octubre de 2013, la obra se titula; *Acá es así! Y Ndaipori Mitã* (2012) en donde trabajó como productor de los dos cortometrajes ganadores. Estudió Artes Visuales en la Escuela de Bellas Artes de la UNE, pero abandonó al entrar en la producción del film. Actualmente es realizador en conjunto con Héctor Rodríguez y Justiniano Saracho del primer largometraje de suspenso terror en Paraguay, *Gritos del Monday*.

rompiendo ese paradigma. Incluso estamos trayendo un poco de la capital, cada vez que necesitamos, para el rodaje de la película.

Formamos un equipo desde cero. Ninguno tenía experiencia en largometraje pero sí la experiencia vasta en lo que se refiere a procesos creativos, realización audiovisual para comerciales, actuaciones teatrales. La excepción es el productor ejecutivo, David Miranda, que ya tiene varios festivales de cortometraje ganado con su equipo “Guaraníes” y cursos de Producción en los Talleres del Mercosur Audiovisual. Y en el caso del director de la película, Héctor Rodríguez, fue a São Paulo (Brasil), para un taller intensivo de cinematografía. Su experiencia era más de televisión, y lo que Rodríguez quería era hacer cine.

Detrás de todo esto, sólo para contextualizar, en Ciudad del Este no existe una carrera audiovisual y cuando iniciamos el proceso de lo que sería *Gritos del Monday*, eso se daba en la región de la Triple Frontera. Hoy día, cruzando el Puente de la Amistad, existen varias universidades, se tiene la posibilidad de profesionalizarse en el área cinematográfica. Pero anteriormente o migrabas a Asunción, o te ibas al extranjero, o te quedabas a aprender tutoriales, libros y todo lo que Internet te podía proveer para aprender a hacer una película.

Ahora bien, la película por sí sola no se hace. Para eso se necesitan recursos. Podemos cubrir los recursos técnicos. En nuestra ciudad tenemos a disposición lo último en tecnología de todo tipo y a un costo accesible. Los recursos humanos los salvamos. Vamos aprendiendo por el camino de la mano de la experiencia. Pero el recurso financiero también es un tópico viudioso en nuestro país. Los fondos de cultura se suelen concentrar en la capital y las empresas no están muy acostumbradas a invertir en cine porque todavía no hay una industria estable en este ámbito.

Buscamos financiación y a la par ya comenzamos el rodaje. Las dos cosas. Hay que salir a filmar con lo que haya a mano, y de la mano con la búsqueda de financiación. Hoy es necesario potenciar la profesión del realizador audiovisual y por sobre todo, la de su equipo. No podemos pretender que una producción corra peligro por no conseguir el compromiso de los que la hacen parte, y muchas veces para consolidar ese compromiso es necesario la financiación. El trabajo del productor ejecutivo (David Miranda) es muy importante: tiene que tener juego de cintura, saber entender los “No” como respuestas positivas. Parece complejo pero esto lo aprendimos por el camino. Recibimos muchos “No” que terminaron luego en charlas, de citas que iniciaban con el argumento “tengo 10 minutos para escucharte, estoy con mucho trabajo” a 3 horas de charlas, un almuerzo o una cena con el empresario que estaba deseoso de ver la película. El secreto es confiar en

lo que estás haciendo, tener un buen productor ejecutivo y saber trabajar en la edición del pre-concepto sin que pierda la esencia del misterio que toda producción debe mantener en las etapas previas al estreno.

Hablamos y transmitimos pasión por lo que estamos haciendo y generalmente el que tiene la posibilidad de financiarte, es una persona apasionada, así que ese encuentro se vuelve empático.

También nos hicimos de material de apoyo, pero como estrategia, sólo lo presentábamos a aquellos inversionistas que demostraban verdadero interés. Hay que tener recelo con lo que estás haciendo y más si es una película de terror psicológico. Usamos *photobooks*. Nos hicimos conocer a través de la filmografía de cada uno de los integrantes del equipo además de dar énfasis en que también estábamos capacitando a actores, actrices y personal del equipo técnico que se encontraba en un nivel *amateur* y que está aprendiendo haciendo. Eso hizo que todo suene más atractivo.

Sumamos la fuerza con el guionista profesor Justiniano Saracho y de varias productoras independientes, que en realidad resultan ser emprendimientos prácticamente individuales. Esa unión de potencial consolidó un gran equipo que ya tiene planeado seguir con otro largometraje apenas termine la etapa de rodaje de *Gritos del Monday*. También creamos la sociedad GDM, que sería como la nave nodriza de esa conjunción.

Uno nace con esa pasión hacia el cine. Decir exactamente en qué momento nace la pasión por el cine de género es algo complicado. La tradición paraguaya siempre fue terreno fértil para llevar el terror al cine, historias que además podrían tener un diferencial de ser distintas a propuestas de otros países, contamos con fantasmas y criaturas mitológicas en abundancia. Y eso es sin tener en cuenta el hecho de que Paraguay es un país bastante supersticioso; frecuentemente surgen casos de muertes, suicidios o posesiones a orillas de los Saltos del Monday lo que nos llevó a afianzar nuestra inspiración. A partir de allí comenzamos a coquetear con el terror psicológico.

Por eso filmamos cine de género. Lo hacemos porque es con la que queremos estar un viernes por la noche. Hay que hacer cine que entretenga, que cuente historias que se encuentran en el imaginario de la gente. Aquí en Paraguay, los mitos y leyendas todavía siguen tan latentes como en los inicios en que eran contados por tíos, abuelos y padres para dar miedo a los más chicos y que no salgan a jugar de siesta o de noche, por ejemplo. Hasta el más escéptico duda cuando oye un silbido en un campo abierto.

Creo que filmamos cine de género para vernos, para no perder esas tradiciones que en el pasado reunían a la familia ante el fuego del atardecer con las historias de tíos o abuelos que regresaban del campo y buscaban

asustarnos. **Existe mercado para el cine de género**, además del público regular. Están los cinéfilos que crean incluso toda una doctrina en relación a las diferentes películas según el género, verdaderos “cinéologos” (algo así como científicos del cine), gente que analiza, que cuestiona, y que si satisfaces todas sus expectativas, se vuelve insaciable. Esto parecía marca registrada del hemisferio norte, pero también se da en nuestra región.

América Latina tiene su propio lenguaje en cuanto a cine, en todos los géneros. Pero es necesario que cada país encuentre su propio lenguaje. No sería lo mismo una película argentina que una de Bolivia o Paraguay. Somos tan iguales como distintos. Aun así, es como que la industria hace de cuenta que el cine latinoamericano es un género, y eso hay que erradicar. Cada país debe tener su propio sello, dentro del sello de la universalidad del cine. Es tal vez eso lo que necesita el cine paraguayo para poder consolidarse, necesita tener identidad. A partir de ahí, tenés garantía de que el engranaje de la industria audiovisual va a funcionar por sí sólo.

Ser un cineasta guerrillero en América Latina significa eso mismo: ser cineasta en América Latina y ser guerrillero. Batallás frente a las trabas burocráticas, a la desconfianza de las empresas para financiación, incluso entre los propios colegas hay un ambiente de descreimiento. Es difícil avanzar si entre nosotros mismos nos desacreditamos. A pesar de todo ese panorama nefasto, terminás haciéndolo por pasión. Te juzgan más los colegas que el propio público. Lo importante es tener bien claro para qué haces tu película, para quién y obviamente si lo haces para el público, se nota y es mucho más probable que te financien, que la expectativa de la gente crezca cada día más y que, al final, consigas ser una película taquillera. Eso deja precedentes, limpias camino para que otros puedan seguir avanzando en la industria audiovisual, ganamos todos definitivamente.

“Como largometraje, *Gritos del Monday* es mi primera experiencia. Es una película de suspenso y terror psicológico con mucha reminiscencia a grandes exponentes del género. Mis grandes maestros son Alfred Hitchcock, Ridley Scott y Federico Álvarez”, refiere el director Héctor Rodríguez.

Gritos del Monday se encuentra en la última etapa de rodaje. Desde un principio tuvo apoyo de la prensa local y triple fronteriza. Eso crea una expectativa aún mayor para el público, que es directamente proporcional a la responsabilidad de llenar esas expectativas. Desde un principio, el compromiso es hacer la película para la gente.

En las redes sociales, diariamente nos escriben centenares de personas de todo el país, ofreciéndose para participar, enviando fuerzas, preguntando por la película, expresando su apoyo. Nuestras páginas de redes sociales

son manejadas por nosotros mismos, estamos en contacto directo con la gente que nos sigue.

Antes incluso de terminar la etapa de rodaje contamos con un equipo creativo que planifica cada detalle que será publicado en los medios y creará las estrategias de difusión. El marketing que nos hace la gente también ayuda en el momento de la financiación.

Por último, como recomendación y compartiendo una experiencia que innovamos en nuestra ciudad, también capacitamos a nuestros actores, actrices y equipo técnico. Abrimos las puertas al público en general y, creo, innovamos en ese aspecto. Desde el comienzo de la película ya realizamos tres *workshops*, uno sobre Producción, Dirección de Arte y Vestuario con Tania Simbron, la ganadora de un premio al mejor vestuario en el Madrid International Film Festival y otro sobre Expresión Corporal con Javier Enciso. Además de capacitar a nuestro equipo, interactuamos con nuestros seguidores, e incluso captamos nuevos valores que se suman. Finalmente es eso, desde la idea hasta los últimos días de rodaje, tener bien direccionada la meta y hacer las cosas para el público.

Dirección y guión



Cómo filmar en exteriores

por **Alfonso Acosta***
[Colombia]



La gran ventaja de filmar en exteriores y su principal razón de ser, más allá de los costos de producción, es el naturalismo que nos puede dar. Esa fuerza vital que por más presupuesto que tengamos es imposible de replicar en un estudio y ni hablar de los decorados por computador. Se trata de una sensación de “realismo”, si queremos llamarla de una manera genérica.

Los decorados y estudios nos dan posibilidades ilimitadas en cuanto a la creación artística, pero el precio a pagar es la cubierta de “artificialidad”, que en ciertos códigos internos fílmicos funciona, pero en otros casos el resultado es desastroso. Los exteriores son la sangre, los nutrientes, aquello que no puede ser separado de la misma imagen fílmica. Lo orgánico.

La desventaja principal de filmar en exteriores son las dificultades inherentes que trae al rodaje el no tener el control total de la producción. Rodar



* **Alfonso Acosta** es realizador de cine y televisión de la Universidad Nacional de Colombia. Su carrera profesional ha girado en torno a la escritura audiovisual, la dirección y el montaje.

Es uno de los socios fundadores de Cabecitanegra Producciones, empresa de creación y promoción de cine independiente.

Su obra prima *El rescuicio* fue estrenada en el Festival de cine de Busan, Corea del Sur en el 2012 para luego tener un recorrido por varios festivales internacionales y de género.

Actualmente está desarrollando sus próximos dos largometrajes *Los profesores muertos* (comedia negra) y *El aliento del lobo* (Horror/Drama) proyectos que han estado en varios encuentros de guión y mercados internacionales.

en exteriores es más como la vida misma, impredecible, y por lo mismo un atentado contra la planificación. Filmar una película siempre tendrá sus dificultades, pero estar en exteriores es caminar por una cuerda más floja de lo normal. Una sensación de incertidumbre que puede transformarse, de una desventaja, en una posibilidad narrativa y estética en manos de un director capaz.

Es importante ser flexibles con el plan de rodaje y sobre todo, con lo que se va a filmar. Nosotros tuvimos que replantear una escena por la lluvia que no paraba y que no podíamos filmar en otro momento. Trasladamos la unidad dramática a un espacio lluvioso, improvisamos ciertas acciones y resultó muy bien. Sé que algunos directores y equipos artísticos son reacios a la improvisación, pero si se filma en exteriores uno debe estar consciente que es imposible controlar todos los detalles y que parte de la gracia es saber asimilar, para bien de la película, elementos que tal vez no pensó encontrar en un principio. Seguramente ese tipo de control férreo podría funcionar en una producción de muy alto presupuesto donde se puedan dar el lujo de esperar a tener las condiciones ideales, pero en nuestro caso, donde trabajamos con presupuestos mucho más cortos, encontrarse con lo inesperado es el día a día y debemos estar conscientes de ello. En el rodaje hay que saber reconocer hasta dónde se pueden torcer y cambiar las condiciones ideales que soñábamos al escribir el guión sin que se pierda la esencia de la película.

Por supuesto que hay meses en los cuales es más difícil filmar en exteriores. En Colombia no hay estaciones, pero sí temporadas. Cuando filmamos *El resquicio*, el paisaje y la atmósfera eran personajes principales. Por eso elegimos como fecha de rodaje el momento de las lluvias. Sabíamos que sería muy difícil rodar bajo este clima y con estas condiciones, pero sabíamos también que era necesario para la estética que buscábamos. La lluvia, el frío, los cielos oscuros y convulsionantes de la tarde, mezclados con los cielos claros y azules del medio día, eran elementos dramáticos imprescindibles y como tal hicimos todo lo posible para poder rodar en esa época propicia del año.

Creo fervientemente que si es por el bien de la película, uno debe hacer todo lo posible para poder esperar el momento; así, si los productores te quieren matar, tendrán razones para hacerlo.

Otro punto importante es la elección de las locaciones. Debido a nuestros intereses como creadores, sabíamos que sin las locaciones adecuadas era imposible tener la película. Me imagino que en otros tipos de films puede ser un elemento accesorio. En nuestro caso, el paisaje, la casa y el

campo donde se desarrollaba la historia eran un protagonista más y por eso dedicamos gran parte de la preproducción en su búsqueda. Antes de tener todo el presupuesto, salíamos los fines de semana con Carolina Mosquera (productora) y amigos a recorrer carreteras en búsqueda de esa sensación, aquella de estar en el sitio adecuado. Tomamos muchas fotos. Recorrimos muchos caminos, pueblos y paisajes. Contratar a alguien o una agencia para que busquen las locaciones por ti puede ser más fácil y efectivo, pero en mi caso es algo que me gusta hacer a mí mismo y que, creo, es imprescindible. Al estar ligadas las historias que quiero desarrollar con mi experiencia vital, con mi memoria y mis sensaciones, me parece necesario estar al frente de este proceso. Quizá si estuviera dirigiendo una superproducción tendría que ceder en este aspecto, pero mientras yo tenga el control de la producción, seguiré siendo el que busca las locaciones.

El sonido en exteriores es otro tema a tomar en cuenta. En nuestro caso fue una bendición para el sonidista estar en un espacio rural y silencioso. En la ciudad es mucho más difícil controlar el espectro sonoro, sobre todo en mi caso, que utilizo el silencio como elemento narrativo, que busco la creación de atmósferas ausentes, calladas y algo anormales. Los espacios hablan, tienen carácter y son uno de los elementos a considerar al seleccionar la locación. Dedicamos mucho tiempo a grabar estos sonidos ambientes. En la posproducción no se utilizaron “ambientes” de librería, todos fueron hechos en los espacios reales. También grabamos elementos naturales como caídas de agua, riachuelos, gotas golpeando las rocas, el viento atravesando las hojas, que nos servirían como elementos de inspiración para la música original.

El trabajo con el compositor (Camilo Sanabria) siempre se basó en el carácter salvaje e irracional de los personajes y el espacio en el que éstos se encuentran. Con él fuimos a ciertas locaciones para utilizarlas de inspiración y tomamos elementos directos de ellas para la ejecución musical. Unidos a los instrumentos clásicos tuvimos percusiones hechas con piedras, palos y otros elementos. También utilizamos instrumentos no convencionales para imitar ese sonido único de nuestros exteriores. Cuerdas rasgadas, clarinetes distorsionados representando al sonido del viento, acordeones melancólicos que capturaban la esencia del lugar.

Los actores deben ser parte del ambiente en el que se encuentran. Deben dejarse permear. Deben entender dónde están parados y dejar que la atmósfera los atraviese. Aunque no soy muy amigo de una creación exhaustiva del personaje por parte del actor, me gusta que hayan cosas de las que ellos no son conscientes, que a veces se dejen guiar a ciegas y sólo descu-

bran lo que estaban haciendo cuando vean la película en una pantalla grande. En el caso de las locaciones considero clave que ellos realicen un trabajo interno de conocimiento del personaje con su entorno. En nuestro caso concreto, trabajamos puntualmente con los actores en una de las premisas de la película: los sentimientos y acciones ligadas al estar en un entorno diferente al nuestro. Personajes de ciudad inmersos en un gran espacio verde y primitivo, incontrolable; hermoso, pero al mismo tiempo temible. Con los actores ensayamos en las locaciones: caminaron solos, se dejaron llevar por las sensaciones primarias que los espacios y ambientes ocasionaban en ellos y en sus personajes. Me hubiera gustado tener la posibilidad de estar más tiempo con ellos en este ambiente rural, pero por cuestión de costos fue imposible.

El uso de equipamiento es relativo, pero creo que lo ideal es tener lo más reducido posible. Es muy difícil los traslados en espacios rurales, las condiciones climáticas no siempre son las ideales y el esfuerzo físico se siente por dos. No creo que sea posible llevar todas las comodidades de producción a estos ambientes (comida, espacios de descanso, etc.) y en este sentido se debe priorizar los elementos menos aparatosos y de menor impacto. Luces pequeñas, y de la cámara únicamente los elementos imprescindibles, pero como dije en un principio, es muy relativo. En nuestro caso la escena más difícil era la lluvia nocturna cercana a la entrada de una cueva. Necesitábamos unas luces muy grandes desde un pequeño elevado para resaltar las gotas del efecto lluvia en el espacio oscuro y en medio de la toma nos quedamos sin energía. Teníamos que decidir si esperar, a riesgo de que la electricidad no volviera, o intentar hacer la toma con unas pequeñas luces led portátiles. Hablamos con el fotógrafo (Gustavo Biazzi) y nos fuimos con las luces led. La toma quedó como esperábamos y se hizo, finalmente, con un esquema menor que el presupuestado y de tal forma que, sin la necesidad, nunca hubiéramos probado.

Filmar en exteriores otorga una estética diferente. En mi caso los exteriores son un personaje y me gusta resaltar su elemento dramático. Llevar al límite sus capacidades expresivas para crear la atmósfera del film. Lo que no soporto es cuando se vuelve un elemento decorativo o paisajístico, cuando en la toma se privilegia el carácter de postal olvidándose de la dramaturgia interna. No tiene sentido presentar bellos y exuberantes paisajes sólo por el regocijo en las imágenes. Cuando la intención es hacer un recuento casi de catálogo turístico para asombrar al espectador con paisajes monumentales, se pierde la fuerza misma de ese paisaje, se banaliza, se descontextualiza. Es fácil dejarnos llevar por la belleza de un paisaje y quererlo mostrar más de

la cuenta y es en esos momentos que debemos recordar que lo que estamos haciendo es cine y no fotografías para un libro paisajístico. Todos los elementos de una película deben estar subyugados al fin último, que es la película en sí.

En los efectos se aplica lo mismo que en los exteriores, si se busca la sensación naturalista se debe privilegiar los efectos hechos en el set y no los generados por computador. Soy un fan del maquillaje y la sangre “real”, esa que explota en el rostro del actor y no la que agregamos después en composición digital.

Si tuviera que dar consejos para directores que recién se inician, serían principalmente dos.

El primero, planificar la película y la puesta en escena muy bien desde la escritura del guión, trabajar con anterioridad los detalles más riesgosos del film; prepararse y utilizar de manera adecuada el tiempo de la preproducción para encontrar tu propio método de trabajo. ¿Cómo rodar? ¿Cómo trabajar con los actores? ¿Ensayar o no ensayar? Cuestiones que a veces parecen evidentes, pero que muchas veces olvidamos. Hacer una película es talento, creación, pero también método y trabajo y entre menos clavos hayan por fuera al momento del rodaje, mejor será para la concentración del director.

Segundo, y aunque pueda sonar algo contradictorio con el anterior consejo, es importante estar preparados para improvisar, para ser flexibles, para entender que no existe el control del 100%, que nunca quedará la idea original tal cuál la imaginamos, que siempre existirán los riesgos y que es un error aferrarse a concepciones previas. Los rodajes siempre serán inciertos y se debe estar preparado para aceptarlo. El mundo no siempre es como queremos, a veces es como nos toca.

Cómo diseñar escenas de acción

7

por **César Bigus***
[Argentina]



Mi pasión por el cine de género comenzó junto con mi pasión por hacer cine. Tenía doce años y me encantaban las películas. Inventaba mis primeras historias jugando con los muñecos de GI Joe. Y un día se me ocurrió preguntarle a mi mamá: “Maaa, ¿quién es el que hace las películas?”. Por suerte me contestó: “El director”. A lo cual yo le dije: “Entonces quiero ser eso”.

Y nunca jamás cambié de idea. Es mi vida, mi pasión. Nunca pensé en ser otra cosa. Nací para ser director. Está en mi esencia, en mi corazón.

A los dieciséis años empecé a filmar mis primeros videos con una cámara hogareña que teníamos para filmar las vacaciones. Al terminar el secundario ingrese en el Cievyc, donde estude la carrera de cine, siempre pensando en ser director.



* **César Bigus** inició su carrera audiovisual a los 16 años. Sus primeros pasos fueron cortos de acción de muy bajo presupuesto filmados con una cámara hogareña. Estudió cine en Cievyc.

Su recorrido en el cine lo ha tenido como director (mayormente), asistente de dirección, director de escenas de acción, camarógrafo, coordinador de escenas de acción, actor y hasta dobles de riesgo. Su primer largometraje fue *Acción de policías* y actualmente esta en pleno desarrollo de un nuevo proyecto de acción y comedia que comenzará a rodarse a fines del 2015.

Filmografía como director: videoclips *Natural* de DELAURBE, *Besos en el alma*, *Interesada*; cortometrajes de acción: *Venice Beach Fight*, *KM 2321*, *Hired Gun*, *John Tatatchow 1 y 2*; Mediometraje de acción: *Blood Bath*.

El cine de género es el que me apasiona, el que me identifica. Es el que tiene sentido para mí. Creo que lo primordial es entretener a la gente, contar una historia y no defraudar al espectador con lo que le prometés.

Podría definir mis películas ideales como una cruce de varios géneros y subgéneros: acción, comedia, suspenso, artes marciales. Mis influencias son Jean Claude Van Damme, *Misión Imposible 3*, *Running Scared*, *Terminator*, *Duro de matar*, John Woo, Donnie Yen, Tony Jaa, James Cameron, Tom Cruise, Robert Rodríguez, Tony Scott, y muchos más...

El cine de género en América Latina cada vez está teniendo más lugar. Está creciendo.

Ser cineasta guerrillero significa sufrir, filmar con la verga, poner mucho huevo, y saber resolver situación con lo que tenés al alcance.

Todas mis películas las financié de mi bolsillo y con el apoyo de mucha gente que se puso la camiseta del proyecto.

El rodaje de *Blood Bath* fue una aventura, nos morimos de frío. Fue muy intenso y muy entretenido. Lo hicimos en inglés, homenajeando a las películas de género que nos gustan.

Acción de policías nació a partir de las ganas de filmar algo con unos actores amigos. El material del primer día de rodaje nos gustó tanto que nos propusimos hacer una película. Nos llevó más de un año hacerla. Luchamos muchísimo y estamos muy orgullosos del resultado final.

Para armar una buena escena de acción hay que tener en cuenta el género de la película. No es lo mismo diseñar una escena de acción para una comedia, una de artes marciales o un drama realista.

También hay que tomar en consideración si los actores pueden realizar escenas de acción, si hay que entrenarlos o debemos usar dobles. Es fundamental encontrar actores que sean adecuados para el proyecto, con buena predisposición y que entiendan el género que vamos a realizar.

Otro tema importante es cómo se va a filmar, qué trabajo tiene la cámara. No es lo mismo una escena de acción en plano secuencia a una escena con muchos cortes.

Es un error pensar que sólo una de las opciones es la mejor. Son todas buenas. Está en la mano del equipo saber elegir la opción correcta para cada proyecto.

Cuando filmamos el largometraje *Acción de policías*, tomamos la decisión de filmar todo el proyecto con cámara en registro, como en *Cloverfield*, *Rec* o *Blair Witch Project*.

Fue un verdadero desafío, para muchas cosas nos complicaba muchísimo ya que estábamos atados a mostrar sólo lo que "el camarógrafo" de la

historia podía encuadrar, pero para muchas otras cosas aportó muchísimo y le dio un estilo único que no hubiésemos logrado de otra manera. A la hora de filmar las peleas no podíamos apoyarnos en los cortes y el montaje, ya que todo debía verse desde el punto de vista de “el camarógrafo”. Por lo cual tuvimos que planear exactamente cada secuencia de acción para que quede creíble —al punto de vista que teníamos— sin que se note forzado.

Para diseñar mis escenas de acción me baso en el cine de acción oriental y en el estadounidense. He tenido la posibilidad de dirigir en dos oportunidades en Los Ángeles, con dobles de riesgo profesionales, y el aprendizaje es genial. Es una gran experiencia.

Si se filma con cámara en mano, su uso debe estar justificado. No va porque sí. Debe apoyar narrativa y dramáticamente a la historia. No sirve de nada decir “mirá qué loco soy, cómo muevo la cámara”.

También es un gran desafío lograr encuadrar lo que estás buscando sin que se note que lo estás buscando. Tiene que parecer “desprolijo” y que de “casualidad” encuadraste lo que buscabas. Cuando en verdad estaba todo planeado por el equipo.

Filmando un proyecto de acción en las calles de Venice Beach, en Los Ángeles —una experiencia increíble—, habíamos elegido una calle que daba genial en cámara y era perfecta para la historia, pero estaba situada a una cuadra de la playa y estábamos en pleno verano.

El resultado final no muestra los malabares que tuvimos que hacer para que no se note toda la gente que pasaba por ahí. Tuvimos que cortar miles de veces, la gente se paraba a saludar a los dobles de riesgo, se querían sacar fotos con ellos —no sabían quiénes eran, pero querían las fotos igualmente—, hasta nos cruzamos con Arnold Schwarzenegger, ¡posta! Sí, Arnold, Terminator, lo saludamos pero no nos dio ni bola. Pasó en bicicleta junto con su *personal trainer*.

En la escena teníamos una pelea de artes marciales bastante compleja, pero por suerte ya la teníamos coreografiada y ensayada, lo cual facilitó el rodaje.

Depende del proyecto, a veces es recomendable usar mucha sangre en las escenas. Y otras veces, ¡usar más que mucha!

La post producción es uno de los procesos que más disfruto en cada proyecto; hacer el montaje, el sonido, el *foley*. En una oportunidad, para un western que filmamos, me encontré haciendo el sonido del galope de un caballo con una caja de fósforos y miga de pan duro. Cuando me veía haciéndolo no lo podía creer, pero cuando lo escuchás queda perfecto. Es la magia del cine. ;)

Por otro lado la postproducción digital es todo un tema, el retoque de color, la composición, el 3D, etc...

Nosotros tratamos de usar los efectos digitales como complemento, no basamos los proyectos en ellos, pero es una elección. Todas las opciones son válidas, depende del proyecto y del sistema de trabajo de cada equipo.

Cuando se tiene bajo presupuesto todo se debe pensar dos veces. Por ejemplo, la utilería o *props*, es un punto a tener muy en cuenta. Algunas cosas se consiguen, otras hay que comprarlas, obtenerlas por canje, o fabricarlas. Es fundamental tener un/a buen/a director/a de arte.

Gracias al bajo presupuesto hemos filmado en lugares impensados, sin permiso obviamente. Hay que tomar el riesgo, ser expeditivo y resolver en el momento, cuando es necesario.

Hemos cortado una calle con tachos con fuego y filmamos una escena de pelea con espadas; hemos filmado en un cementerio, en barrios de bajos recursos, en una construcción en un día de trabajo con las topadoras y las grúas pasando entre nosotros; filmamos cruzando calles, corriendo entre los autos, y no hace mucho lo hicimos en la Av. 9 de Julio, en la parada de Metrobus a las 2 de la mañana: no nos afanaron de milagro.

Mi consejo es que hay que intentarlo. Si tienen dudas, pregunten: somos un par de locos los que nos gusta hacer cine de género y de acción, y siempre estamos agradecidos cuando otros realizadores quieren sumarse a nuestra locura. Es fundamental mirar mucho cine de género, pero mirar aprendiendo. Pasar horas editando, aprendiendo donde cortar.

Saber que, a veces, un cuadro de más o un cuadro de menos hacen la diferencia en el montaje.

Cómo anclar la temática a la historia de tu país para diferenciar la película

8



por **Alejandro Brugués***
[Cuba]

Hace años, en un taller de desarrollo de proyectos, escuché a los dos profesores argentinos que lo impartían decir que el cine latinoamericano debería ser lo opuesto del cine de Hollywood. Era su forma de marcar una diferencia y declararle la guerra a quienes, según su entender, monopolizan las salas de todo el mundo.

Hay mucho de verdad en esta última parte: es cierto que las películas de Hollywood ocupan la mayor parte de las salas, la mayor parte del tiempo. Pero antes de tildarlos de villanos (y en buena medida lo son) vamos a pensar en qué es lo que están haciendo. El cine es un arte, pero posiblemente el que menos se puede desligar de ser un negocio. Es demasiado caro de hacer, y siempre me ha parecido que gastarse cientos de miles o millones de dólares en una obra de arte sólo por el hecho terapéutico de decir algo sin im-



* **Alejandro Brugués** es cubano —pero nacido en Buenos Aires, Argentina, en 1976—.

Graduado de la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de los Baños.

Su debut como director fue en el año 2008 con la película *Personal Belongings*. Su última película, la comedia de zombies cubana *Juan de los Muertos*, ha sido ganadora de 18 premios en festivales internacionales, incluyendo el Goya a Mejor Película Iberoamericana en el 2013.

portarnos si a alguien le interesa escucharlo, es muy egoísta. A no ser que sea dinero personal, que casi nunca es el caso, desgraciadamente.

La verdad es que Hollywood sólo está tratando de hacer lo mismo que nos gustaría poder hacer a nosotros, pero con más recursos para llevarlo a cabo: poner culos en los asientos.

Es por eso que cuando escuchaba a estos cineastas sugerir que la solución es justamente hacer lo opuesto a lo que ellos hacen, yo pensaba: ¿por qué? Si es lo que la gente quiere ver, ¿no es más sensato usar esa forma para darles el contenido que nos interesa a nosotros?

Antes de que empiecen a dar gritos y afilar los clavos para crucificarme (mejor déjenlos oxidarse, así me hacen sufrir más), dejen que me explique un poco. Para eso, retrocedamos un montón de años y vayamos a Cuba, por supuesto, que es del único lugar del que puedo hablar con algo de experiencia.

Luego del triunfo de la Revolución (todas las charlas sobre Cuba empiezan así), en algún momento después de la fundación del Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC) alguien dijo que el cine de género era algo que no debía hacerse en Cuba, porque era una deformación del capitalismo que había que ignorar. No fueron esas exactamente las palabras, pero es muy probable que hayan sido bastante similares.

Esta opinión, quizás por razones un poco distintas, existe desgraciadamente en toda Latinoamérica, pero mejor no adelantarnos.

La cuestión es que en Cuba no se hacía cine de género (ya sé, todo el cine es de género, pero sigamos usando el término para hacer más claras las cosas). Durante cincuenta años la cinematografía cubana consistió en comedias y dramas (costumbristas), y aunque es verdad que algunas de esas películas son clásicas, la mayoría, sobre todo durante los últimos 30 años, son películas diseñadas para el público de la isla y sus directores prácticamente intercambiables. El cine cubano se convirtió en un género en sí mismo, y uno no exactamente muy popular fuera de Cuba.

Han sido muy pocas las excepciones en todos estos años. Jorge Molina es posiblemente el más conocido, que desde sus épocas de estudiante en la Escuela Internacional de Cine y Televisión (EICTV) ha estado haciendo cortos repletos de sexo y bañados en sangre (y cualquier otro fluido al que pudiera ponerle las manos encima). Un cineasta de culto, definido por él mismo. Y un tesoro nacional, en la mente de muchos de nosotros.

Otra excepción hasta cierto punto ha sido Miguel Coyula, el hombre orquesta que dirige, escribe, fotografía, edita, hace efectos, sonido, en fin, todo, cuyas películas también han sido incursiones en el género, casi siempre de ciencia ficción con algo de terror.

Pero más allá de eso, el cine cubano ha sido siempre el mismo. Esto, en parte, porque hasta finales de los '90 toda la producción partía del ICAIC.

Últimamente las cosas han cambiado y, poco a poco, se está diversificando nuestro cine. Una parte grande se debe al cine digital, esa maldición a la que tenemos que estarle tan agradecidos.

Pero otra, más importante, es porque hay toda una nueva generación de realizadores que creció viendo otro tipo de películas. Mi generación.

Yo nací en 1976 en Buenos Aires, pero me fui a Cuba cuando tenía 3 años. El '76 no era buen año para ir por ahí naciendo de padres cubanos en la Argentina. Todas las películas que recuerdo de mi infancia eran de género: *Psycho*, *Jaws*, *Indiana Jones*, *Star Wars*, *ET*, *Goonies*, *Poltergeist* y otras menos populares como *Evil Dead*, *Dance of the Vampires*, *Zombie 2*. La lista es larga, y la razón por la que vi esas películas tan chico no viene al caso. Pero esas, y muchas más de ese corte, fueron las películas que hicieron que amara el cine.

Años después, cuando entré en la EICTV de San Antonio de los Baños, mientras todos mis compañeros estudiaban el cine que uno debe estudiar en las escuelas y se veían en orden toda la cinematografía de Bergman o Tar-kovski, yo me dediqué a ver todas esas películas que había visto cuando niño, porque quería ver si experimentaba de nuevo esa chispa que me había hecho querer ser un cineasta. Y la chispa estaba ahí. La razón por la que hice eso es porque creo que uno no debe (no puede) traicionar lo que es, y yo siempre he sido y seré un amante del cine de género.

Ahora volvamos a ese momento en que estos dos cineastas argentinos nos dicen, en aquel taller, que hay que oponerse al cine de Hollywood, y yo pienso que lo que hay que hacer es todo lo contrario (en realidad lo dije y me gritaron de todo).

¿Por qué debería hacer un cine que no es el que más influencia tuvo sobre mí? ¿Solamente por un capricho? ¿Por qué esa manía de querer hacer un cine latinoamericano diferente?

Para mí, en el momento en que una película se define como un producto local, está muerta. Si al salir del cine la gente dice “no estaba mal para ser una película cubana (argentina, mexicana, etc.)” no sirvió, todo el esfuerzo ha sido por gusto.

La primera reacción a una película es binaria: funciona o no funciona.

No puede importar de donde sea. Esto se aplica tanto al espectador más básico como al agente de ventas más calculador. Cuando entras en un mercado de cine como el de Cannes o Berlín, te encuentras con pósters de cinco mil películas de todo el mundo (probablemente, la mitad sólo de Asia). Ese

es un momento de sobriedad descorazonadora que todo cineasta debe pasar.

¿Cuántas películas vemos al año? No nosotros, los amantes del cine que no podemos dejar pasar un día sin ver una película. El espectador promedio. Digamos que 50 (estoy inventando números al azar, pero me parece razonable). Es el 1% de lo que se produce y se vende en un mercado.

Cuando entramos por primera vez en ese lugar terrible que es un mercado de cine, lleno de *stands*, con pósters de todo tamaño y anunciando todo tipo de películas, ese es el momento de preguntarnos “¿qué tengo que hacer para que mi película sobresalga por encima de todas las demás?”

Las malas noticias son que no hay respuesta correcta para esa pregunta. Las buenas, que mucha gente mejor que uno se ha dedicado a tratar de responderla. Es como tener un mapa del tesoro donde no está marcada la X, pero por lo menos sabemos en qué playa está enterrado. Así que especulemos un poco sobre el tema.

Creo que lo principal es que una película tenga un conflicto universal. Por más variado que sea el mundo y la gente que lo puebla, hay una serie de botones (estímulos) que siempre van a generar las mismas reacciones en todos nosotros. Suelen ser emociones primarias: miedo, tristeza, alegría, y un breve etcétera. Y para tocar esas emociones no hay mejor cine que el cine de género.

Para nadie es secreto que el cine de género no es fácil de hacer en Latinoamérica. Yo iría un paso más allá y me atrevería a decir que no es fácil en ningún lugar. Estoy cansado de hablar con cineastas de todas partes del mundo, cuyas películas admiro, y todos tenemos siempre el mismo problema: ¿cómo hacemos para financiar esto?

Las respuestas pueden variar mucho. Conozco gente que ha pedido dinero prestado o hipotecado una casa. En Latinoamérica casi nunca lo hacemos, gracias a fondos de financiamiento, porque en esos fondos los cineastas de género seguimos siendo unos leprosos que nadie va a tocar ni con una vara de cinco metros, al punto de que en muchos lugares es noticia cuando se le asigna un fondo a una película así.

Uno se puede aparecer con la película de vampiros que va a cambiar para siempre el género y es muy probable que nunca vea la luz del día porque el dinero se va a la historia del niño campesino que lo único que tiene en la vida es un perrito enfermo y lo tiene que vender para conseguirle las medicinas a su madre. (Este ejemplo me lo acabo de inventar, así que me perdonan si existe, aunque me parece que le puse demasiada trama, pero se soluciona haciéndola en blanco y negro). No importa que una tenga la po-

sibilidad de ser un éxito y la otra no la vaya a ver nadie. Una se siente como lo correcto, lo que debe hacerse, y la otra como un gasto de dinero y una maniobra comercial, y Dios nos libre de querer ser comerciales.

Pero la verdad es que no hay forma mejor de decir la verdad que a través del cine de género. El terror siempre ha estado presente. Nunca vamos a encontrar horrores más grandes que los que se narran en la Biblia. Y para ver imágenes sangrientas, basta pasearse por el ala renacentista de cualquier museo. Y estoy seguro que, cuando el hombre se reunía alrededor del fuego en las cavernas a contarse historias, las más populares trataban sobre la pelea campal para cazar un enorme mamut, porque las pinturas rupestres, hasta donde sé, no suelen inmortalizar las dudas existenciales de un neanderthal por ser el único de la tribu que todavía no anda erguido (y ojo, que ahí también puede haber una buena semilla para un cuento de terror).

La razón es obvia: este tipo de historias siempre han sido una forma exagerada, pero cautivadora, de envolver la verdad.

Stephen King lo dijo muy bien: “la ficción es la verdad dentro de la mentira”. Vamos a guiarnos por él, que al fin y al cabo también ha definido toda una generación y no le damos suficiente crédito por todo lo que sabe de esto.

Como dije muchos párrafos atrás, una película debe tener un conflicto universal, pero eso no quiere decir que no hable sobre los problemas particulares del lugar que nos rodea. Al fin y al cabo, somos artistas, y hablamos sobre lo que observamos a nuestro alrededor.

Cuando tuve la primera idea de la cual surgió *Juan de los muertos*, justamente estaba viendo la gente alrededor mío en una calle en La Habana. Gente que caminaba cansada, muchos aún con ropa de los años '80, sin brillo en los ojos, gastados, sin vida. Le dije a mi productor “podríamos hacer una película de zombies con gente así, y ni siquiera vamos a necesitar maquillaje. Se puede llamar *Juan de los Muertos*”, y apenas terminé de decir esas palabras me di cuenta que iba a ser la próxima película. Tenía un género que siempre me ha encantado, tenía un tono, tenía un personaje, y lo más importante, tenía un subtexto social.

Una película de género siempre debe tener un subtexto social. No me voy a hacer el tipo profundo, hay cosas que haría simplemente porque es divertido, pero tampoco voy a mentir y decir que —incluso en esas— no me rompería la cabeza para darle un subtexto. El subtexto es el corazón que late dentro de esa película. Y es ahí donde podemos hacer algo sobre nosotros mismos y tocar esos temas que tanto nos preocupan.

Ahora, por más que tengamos ese subtexto, la mayor parte del tiempo seguimos jodidos, porque sigue siendo igual de difícil conseguir el dinero. Es

más, te acabas de joder a ti mismo al hacerla de género. Si en vez de hacerte el listo y querer meterle subtexto a una película de género, decidías usar esa temática para hacerla texto y más obvia, toma tu cheque y empieza a desempolvar la repisa que te van a llover los premios.

Pero, qué remedio, muchos crecimos viendo otros tipos de películas y queremos que las nuestras sean como esas.

Ahí empieza la ardua tarea de financiar una película de género en Latinoamérica.

Yo he escuchado a mucha gente decir que se adaptan al presupuesto que saben que pueden conseguir. Si lo que hay son 10 mil, pues se pide la cámara prestada y se filma en casa de un amigo.

Mi acercamiento siempre ha sido distinto: voy a escribir la mejor película que pueda, sin restricciones. Quiero hacer algo que obligue a un distribuidor en el mercado de Cannes, a detenerse frente a mi póster porque le llamó la atención la propuesta.

Aquí ya empiezan a aparecer otras variables que están un poco fuera de nuestras manos: agentes de venta que se encargarán de comercializarla, coproductores que tengan que levantar el dinero, etc. Pero todo empezó con uno escribiendo, solo en casa, la mejor película que podía escribir.

Además de que es un viaje duro: no siempre vamos a conseguir el dinero que necesitamos (es más, casi nunca). Pero por suerte el lenguaje cinematográfico es precioso y hay formas de hacer parecer que la película costó diez veces más de lo que costó realmente.

En mi caso particular, cuando hicimos *Juan...*, estábamos haciendo algo que nunca se había hecho en Cuba. Éramos conscientes de esto, pero no era algo que nos habíamos planteado desde el principio. Uno nunca debe plantearse ser el primero.

Nuestro único deber es con el espectador, contarle la mejor historia posible. Pero es cierto que eso presentaba una serie de problemas, como todos los efectos especiales y el maquillaje. Por otra parte, creo que también fue una bendición; de alguna manera siempre he pensado que pudimos hacer lo que hicimos porque nadie creía que de verdad seríamos capaces de hacerlo.

Pero lo que yo tuve en mente todo el tiempo fue hacer la película de zombies que siempre había querido ver. En este caso, lo que hice fue dedicarme todo un año, antes de sentarme a escribir, a ver la realidad a mí alrededor como si fuera una película de zombies. ¿Qué pasaría si hubiera zombies durante uno de los éxodos masivos que hemos tenido? ¿Cómo tratarían este suceso las noticias que habitualmente culpan a Estados Unidos de todo lo malo que nos sucede?

Casi todas las escenas de la película tienen un punto de partida en la vida real. Incluso las más descabelladas (*sobre todo* las más descabelladas). Desde el momento en que me senté a escribir tenía en mente a mis dos actores protagónicos, Alexis Díaz de Villegas y Jorge Molina. A Molina, la verdad, no lo escogí por su *background* de cine de género, sino porque siempre me ha parecido divertidísimo, pero es innegable que sus conocimientos fueron de mucha ayuda. A Alexis, porque es de los mejor actores que he conocido. Pero sobre todo porque ambos son de una generación que creció creyendo y confiando en un sistema y, poco a poco, vio como todo ese mundo que daban por sentado se desmoronaba frente a sus ojos después de la caída del campo socialista.

Eso era, exactamente, lo que le sucedía a “Juan” en la película a raíz de esta hecatombe de muertos vivientes.

Lo mismo con todos los demás departamentos. Siempre que pudiéramos usar locaciones reales, destruidas, íbamos a usarlas. No por ahorrar unos pesos a producción, cosa que siempre se agradece, sino porque quería mostrar el deterioro de La Habana y de su gente. Quería que mis zombies sintieran reales, que la gente pudiera ver en qué nos hemos convertido en estas cinco décadas.

La película tenía que funcionar como una película de zombies, pero también como una metáfora social. Si alguna de las dos fallaba, fallaba la película entera.

Yo creo que el resultado final fue bastante equilibrado. Hay muchas personas que sólo ven la película de zombies y la detestan porque no creen que se deba perder el tiempo o el dinero haciendo algo así. Está bien, no la hice para ellos, y con todo el cariño del mundo se pueden ir a la mierda. Hubo muchos, los más, que se divirtieron como locos. Mucha gente en Cuba se me acercó en la calle y me dijo cuánto se había reído con la película, que la habían visto seis veces, y luego, más bajito, como para que nadie más los escuchara, “dijiste muchas cosas ahí”.

Y eso nada más hace que todo haya valido la pena.

Una vez fui a un festival, no especializado en cine de género, y me tocó sentarme a una mesa con muchos otros directores, en una cena de esas que organizan para patrocinadores. Era en Europa, y recuerdo que había muchas señoras mayores de alta sociedad, de esas que uno se imagina viviendo en un castillo. Una de ellas estaba preguntando a los cineastas qué tipo de películas hacían. El que estaba a su lado era sueco. Le dijo “yo hago películas sobre la soledad del ser humano”. Luego la pobre señora se dio vuelta y me preguntó a mí: “La mía es de zombies”, le dije. Pestañeó, desconcertada,

como si me acabara de pedorrear en su plato de langosta. “Zombies... ¿cómo vampiros?”, me preguntó. “No, zombies, como zombies”, le respondí, orgulloso.

En ese festival ganamos el premio del público, así como en otros diez por todo el mundo. Esos son los premios que me hacen sentir más orgulloso. La película se vendió bien, a más de 40 países. Y lo hicimos sin hacer lo opuesto a lo que hace Hollywood. Al contrario, hicimos un caballo de Troya: usamos su forma, pero el contenido era nuestro.

Luego hay otra serie de cosas, como la distribución, que ya no están en nuestras manos. Son cosas en las que debemos pensar como realizadores, pero no perder el tiempo porque no es nuestro trabajo solucionarlas, aunque nos afecten.

Nuestro trabajo es darle al espectador la mejor película que podamos. Nuestro trabajo es buscar la verdad, aunque la mentira que la encierra, en nuestro caso, suele estar encadenada en un sótano oscuro cubierta de sangre, o en una noche de luna llena en un cementerio antiguo encerrada en un ataúd, o escondida debajo de nuestra cama o dentro de un viejo armario, esperando que abramos la puerta para saltarnos encima.

Cómo trabajar el género en el relato cinematográfico

por **Gonzalo Calzada***
[Argentina]

9



Mis influencias vienen fundamentalmente de los años '80 y '70 (Alan Parker, Spielberg, Terry Gilliam, George Lucas, Dante). Más tarde pude llegar a ver los clásicos de la Universal de los años '30 y '40 y del período de cine mudo del expresionismo alemán (Carl Dreyer, Benjamin Christensen y otros que aprendí a ver en la universidad).

Me gusta mucho el director que sobresale del género por su mirada personal: Darren Aronofsky, David Croneberg (en especial las primeras, como *Cromosoma 5*), John Carpenter, David Lynch, Roman Polanski, Roger Corman, Sam Raimi, y también Ingmar Bergman y Andréi Tarskovsky.

Filmo cine de género porque trato de conectarme con lo que me gusta y con la narrativa fantástica, pero no soy específicamente un militante del género. Me parece más interesante mantener viva la pasión de contar historias



* **Gonzalo Calzada** es director de cine, guionista, productor, docente, investigador, publicista. Es uno de los realizadores que trabajan para desarrollar un cine de género en la Argentina. Cursó la carrera de Director en la Universidad del Cine de Manuel Antín, donde realizó numerosos y premiados cortometrajes de narrativa fantástica. Su producción cinematográfica profesional cuenta con los largometrajes: *Luisa* (2006, estrenado en 2008); el policial negro con elementos fantásticos *La plegaria del vidente* (2009, estrenado en 2012); y la historia de fantasmas de corte gótico *Resurrección* (2014). Actualmente trabaja en su propia productora, La Puerta Cinematográfica, como productor ejecutivo, director y guionista. Se encuentra en la etapa de pre producción de su cuarto largometraje, *La noche del Hombre Grande*. También trabaja como docente en la Universidad del Cine.

y estudiar los recursos, analizar cómo nos afectan en el proceso creativo y nos hacen crecer, más allá de los formatos.

Cuando se habla mucho de “género” o de cierta militancia a determinados formatos, tiendo a escaparme. No me gusta aferrarme a determinados postulados, a la hora de producir o de escribir trabajo con más libertad. No se de que va la historia, no empiezo diciendo “una de vampiros”. “Género” es una palabra algo compleja en ese sentido y a veces engeuece un poco. Hay muchas películas de género que me aburren porque no pasa nada. A veces sólo son puro regodeo de logros técnicos, lleno de imágenes que no conmueven en lo más mínimo porque no tocan lo más importante, que es el relato y lo que realmente uno tiene que decir con esa historia. Siento que a veces el director parece más preocupado en cumplir con los paradigmas del género, en vez de estar más libre y comprometido con su material, más allá del género que resulte ser al final.

Hay películas que están consideradas como dramas y que, sin embargo, tienen más de película de terror o género fantástico que aquellas que se postulan como tales, sólo por poner la palabra “género” delante. Pienso en películas como *La hora del lobo*, algunos momentos de *Fanny y Alexander*. Y hay películas —como por ejemplo *Déjame entrar*— que tienen más de drama que de película de vampiros.

De niño me gustaban mucho las historias fantásticas, las leyendas y los cuentos de hadas. Los cuentos infantiles son la primera introducción estética al género de terror que recuerdo. No hay nada más terrorífico que un cuento de los hermanos Grimm, Perrault o de algún autor ruso. Luego el cine de Disney: *La bella durmiente*, *Alicia*, *La Cenicienta*, *Bernardo y Bianca*, etc. Esas películas tenían un diseño de los malvados que realmente perturbaba.

Mi primera infancia fue en los '70. Los niños de esa época sólo teníamos la televisión blanco y negro y el cine. La televisión color llegó en los '80 y recién en la adolescencia apareció eso que se llamó “Cine Club” y el universo de los VHS, que en un principio era para gente de plata. Y que tardó unos tres años en hacerse más popular.

De manera que “el hambre” era el estado común de mi generación. Uno siempre estaba hambriento de lo que le gustaba. Se tenía que conformar con ver la película una vez, o buscar la forma de colarse en el cine. Ver un solo capítulo de lo que pasaban en la TV de aire de la época (*Viaje a las estrellas*, *Fuga en el siglo XXIII*, *Jim West*, *Los invasores*, etc.) y encontrar refugio en la literatura y el comic. Primero la revista *D'artagnan*, donde leía historias de Robin Wood y después la *Skorpio*, la *Fierro* y las importadas *Zona 84* y *Cimoc*. Así conocí grandes narradores de lo fantástico y grandes personajes.

Recuerdo esperar ansioso junto a mis hermanos, el sábado a la noche, para ver las películas del ciclo “Viaje a lo inesperado”, la mayoría eran de la Hammer, o de Roger Corman. En mi adolescencia veía el cine los clásicos de los '80, por mencionar algunas: *Blade Runner*, *Brasil*, *Conan el bárbaro*, *Aliens*, *Depredador*, *La hora del espanto*, *Que no se entere mamá (The lost boys)*, *Laberinto y La historia sin fin*; y en literatura las novelas de Stephen King, Peter Straub, y los cuentos de Ray Bradbury, Poe, Lovecraft, etc.

Mi búsqueda estética personal comenzó con los cortometrajes que filmé durante mi etapa universitaria, *La puerta*, *Valdemar*, *El milagro de la sangre*, *Mandinga*.

En la época que los hacíamos (1992) no había mucha posibilidad de hacer largos porque la única tecnología alternativa para nuestro bolsillo era el Súper VHS y el Súper 8. El Súper 8 era caro y la terminación siempre era difícil.

De manera que el mejor camino era llegar al formato 16 mm. Esos cortos son el equivalente en producción a un largo independiente. Se invertía en las latas y en un equipo de veinte personas, durante cinco a diez días. Y esas producciones eran independientes. Las pagamos nosotros de nuestros bolsillos. Y se terminaban de forma analógica. Así llegamos a hacer nuestros primeros cortos de género.

Yo estaba trabajando en la posibilidad de hacer un largo independiente cuando me llegó la oportunidad de filmar un largometraje por encargo. No era una historia que yo hubiera elegido hacer, pero era una gran oportunidad en el campo profesional. La película se llamó *Luisa* y me dio un lugar como director en el mercado profesional y la posibilidad de hacer, al año siguiente, otro proyecto por encargo. Sólo que esta vez fue algo próximo a mi gusto. Un policial negro llamado *La plegaria del vidente*. La tercera película —*Resurrección*— es un largometraje realizado de la misma forma, pero ya con nuestra productora y con un guión propio.

Hacer un film con el subsidio del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) es tan, o más, complejo que hacer un largo independiente. Hay muchas libertades que se pierden. Los técnicos que trabajan profesionalmente hoy trabajan marcando —de forma justa— las jornadas laborales, ya que fueron manoseados durante muchos años por algunos productores que los cagaron más de una vez. Por otro lado, las producciones dependen del dinero de un financiero y de un productor que va a exprimir tu rodaje en un plan en donde apenas vas a tener tiempo para contar la historia. Te encontrarás así con jornada justa y un equipo que va a trabajar por las horas que le pagás. Tenés que tener mucha constancia y paciencia.

El largo independiente tiene “la pasión” como energía o motor principal y la gente que lo lleva a cabo trabaja con esa energía y entrega. Es algo más fresco, donde la limitación está más en lo económico. Me parece ideal que un realizador pueda nutrirse de ambas formas de producción.

Ser un cineasta guerrillero en América Latina es una necesidad de expresarse y eso lleva al deseo de hacer. Se dice “guerrilla” con el doble sentido de hacer un cine con escasos recursos, produciendo películas con formas alternativas de producción, movidas por la voluntad de expresarse y al mismo tiempo como una manera de hacer estéticas más libres, contra un *establishment*.

Eso es maravilloso porque posibilita que uno explore sus inquietudes de una forma más libre, y la tecnología de hoy lo permite de una forma más sana y accesible. La práctica es fundamental para poder crecer y desarrollar un sentido de la acción y del oficio.

También creo que hay un momento donde es mejor frenar un poco y analizar bien el tiro. Mejor un tiro certero que veinte al aire. Las tecnologías de lo inmediato nos generan malas costumbres y nos cuesta quedarnos quietos para trabajar y profundizar un relato.

El “hacer una película” comienza en la historia. Uno ya está haciendo cine desde ese momento. Pero no todas las ideas son para ser llevarlas al cine y no todo se hace en el momento apropiado. A veces es mejor dejar que esa historia descanse y avance con más reescrituras. La idea muchas veces no está madura para germinar en película, pero la impaciencia o la voluntad puesta en “el hacer” hace que nazcan prematuramente. Son películas que, a veces, técnicamente son buenas pero sus personajes o tramas son raquíuticos, mal desarrollados e inverosímiles. Entonces tienen un montón de detalles que nos distraen del relato en sí mismo. Son un reflejo deformado del director y dicen mucho más de quien las hace que de lo que pretende comunicar.

Uno se debe entregar más a trabajar en el relato. Como director somos sirvientes del relato. Somos parteros y debemos velar porque salga lo menos contaminado posible, incluso de uno mismo.

Hay que trabajar mucho para lograr situaciones y personajes fuertes, reales, verosímiles. No esbozos de personajes. Uno tiene que creer en ellos, si eso no está, entonces la película empieza a carecer de interés.

Creo que es lo más difícil de hacer, porque uno como director a veces subestima la realidad de lo que quiere evocar. Cree que la conoce o que lo que cree conocer de ella es suficiente y también subestima al espectador, no investiga, supone, y en el suponer se equivoca. La pereza, la soberbia y el “lo

atamos con alambre” en el guión y en la realización cinematográfica no van. Todo eso se termina viendo.

Creo que al público te lo tenés que ganar diciendo la verdad. Eso hace que el espectador recupere la confianza y se anime a entrar. El problema está en que muchos de los directores no saben ver el tipo de película que hicieron. Creen que es mucho mejor de lo que realmente es. Ellos no lo ven pero el espectador sí, y sale defraudado.

Por otro lado, muchos distribuidores son malos espectadores. Creen que al público se lo puede engañar (el negocio a corto plazo). Y eso es lo peor que le podés hacer. Te tratan de vender películas como si fueran la gran cosa, por la cantidad de festivales que ganaron o porque hay mucha inversión de marketing que las respaldan. Pero cuando la película es mala, o no está a la altura de lo que se propone desde el marketing, está destinada al fracaso.

Podríamos decir que existe un mercado para el cine de género porque hay un mercado para todo. De hecho, la definición de género supone un concepto comercial. Cuando uno habla de género habla de policial, terror, comedia, western, intriga, espionaje, fantasía. Son estéticas que devienen de la literatura, de movimientos de vanguardia de alguna década, del comic y del cine de los años '20 de distintos países, y posteriormente de Hollywood.

Mucho del género nace por la necesidad de simplificar bajo un nombre un grupo de expresiones semejantes y así poder reconocerlas con más facilidad. Lo que no tiene nombre es difícil de precisar, confunde y por lo general (a los efectos comerciales) genera rechazo. Mejor ponerle un nombre, así es rápidamente ubicable para el eventual consumidor; “la película es una de tiros, es un policial, es una de fantasmas, de zombies” y ya todos entendimos.

Acá en la Argentina, durante muchos años —por no decir décadas—, nuestro cine estaba desnutrido de esos contenidos, no ocurrió lo mismo con la historieta y la literatura. El cine de los '60 de la Argentina era un cine más intelectual, tal vez con una mirada hacia las vanguardias europeas del momento. El de los '70 era por un lado más político, social, de militancia (Octavio Getino, Fernando Birri, Pino Solanas) y de “militares” por el otro (el patético cine de la dictadura, con las películas de Palito Ortega). Con el retorno de la democracia en los '80 llegó el cine de reflexión post dictadura y del destape. El de los '90 fue un cine donde comienza a surgir la posibilidad de volver a probar el género. Pero mucho de la generación del '90 que estaba en el *mainstream* no era simpatizante de hacerlo. Lo que abundaba en esa década eran los dramas, comedias, películas descriptivas de una determi-

nada realidad social, cine costumbrista. Las películas de género fantástico se las consideraban como algo menor. En especial las de terror.

De ahí la reacción de muchos directores que se criaron en la década del '80. Nosotros mamamos el cine de Steven Spielberg, George Lucas, John Carpenter, William Friedkin, etc., en las pantalla grande, y en la chica series como *La dimensión desconocida*, *Viaje a las estrellas, V: Invasión extraterrestre*, *Los invasores*, etc. Y eso es lo que queríamos hacer. Directores como Gustavo Mosquera (*Lo que vendrá*), Horacio Maldonado y Gustavo Cova (*Alguien te está mirando*), Fernando Spiner (*La sonámbula*). De esa década son los que abrieron el camino inicial, peleando por un cine con contenidos más variados: ciencia ficción, películas fantásticas, de terror, western, suspense. Esa pelea aún está vigente pero creo que algo distorsionada. Mucho se ha logrado. Hoy el cine comercial le supo dar el espacio al género.

El cine de género en América Latina está en pleno desarrollo y en una etapa de mucho vigor. Es muy positivo, porque creo que en estas últimas décadas hay menos prejuicio y temor a realizar películas de género. Realizadores y espectadores se entregan a los distintos formatos del género, tanto en circuitos alternativos como en los comerciales, y esta dinámica foguea las producciones y sus posibilidades de crecimiento.

Por otro lado, más allá de casos específicos, no creo que todavía exista un cine característico de Latinoamérica respecto al género de terror o fantástico. Me refiero a que no siento que haya ocurrido el fenómeno que pasó, por ejemplo, con el cine asiático.

Creo que en Latinoamérica el cine fantástico no explotó como ocurrió en otros campos estéticos como la literatura, en donde sí se encuentran claramente elementos distintivos latinoamericanos, en autores como Juan Rulfo, Julio Cortázar, Gabriel García Márquez, Horacio Quiroga, Felisberto Hernández, etc.

Está claro que se está buscando por distintos frentes y que en algún momento va a llegar. En películas latinas todavía siento mucha presencia del cine de género de Estados Unidos. Y una sobreabundancia de lo que llamamos *bizarro*. Me gusta mucho el humor y el absurdo en el terror, pero no todo lo que se hace es bueno, a veces se vuelve un recurso rancio y sin gracia.

Hay algunas reglas que, considero, se deberían respetar dentro del marketing de una película. La primera es aceptar qué tipo de película hiciste, si es buena o mala. Que puedas reconocerla por encima de tu ego. Tratar de objetivar lo más posible y saber qué tipo de producto es tu película. Puede ser una película de tal "género", que pensaste que es atractiva, pero tal vez sea aburrida, inverosímil, lenta, confusa. En fin, poder ver lo bueno y lo malo

de tu película te permite saber dónde ubicarla de la forma más adecuada y entonces ver a qué público podés dirigirla mejor.

Lo segundo es, a partir de ahí, empujarla a los festivales. Tratar de ser selectivo en los festivales y ganar algún premio que sea de real interés.

Analizar el presupuesto de marketing que tengas. Y buscar una forma lateral, o adecuada, para la promoción.

Sobre todo, no mentirle a la gente sobre lo que es tu película. Un afiche que promete ver *El Señor de los Anillos* y después te encontrás con otra cosa, no es muy simpático y genera rencor en el espectador, que se siente estafado.

Cómo construir un universo de ciencia ficción a través de los detalles

10

por **Laura Casabé***
[Argentina]



Cuando era chica todos los domingos por la tarde mi papá nos llevaba a mi hermano y a mí al cine. El trato era que mi viejo descansaba de la semana, dormía una siesta que duraba aproximadamente una hora cuarenta y mi hermano y yo quedábamos entretenidos para el resto de la tarde. La costumbre se instaló y vimos de todo; en esa época los cines aún no eran parte de complejos, con lo cual eran enormes y recuerdo que la experiencia cinematográfica se vivía con mucha intensidad. Eran salas colmadas de espectadores que respondían con risas, gritos o aplausos a lo que sucedía en la pantalla grande.

Fuimos a ver todas las películas de Disney, todas las Batman de Burton, todas las de Spielberg, pasando por *Chatrán*, *Laberinto*, *La historia sin fin* y el estreno de *Jurassic Park*, todas imágenes que quedaron tatuadas en alguna



* **Laura Casabé** es directora de cine, guionista y camarógrafa. Junto con Horno Producciones hizo la película independiente *El Hada Buena, una fábula peronista*, que ganó varios premios, como Mejor Película en el Festival de Cine Pobre de Cuba. Dirigió más de 50 cortometrajes, muchos premiados, entre ellos el corto *La vuelta del Malón*. Trabajó en documentales para televisión filmados en América Latina y Europa. Junto con Lisandro Bera escribió y dirigió la obra teatral *Los Muros* que se mantuvo en cartel tres temporadas y dos guiones, *La valija de Benavidez* y la versión en largo de *La vuelta del Malón*, que fue seleccionado para participar del taller de escritura del Venezuela Lab. A comienzos del 2015 filma el largometraje *La valija de Benavidez* que cuenta con un elenco encabezado por Guillermo Pfening, Jorge Marrale y Norma Aleandro. Actualmente la película se encuentra en post-producción.

parte de la memoria. Todo era posible en el cine. Pienso que de esa época vienen las ganas de hacer películas. Pero no sería justo hablar de primeras pasiones y dejar de lado a la literatura.

De chica leía mucho más de lo que veía películas, escribía cuentos fantásticos y era fanática de Borges y las novelas de Bioy Casares. En definitiva me doy cuenta que me gustan las historias, creo que vivo por eso, en cualquier formato, teatro, cine, literatura; me gusta que te lleven de viaje —y cuanto más lejos mejor—. Y también disfruto mucho cuando cuentan con principio, nudo y desenlace.

Creo que fue la suma de todos estos factores los que me llevaron a elegir el cine de género, aunque lo cierto es que no creo que se elija mucho nada, más bien lo que querés hacer te elige a vos, si es que eso tiene algún sentido.

De todas maneras con el correr del tiempo, fue la mezcla de los géneros lo que más me interesó, me gusta que una película tenga la libertad de transitar la comedia, el drama, el cine fantástico. Fue determinante para encontrar lo que me gusta hacer, haber visto *Oldboy* en un festival de Mar del Plata.

Después investigué más sobre el cine coreano y me hice bastante fan, justamente por eso: la sutil, interesante y divertida combinación de géneros que conviven orgánicamente en muchas de sus películas. Por ejemplo, la trilogía de la venganza de Chan Park Wook (*Sympathy for Mr. Vengeance*, *Old-Boy*, *Sympathy for lady Vengeance*) o la mismísima *The Host*, son películas que pueden navegar los límites, los bordes de los géneros, sin cruzar nunca la línea verosímil y eso me pareció muy virtuoso; estos tipos hacen películas que no se parecen a nada que haya visto y, es más, tienen una industria cinematográfica muy fuerte. Y esto puede ser un puntapié para opinar, a groso modo y sin demasiada prudencia, sobre el cine de género por estas latitudes.

Me parece que América Latina no tiene históricamente una tradición fuerte de cine de género, pero que desde hace no tanto la empezó a construir. Este es mi punto de vista y es posible que me traicione la memoria, pero en una época, cuando yo tenía 20 años, o sea a principios del 2000, pensaba que los festivales en el exterior y sobre todo los europeos —que determinan la tendencia para todo lo que no es Hollywood—, tenían un suerte de morbo antropológico por ver las penurias del tercer mundo. Y ese fue el cine que premiaron, y ese fue el cine que prevaleció por esa época: realismo, naturalismo. Y si pienso un poco para atrás, un par de generaciones anteriores, si bien en la época dorada del cine argentino hubieron varias películas de género, sobre todo melodramas y thrillers, luego en los setenta, con un continente castigado por dictaduras, mucho no pudo hacerse. No sumo a este comentario a México, que me parece casi un continente en sí

mismo, con una tradición diferente al resto de los países. Sé que allí el terror es popular desde siempre.

Por lo que me acuerdo, pasados los noventa aparecieron los realizadores que se animaron más al género, pero muy de a poco. Hoy los zombies están más “socialmente aceptados” pero cuando yo estudiaba, no había casi cineastas que hagan terror en argentina, los de la productora Farsa, Daniel de la Vega, eran bichos raros que nos gustaban a los “raros”. Por suerte ese prejuicio pasó y el género se empezó a valorar mucho más que antes. Hoy lo veo todo mucho más auspicioso, cada vez hay más variedad de películas, el cine latino no para de crecer y mejorarse; hay ya varios ejemplos de grandes películas de género, como *Siete cajas*.

Y creo que eso está un poco linkeado a por qué comencé a trabajar de manera independiente, allá por el dos mil y monedas. No encontraba un espacio para lo que quería contar en aquel momento, pero quería contarlo igual. Lo que me interesaba en ese momento no estaba en la universidad, pero por fuera de ella sí.

En paralelo al trabajo y los estudios encontré a un gran grupo de pertenencia al que llamamos “Horno Producciones”, con el que filmábamos. Son los mismos que hicieron nuestra peli independiente *El Hada buena, una fábula peronista* y con los que trabajo hasta el día de hoy.

A *El hada buena...* le pusimos todo. Incluso dejé la facultad porque el profesor no me permitió presentarla como trabajo de fin de año, en vez de adaptarme y presentar el corto que pedía la currícula. Recuerdo que me parecía que no tenía sentido, fuimos con tres amigos a contarle al profesor que habíamos empezado en el verano a filmar una película por nuestra cuenta y queríamos seguir dedicándonos a eso durante el año, pero él no nos dejó. Hoy no volvería a abandonar los estudios, que sé que después me faltaron, pero a esa clase y a ese profesor sí, y sin dudarlos.

Así es que tenía 24 años. Mi amigo Pablo Parés me había convencido de hacer una película y ni siquiera me preguntaba cómo conseguir el capital para costearla, ni la cantidad de dinero que era realmente eso. Creo que si lo hubiese hecho, no la empezaba. Hay algo en la inconciencia que beneficia mucho a las grandes empresas. Y entonces le dimos para delante: juntamos a la gente y comenzamos a hacer fiestas para financiar *El Hada Buena* y a poner plata de nuestros bolsillos y de esa manera la hicimos. Pero nos lo tomábamos con mucha seriedad; un poco por eso, tardamos muchos años en terminarla.

El arte de la película era muy importante. Recuerdo que si un set no nos gustaba, volvíamos todo para atrás y lo construíamos de vuelta. Teníamos

poco dinero pero altas expectativas y la fortuna de contar con un equipo sólido y comprometido, con artistas de diferentes disciplinas que le ponían todo a la película, que fue nuestra escuela.

Hoy luego de esa experiencia me atrevo a decir que la única forma de combatir la falta de dinero y recursos es el ingenio y el tiempo y, sobre todo, el ejercicio de que la limitación sirva para potenciar o transformar.

La fórmula para poder hacer una película en esas circunstancias fue nunca ir en contra de la limitación si no a favor. Si yo tenía algo en la cabeza, me imaginaba cómo contar una determinada escena. Cuando las circunstancias no lo permitían, por muchísimos factores, lo peor que podía hacer es querer adaptar eso que estaba en mi cabeza y meterlo donde no se podía.

La película no es lo que soñaste, si no lo que resulta.

Pero siempre, atentos a nunca bajar las expectativas de calidad, decía: “esto no se puede, ahora se puede esto otro, pero esto nuevo tiene que estar buenísimo”. Aceptar el cambio como parte del proceso y no ser rígido pero sí exigente.

Partir de lo que hay —de lo que se puede conseguir— y transformarlo en algo nuevo. Y, muchas veces, de la misma limitación nace algo maravilloso, algo mucho mejor de lo que me hubiese imaginado. Está en la perseverancia, en no bajar los brazos y en tomar el tiempo como un aliado y no como un enemigo, para mí, la clave para llevar adelante los sueños y sobre todo para hacer cine independiente.

Yendo al detalle de la metodología de trabajo, lo cierto es que nunca hice *storyboard* porque soy pésima dibujante. Pero sí charlo y debato mucho con el equipo sobre qué vamos a contar y cómo lo vamos a contar. Y luego hago un guión técnico, que en el momento del rodaje muchas veces no respeto y la puesta surge ahí mismo. Pero surge con naturalidad, justamente porque teníamos todo lo suficientemente claro desde antes.

Utilizamos muchas referencias de todo tipo, pinturas, películas, cuentos etc., y sacamos lo que nos interesa de cada cosa. Terry Gilliam, Jeunet, Greenaway y Kubrik, John Waters y ni hablar de Leonardo Favio que trabajaba los sets como pinturas y es maravilloso.

Un poco por gusto y otro poco porque hicimos cine fantástico, la dirección de arte siempre tuvo una importancia fundamental para mí y el resto del equipo.

La clave que nosotros encontramos para construir un universo verosímil con las reglas que habíamos imaginado fue a través del cuidado del arte, en el cuidado de los detalles, incluso los que no se ven en cámara. *El Hada Buena* está llena de detalles, todo tiene un sentido y un porqué, todo lo que

compone el cuadro tiene una función narrativa, y cuanto más conciencia se toma de eso, más se potencia el arte de la película.

Hay un par de cosas que me parecen claves en este sentido: una buena locación es imbatible, y la más importante: trabajar con un buen equipo, realmente apasionado, que tome la peli como propia.

Hay que estar en todo, pero acompañando, tirar la idea inicial y luego discutirla y darle al otro (sea en el rubro que sea) la libertad para que vuele y experimente y encuentre su propio desafío dentro de la experiencia; hacerlo parte, porque una película es de todos los que trabajan en ella y no sólo del director.

Si la otra persona que trabaja en la peli —y, sobre todo, si lo hace de manera gratuita— no se siente motivada por lo que está haciendo, quizás no deje de hacerlo, pero sin dudas va a bajar la calidad de su trabajo y se va a sentir obligado a participar de algo que no le interesa. Y en el arte, eso se trasluce muchísimo.

Y otra parte esencial es que el director de arte siempre se detenga a mirar el encuadre y entienda que cada milímetro de esa composición le pertenece y tiene que potenciarla todo lo que pueda.

Una vez más cuidar los detalles, si algo no cierra es mejor sacarlo antes de que sea demasiado tarde y si hay que tomarse el tiempo para reemplazarlo por algo mejor, hay que hacerlo. Eso es justamente lo mejor del cine independiente: no hay nadie que te corra, el tiempo es a favor, no en contra. Y si sucede que el tiempo falta en rodaje, y bueno, lo mejor quizás es tratar de tomarse el tiempo previo necesario para desarrollar los sets.

En cuanto al trabajo de las escenas musicales, el principal factor en ese caso es el ritmo, la cámara tiene que bailar con los actores y, honestamente, con un buen tema y actores con onda se puede hacer una escena musical en cualquier lado.

En la medida de lo posible, y sobre todo en el musical, lo ideal es que sobre material, la mayor cantidad de planos que se puedan hacer es mejor para cubrirse. Como se trabaja con el ritmo el corte es muy importante, pero lo que más funciona siempre es el plano largo abierto en angular y la coreografía; la combinación de esos elementos, si sale bien, es hermosa.

En relación a la distribución, nosotros lo hicimos todo de manera independiente y con los amigos de Videoflms. Armamos estreno, ellos la vendían y la promocionamos a través de las redes sociales. Estuvo seis meses en cartel, dos de ellos en dos salas en paralelo. La verdad que nos fue mucho mejor de cómo esperábamos. Vino a verla mucha gente para —y acá vale mencionar— la paradoja de haber estrenado en un circuito paralelo y poder

mantenerse seis meses en cartel. Lo que puedo decir desde mi lugar es que el buen uso de las redes sociales tiene mucho efecto. Nunca le pagamos a un agente de prensa en nada de lo que hicimos, porque no podíamos y tampoco le encontrábamos mucho sentido.

Es el boca en boca lo que termina llevando gente a ver la película, pero para eso es necesario tener tiempo. Esta bueno promocionar siempre de manera diferente las cosas, encontrar detalles, juegos, que la misma promoción también sea un poco parte de la obra. La información corre muy rápido, así que llamar la atención funciona para ir cambiando.

Y retomando el asunto de género —pero no el cinematográfico—, algunas veces me preguntaron sobre las diferencias que puede tener, siendo mujer, el hacer cine de este tipo, pero no tengo mucho que decir al respecto. A veces creo que hay una falsa idea o ilusión sobre el puntillismo femenino que no es necesariamente así: la mayoría de mis colegas hombres son más detallistas que yo.

Para finalizar y por si aporta, hoy estoy por filmar mi primera película con financiación del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) que también tiene una apuesta arriesgada desde el arte. Encuentro muchos de los mismos problemas que con el cine independiente y siento que todo el tiempo y la dedicación de la película hecho a pulmón son más valiosos que nunca. Tomar las cosas con tiempo, hacerlas madurar, que encuentre su estilo, su lenguaje, revisarlo en el guión, trabajar y trabajar, siguen siendo las ideas guía.

En definitiva, una historia es algo vivo y ella sola va a pedir lo que necesita; hay que estar, nomás, muy atentos a sus necesidades y a no abandonarla, incluso cuando se la odia y parece que es horrible, cosa que pasa todo el tiempo. Rodearse de buena gente —y talentosa—, escuchar los aportes de todos y sumarlos. Y los problemas, si hay dedicación y trabajo, casi siempre de alguna manera se pueden solucionar; y mejor aún: eso que al principio fue un problema, quizás termina siendo el catalizador de una nueva y sorprendente idea conjunta, mucho más interesante que aquella que habías pensado en soledad. Como dicen los Farsa en la última *Plaga Zombie*, en la vida y sobre todo en el cine independiente, “el poder de la amistad al planeta salvará”.

Cómo filmar un falso documental

11

por **Mariano Cattaneo** *
[Argentina]



Me gustan las sensaciones, crear algo que nace de una idea en la mente y toma poder sobre todo tu ser. Me gusta la adrenalina del miedo, sentir que aún estando en la tranquilidad de tu casa algo puede suceder, algo puede cambiar de un segundo a otro. Poder generar esa sensación en una persona es muy motivador. Por eso hago cine de género.

Cada vez veo mejor cine de género en América Latina y pienso que se debe a que la gente se está acostumbrando a escuchar, en su idioma, géneros que sólo se aceptaban en inglés. Pienso que mucho tiene que ver con esto el *boom* de género en España, desde *Tesis* en adelante. Desde ese momento es que empecé a cruzarme con grandes películas latinoamericanas; como todo en la vida, se necesita tiempo y que el espectador se acostumbre a lo que ve. Siempre digo que el género en la Argentina se va a ir solidifi-



* **Mariano Cattaneo** es director, guionista y escritor. Entre numerosos cortos, video clips y animaciones, hizo que *Billy Drago* sea perseguido por un cuervo vengativo en *The Raven* (cortometraje animado que adapta el clásico poema de Edgar Allan Poe y que cuenta, además, con música original del italiano Claudio Simonetti); se encerró seis meses en una fábrica abandonada rodeado de demonios para filmar el largometraje independiente *Incidente*; descubrió cómo surcar agujeros negros para viajar en el tiempo con la serie-web *Martín Mosca*; abrió su cabeza para sacar los fantasmas y monstruos que viven en la imaginación mediante *La chica más rara del mundo* (cortometraje con locución de Ricardo Darín, que adapta el cuento homónimo, escrito por Mariano); y ahora quiere probar que un corazón puede sentir aún después de dejar de latir, en su nuevo largometraje de horror, *Corazón muerto*.

cando mientras se estrenen películas de género; quizás a la primera no vaya tanta gente, pero a la segunda irán un par más y así hasta que sea costumbre ver género en el cine nacional.

Para ser cineasta guerrillero en América Latina hay que resolver de forma creativa lo que no te da la maquinaria de plata. Y eso me parece fantástico, porque el cine independiente te enseña a actuar y resolver problemas usando la creatividad. Tu película tiene que seguir adelante sea como sea, un rodaje siempre trae contratiempos, el guión no es de acero y los planes pueden fallar; es ahí cuando tenés que ser autosuficiente y lograr darle la vuelta al asunto. Muchas cosas excelentes me surgieron solucionando problemas, muchas de ellas las veo hoy y digo: “no entiendo cómo eso no se me había ocurrido mientras escribía el guión”.

Ser autosuficiente es la herramienta más poderosa que vamos a tener a la hora de rodar una película de manera guerrillera.

Incidente (2011) fue mi primer largometraje filmado como un falso documental. Inicialmente surgió de mi fanatismo por el cine de terror y los lugares derribados. Soy un amante de las casas abandonadas y lugares que de por sí ya den una imagen fantasmagórica. Podríamos decir que *Incidente* surgió al revés de lo que normalmente se plantea a la hora de hacer una película, donde primero tenés la idea y luego salís a buscar los lugares. Yo empecé con el lugar, tenía esta fantástica fábrica de cinco pisos abandonada y de ahí surgió plantear un largometraje en tiempo real, donde todo ocurra ahí. He tenido algunas experiencias con juegos ocultos y siempre quise hacer algo con eso, pero necesitaba un detalle que me motive más aún, y surgió la idea de que si todo está narrado en plano secuencia sería una forma atractiva de contar una historia, tanto por la coreografía de actores en escena como por el movimiento fuera de cuadro. Con respecto a la historia, la idea principal era mostrar cómo un hecho inesperado pone en situación límite a una persona, y ver como reacciona a partir de ahí. Un hecho que no entre en tu cabeza y haga que no te importe más nada que salir de un lugar que se transforma en un laberinto... donde tu único amigo termina siendo una filmadora.

Realmente es una experiencia que me dejó mucho, ya que nunca había planteado una forma de trabajar así. En primera instancia, el plano secuencia hizo que modifique muchas cosas del guión que por razones obvias, de tiempos, no podían hacerse. Me senté con los realizadores de Fx (Rabbit Efx) y tratamos de buscar qué se podía hacer y qué tiempos llevaba cada cosa. Acá no podíamos irnos un día y al otro traer todos los efectos ya hechos, había que hacerlos en el momento y con el tiempo ajustado, ¡todo un sincro humano!

Lo más importante fue conocer el lugar. La fábrica la venía recorriendo solitariamente hacía dos años, así que la conocía bien. Lo que hice un día fue llevar una cámara y como un loco empecé a correr por los pasillos imaginando la historia (no tenía guión aún). Partía de un lugar e iba viendo a dónde me llevaba la situación. Después de ver el material, me senté a escribir el guión con los lugares que más me habían gustado. Luego, con el guión y la cámara, volví por más, esta vez leyendo el guión y así tuve una idea de la duración y como más o menos funcionaba el recorrido de la película. Finalmente hice unos planos de movimiento de cámara, otro de actores y uno para el equipo técnico. Así sólo quedó ir con el equipo de actores y técnicos y hacer los recorridos de reconocimiento con cada uno.

Una de los aspectos más difíciles era la luz, ya que la fábrica tiene cinco pisos y sólo electricidad en una punta. El plano secuencia impedía los generadores y demás, así que el director de fotografía, "El Rusi", iluminó lo mínimo en determinadas escenas y tratamos de aprovechar la luz natural, jugar con el diafragma de cámara y principalmente con la luz de cámara, que es lo que da la idea de película espía.

Aprendí mucho de esta experiencia, ya que te pone atento a muchas cosas y no hay tiempo de sobra. Lo mejor fue que todo el equipo de producción y técnicos funcionó bien y unido.

El siguiente paso, fue dar con alguien que me dé una mano y se encargue de producir (cosa complicada si las hay en el cine independiente); ahí apareció Ezio Massa (director de *Casería*, *Villa*, *24hs en la City*) con su productora Malevo Films y QK Films, quien confió en mi proyecto y entusiasmo y se hizo cargo de la producción. Así empezó *Incidente...* ¡de un lugar abandonado a poblarse de demonios!

Si me preguntan cuáles son las reglas para filmar un falso documental, me preguntaría si existen esas reglas. Una vez un amigo me dijo que no se podría filmar cualquier género, y es un error, porque el principal motor de esto es el lado personal, el ojo que ve, la perspectiva de quien lo genera.

Toda historia tiene un punto de vista, siempre alguien es el motor de los hechos, y es desde ahí que hay que encarar el *mockumentary*, o *found footage*, o cámara registro...

Lo importante es tener en claro quién cuenta la historia. Uno de los errores más comunes que se suelen ver en las últimas producciones es que abusan de los artefactos tecnológicos, a veces utilizan tantos periféricos que hace cuestionarnos la veracidad de los hechos, dándole demasiada libertad a las imágenes, sacando del foco al protagonista; a veces menos es más, particularmente, cuanto más personal es la historia, más podemos atrapar al espectador.

Abusar de los puntos de vista puede ser un error, porque pasan a ser películas normales, pero con movimiento de cámara.

Necesitamos el ojo testigo, sentir que el que nos cuenta la historia nos está haciendo participe de sus actos; tiene que ser personal, no puede ser universal como es el cine en general, no, un *found footage* tiene que contar tu historia, la del hombre o mujer que está detrás del lente.

Entonces, lo primero a encarar es qué vamos a contar, quién te lo cuenta y cómo logramos el efecto de que el espectador sienta que es el que vive la historia.

A la hora de filmar *Incidente* tuve varias influencias. Podríamos partir desde *Alien Abduction*, esa película de extraterrestres que acosan a una familia campesina. Claramente *Blair Witch Project*, *The Last Broadcast* y *Rec* fueron de base inconsciente para *Incidente*, ya que todo lo que uno ve y le gusta forma parte de nuestra biblioteca a la hora de buscar ideas: uno inventa cosas nuevas, pero siempre parten de las cosas vividas y los gustos por la ficción.

Pero no sólo de *mockumentarys* se alimenta este estilo de películas, para *Incidente* también tuve presente principalmente *Demonios*, de Lamberto Bava, y el libro de Stephen King *Desesperación*, porque quería volver a las clásicas películas de demonios. En *Incidente* no hay infectados, ni zombies: son los demonios que utilizan a los humanos como ropa.

La cámara en mano da una libertad tremenda, podés moverte de un lado al otro, apuntar al suelo, correr y hacer un zoom violento. Pero cuidado, tampoco se debe hacer al azar. La cámara en mano también es una herramienta peligrosa, puede confundir si no se usa de manera correcta. Lo más común es el uso violento del movimiento y creo que es un error. La puesta de cámara debe ser planeada de antemano, pensada de alguna manera; si bien somos el registro de una persona, tenemos que preguntarnos quién es el que maneja la cámara —un amateur, un profesional—; bueno, de responder esa pregunta ya tendremos un rasgo de cómo encarar la puesta, no es lo mismo una cosa que la otra.

En *Incidente* tuve un desafío grande, ya que contaba con un plano secuencia de 62 minutos, lo cual llevó a cargar en mano una cámara de unos 8 kilos, de un lado al otro. Después de 20 minutos no se si es el peso de las imágenes que grabé o que, pero la cámara se hacía cada vez más pesada. ¡Qué alegría sentía cada vez que dejaba la cámara en el suelo para que el protagonista interactúe con los otros personajes!

No hay reglas para hacer un falso documental. Podemos hacer lo que queramos, pero tengamos presente al espectador. Desde mi experiencia po-

dría aconsejar un par de cosas. Fue muy importante para mí hacer una lista de preguntas sobre los personajes en relación a una cámara filmando; aunque no lo creas, la más importante en tu lista tiene que ser: “¿Por qué no dejan de filmar?”. Parece simple pero no lo es. Yo me lo pregunto siempre, cada vez que veo una película de este subgénero. Me lo cuestiono porque, lógicamente, llega un momento en el cual nadie mantendría una cámara prendida cuando la situación se descontrola de manera descomunal.

Hay que tratar de ser honesto con el espectador, no sirve pensar que así es el género. Hay muchas películas que pierden en este punto. En *Incidente*, para resolver el plano secuencia, le dí una misión a mi protagonista, cuando todo se le va de las manos. El camarógrafo se da cuenta de que la única evidencia de que él no mató a nadie es su cámara, y si logra mantenerla encendida —sin corte alguno— hasta que llegue la policía, sería la evidencia irrefutable para garantizar su impunidad.

Yo lo justifiqué. Hay muchas otras formas, pero creo que es importante a la hora de encarar este tipo de películas, tratar de unir esos puntos sueltos.

Algunos temas más a tener en cuenta:

- Fonola musical: sé que la música le da cuerpo a las películas, pero estás haciendo una película que simula una grabación real. No podés darle clima a tu película mediante música en post-producción, tendrás que buscarle la vuelta para atrapar al espectador desde lo que se ve, o desde los sonidos, que pueden ayudarte.
- Plano y contra plano: de ninguna manera podés contar una charla mostrando en cada plano a un actor. Lo he visto y es horrible. ¡Se supone que está sucediendo en vivo! Anímate a mover la cámara, para esto es importante que no improvises, que sepas cuál será la acción y así anticiparte con los movimientos.
- Efectos sonoros: no abusés de los sonidos generados en post-producción; podés utilizar lo que te rodea, un golpe de puerta puede ser tan efectivo como un sonido grave de sintetizador.
- La cámara superpoderosa: otra de las fallas que suelen repetirse es cuando la cámara toma vida propia y ya no sabés si hay un personaje tras ella o es un técnico con un *steady cam*. Nunca olvides que el punto de vista es el de uno de los personajes, ésto es lo único que conectará con el espectador.

Lo más importante es trabajar sobre el punto de vista. Busca la forma que más se adecue a tu historia, si es una cámara de seguridad, un chico con el

celular y su batería infinita (ojo con esos detalles, a veces te sacan de la trama cuando te cuestionás cuánto dura la batería de lo que estás viendo) o un camarógrafo profesional. No importa cuál sea el medio. Lo importante es que resolvás las preguntas, no lo dejés librado a que todo sea aceptado solamente porque el género es así, porque no es verdad. Ahí estará la diferencia entre una película que te mantiene en primera persona durante todo el metraje y una mala.

Es importante dejarle margen de libertad a los actores en este tipo de películas, ya que suelen ser tomas largas. Necesitamos que los actores no estén clavados a un guión. Yo me expandiría a todo el género en general. Los actores deben tener libertad para que sea natural lo que sucede. Recordá que lo importante de este subgénero es que sea lo más real posible. Para esto no se deben notar las escenas explicativas, los diálogos forzados. Tenés que permitirle al actor hacer suyo al personaje y que la idea de la escena se acomode a su acción real.

En *Incidente* tuvimos un trabajo de actores complicado ya que, al realizar el plano secuencia, necesitábamos coordinar no sólo las escenas si no también el movimiento interno y externo: lo que sucedía delante de cámara y lo que se movía por detrás. Cuando la cámara iba hasta una habitación, los actores corrían escaleras arriba para luego encontrarnos en otro punto. Esto generaba una adrenalina entre personaje y actor que por momentos se hacía difícil. Es por eso que recomiendo dar libertad a los actores.

Respecto al equipamiento, los falsos documentales aceptan cualquier tipo de material porque, desde el tipo de imagen que mostrás, podés estar contando algo. Quizás sería bueno que te lo plantees antes de arrancar, para saber que tipo de cámara usar: quién es el que cuenta la historia, qué conocimientos tiene. Claro que siempre se puede utilizar una cámara profesional y luego, en post-producción, darle el *look* que buscás.

La estética va acompañada de la historia, pero principalmente tenemos que atarnos a la idea de “realidad”; tiene que verse desprolijo, o mejor aún, planificadamente desprolijo, no tenemos que olvidar que lo que contamos es algo que supuestamente le sucedió realmente a personas comunes.

Si querés que tus protagonistas se sientan encerrados en un túnel, utilizá la visión nocturna. El color verde da un clima de encierro. El mismo efecto pero mucho más efectivo es la luz de cámara, porque da una profundidad de campo corta —ya que vemos sólo unos metros— y cualquier cosa puede atacarnos estando a metros sin que lo veamos: eso siempre es un susto efectivo.

Si querés que tu película tenga un marco documental, podés agregarle entrevistas. Pero cuidado, no abusés de este recurso ya que no es un docu-

mental, es una película. Tratá de intercalar de forma creativa ambos mundos, lo estático de una entrevista con lo ágil del movimiento de cámara.

Los FX siempre tienen que estar acompañados de las necesidades de la historia. Este tipo de películas tienen la complicación de la cámara en movimiento para algunos trucos que se realizan fácilmente en otro tipo de producciones. Si bien podemos filmarlo como una película normal y después en post-producción hacerle el movimiento de cámara en mano, lo bueno es ingeniársela para lograr el efecto en la toma real. Esto no sólo le dará un *plus* a la película, si no que será más efectivo a la hora de asustar.

En definitiva, mi consejo es que salgan a filmar. Sean honestos con lo que quieren, y piensen en el espectador. Nunca se olviden que el cine, aunque sea un arte, es espectáculo, así que traten de dar lo mejor que puedan. No hay nada más lindo que entrar a una sala de cine y olvidarse del mundo durante un rato, ser parte de la película y dejarse llevar por las sensaciones que ésta genere.

No le hagan caso a esos seres aburridos que dicen “uy, otra más de este estilo”; es como si de un día al otro todos empezaran a decir “uy, otra de época”, “uy, otra de monstruos” y así hasta acabar con todos los géneros. No les creas. Si pensás que este estilo es el mejor para contar tu historia, hacelo. Después de todo, lo que más importa es que seas honesto con vos mismo.

¡A filmar, que quiero ver esos *mockumentary*!

Cómo ser cineasta guerrillero argentino en Nueva Zelanda

12

por **Ygnacio Cervio***
[Argentina]



Mi historia es bastante particular, ya que tiempo después de la crisis de 2001 emigré a Nueva Zelanda en busca de aventuras y un nuevo estilo de vida.

Para ese momento me encontraba en la Argentina dirigiendo y produciendo cortometrajes y largometrajes de escaso presupuesto e intentando, como lo hacían todos en ese entonces, que alguien se interesara en que el cine de género llegara a las pantallas.

Emigrar a un nuevo país y continuar haciendo lo que uno ama no es sencillo. Sin embargo, tuve la suerte de introducirme en la industria. Primero escribiendo un guión por encargo para una película de terror (*A Japanese Werewolf in Auckland*, que nunca se realizó) y luego editando películas XXX para una distribuidora local.



***Ygnacio Cervio** se identifica como cineasta independiente y portador profesional de barba. Amante del género de terror y ciencia ficción, durante sus estudios en la Universidad de Buenos Aires se junta con gente del calibre de Mariano Cattaneo y realiza sus primeros cortometrajes de género intercalando roles de productor, cámara, editor o director. En 2001 estrena su primer largometraje ultra independiente: *Fanáticos* (2001, Cattaneo - Cervio) y unos años más tarde la dupla estrena *Bienvenidos al horror*. En 2004 emigra a Nueva Zelanda donde dirige y produce el controversial cortometraje *Big Tits Massacre* y realiza su primera producción documental de no-género, el cortometraje *Beard Chronicles*, financiado por la BBC Knowledge de Australia. Actualmente trabaja en televisión y continúa realizando sus propias producciones independientes.

Al mismo tiempo, nunca he dejado de buscar fondos para la realización cinematográfica, tarea que no es fácil aquí tampoco, por lo cual he preferido durante un tiempo volcar mis esfuerzos a la realización guerrillera de productos de género. De la misma manera que lo hacía años atrás en la Argentina: juntando amigos, buscando *sponsors* y pidiendo favores. Todo esto conlleva a realizar a pulmón todo el trabajo antes, durante y después del proyecto, y lo mismo para su promoción y exhibición.

Mi gran pasión siempre fue el cine de terror, especialmente influenciado por lo que se filmaba en los '60 y '70 en España o Italia. Es fácil encontrar en mis trabajos algunas influencias del cine de Jesús Franco, Lucio Fulci o Joe D'Amato.

Nueva Zelanda es un pequeño país cuya producción audiovisual tuvo su momento de gloria a partir de la realización de la trilogía de *El Señor de los Anillos*. Esto atrajo a muchas producciones internacionales, que vinieron en busca no sólo de los increíbles paisajes que aquí encuentran, sino también de la excelente calidad de los estudios y de la post producción que ofrecen las compañías del mismísimo Peter Jackson, como Weta Digital o Park Road Post Production.

Además del nombrado Jackson, han surgido de estas tierras interesantes realizadores como Jane Campion, Niki Caro, Lee Tamahori o Taika Waititi.

El productor Ant Timpson es un gran amante del cine de género y ha estado involucrado en producciones tanto locales (*Deathgasm*) como internacionales (*ABC of Death*).

Es interesante remarcar que Mr. Timpson lanzó un concurso con el aval de New Zealand Film Commission, que entregaba 100.000 dólares neozelandeses para realizar una película a través de un concurso en redes sociales, donde uno debía presentar un poster y una idea para una película de terror. El resultado se verá en 2016, pero ya es un aliciente la existencia de este tipo de propuestas, y la masiva repercusión que tuvo.

Durante mis primeros años en Nueva Zelanda, encontrar la manera, la gente y el modo de trabajar no fue fácil. Difícil era hacer entender a profesionales —o, mismo, amateurs— la idea de realizar un corto o una película sin presupuesto, sin medios, simplemente por la necesidad de contar una historia, de continuar con una pasión. Fue recién en 2010 que, realizando un curso extensivo de post producción, encuentro la posibilidad —gracias al contacto con otros estudiantes— de volver a dirigir un cortometraje. La experiencia fue muy divertida y gratificante. Trabajé en un guión que reunía de alguna manera muchos de mis gustos y obsesiones: sangre, motosierras, enanos, *strippers* y sadomasoquismo, entre otras bellezas. El cortometraje

de 17 minutos se realizó en 5 jornadas y creó cierta controversia al utilizar como *stripper* a una menor, que si bien no exhibía nada prohibido y contaba con la autorización de sus padres, hizo que alzara el grito en el cielo algún moderador de escritorío.

La cuestión no pasó a mayores y simplemente se retiró el metraje de la joven en cuestión.

Otro aspecto a destacar que pude descubrir, tanto durante el curso realizado en Nueva Zelanda, como a partir de las charlas y convivencias con los estudiantes, fue la falta de conocimiento teórico e histórico en cada una de las ramas de la producción audiovisual. Si bien la noción técnica es impecable, lo que alarma es la carencia de una base que la sustente. Recuerdo, en mis años en la Universidad de Buenos Aires, que esta situación se daba a la inversa. No existía en ese entonces ningún apoyo técnico a lo que uno aprendía, la única manera que teníamos de aprender a utilizar el equipamiento era a través del acceso a medios propios. Aquí se brinda la posibilidad de practicar constantemente con lo más nuevo de la tecnología, un elemento que sin duda permite luego la posibilidad de insertarse rápidamente en la industria.

Desconozco hoy en día cual es la situación en la Argentina, pero 15 años atrás, al menos en la UBA, se sufría mucho ante este problema. Eran muchos los estudiantes audiovisuales que egresaban de una carrera sin haber aprendido a utilizar correctamente una cámara de video.

En los últimos años, con el auge de las redes sociales y la posibilidad de exhibir vía Internet las producciones que se realizan, se abre una enorme ventana y aquí, en Nueva Zelanda, es algo que está muy avanzado. Las comisiones encargadas de seleccionar y distribuir el presupuesto audiovisual de cada año, poseen una sección especial para la realización de materiales para la *web*, con presupuestos que pueden llegar a los 100.000 dólares neozelandeses. La competencia es alta y la calidad de proyectos crece año a año. Es un aliciente y una buena oportunidad para realizadores independientes ya que, en el caso de aplicar para un presupuesto para proyectos en cine o TV, se pide que un productor experimentado esté involucrado (claro que en este caso los presupuestos que se aprueban son mayores, al igual que el estándar que se espera recibir a cambio).

Con esta intención fue que en 2013 comencé un proyecto documental en formato de serie *web*, alejado del cine de género, aunque quizás algo bizarro por la temática: seguir mi camino hacia el Mundial de Barbas y Bigotes. Se realizó un primer episodio y se promovió en diversas redes sociales (YouTube, Vimeo, Facebook) con repercusiones interesantes. El modo de

trabajo fue muy sencillo y siguiendo las normas de la producci3n guerrillera que cada d3a me sienta m3s c3moda: fuimos dos en el rodaje, con una c3mara DSLR Canon 60D y varios micr3fonos de ocasi3n. Lo bueno del documental es que te permite experimentar, a su manera, el aspecto visual de un modo mucho m3s amplio y “aceptado” que en ficci3n. Utilizamos los momentos libres del d3a, los fines de semana y las locaciones que ten3amos al alcance. El resultado, m3s que satisfactorio, tuvo un costo 3nfimo y nos permiti3 de manera impensada expandir el mismo universo de la serie.

Durante la producci3n del segundo episodio, decid3 enviar la idea a una b3squeda de proyectos por parte de BBC Knowledge de Australia. Estaban buscando historias de gente fuera de lo com3n y cre3 desde el primer momento que mi barba pod3a encajar. Y dicho y hecho, la idea fue elegida y gan3 una financiaci3n moderada que permiti3 cubrir los costos de producci3n (incluyendo el viaje a Europa).

La producci3n continu3 casi del mismo modo en que se ven3a realizando. Nuevamente tal y como lo hac3a en la Argentina: con el mismo peque1o equipo, explotando cada recurso y utilizando en su mayor3a equipamiento propio. Esto siempre permite m3s libertad y flexibilizaci3n para llevar a cabo un proyecto. Asimismo, tener el apoyo de la BBC detr3s nos permiti3 acceder y conseguir ayuda en rubros que antes no ten3amos siquiera en cuenta, o mejor dicho, nos est3bamos ocupando nosotros mismo de realizar, como musicalizaci3n, gr3fica o correcci3n de color.

Uno de los puntos positivos es que no hubo influencia en ning3n momento por parte de la se1al con respeto a nuestro trabajo, ni durante la etapa previa o la realizaci3n. Ni siquiera en el corte final hubo alguna demanda, s3lo hab3a que cumplir a rajatabla las especificaciones t3cnicas acordadas. M3s all3 de esto, el resultado final fue transmitido en Australia y Nueva Zelanda y ha servido como ventana a nuevos proyectos que en este momento estoy pre-produciendo.

Para este tipo de proyectos, 3ltimamente he preferido avocarme a la realidad y al momento de planear, escribir o imaginar el producto final, prefiero limitarme al verdadero alcance que puedo conseguir. A1os atr3s, escrib3a sin l3mites, pero ninguno de esos proyectos ha podido realizarse, por lo cual ahora lo hago con los “pies en la tierra”. Esto no significa que haya dejado atr3s sue1os, ganas o esperanzas, sino que me siento en una etapa minimalista en la cual creo que se pueden obtener resultados a partir de una idea fuerte e innovadora.

Con estos pies en la tierra es como encaro mi pr3ximo proyecto: la continuaci3n del documental sobre barbas, esta vez intentando financiarlo con

empresas privadas que aporten el capital a cambio de su lugar en los créditos y la exposición de sus productos/nombre en el proyecto final.

Cabe remarcar que parte del proyecto se financia personalmente. Tengo la suerte de tener un trabajo estable como operador de aire en televisión deportiva que me permite destinar tiempo y algún dinero necesario para este tipo de pasión. Como en la mayoría de los lugares, trabajar en cine es inconsistente y demandante. La televisión siempre ofrece una constancia que en cierta etapa de la vida, al menos la que estoy viviendo, se agradece.

Aquí me ocupo de transmisiones de deportes en vivo para la televisión por cable. En general es un trabajo bastante relajado, excepto cuando el evento en cuestión envuelve a los equipos nacionales más importantes, como por ejemplo, partidos de rugby de los All Blacks.

Este trabajo, y mi idioma de nacimiento, me permitieron también viajar a la Argentina como productor de campo durante la primera visita de los All Blacks en el marco del Rugby Championship.

Allí, durante una semana, grabamos breves historias locales como previas del partido realizado en la ciudad de La Plata y luego transmitimos el partido para toda Oceanía. En este caso, se trabajó en conjunto con una empresa de móviles de exteriores argentina, cuyos trabajadores estaban sorprendidos por el nivel de detalle que manejábamos los “extranjeros” para la transmisión. También se montó un estudio en un conocido hotel céntrico, en el que tuve la oportunidad de ofrecer trabajo a varios amigos/conocidos de los medios.

Posibilidades en esta zona del globo existen y permiten un correcto nivel de vida. Por mi parte, he decidido tener la tranquilidad de realizar un trabajo en el medio que realmente disfruto, y utilizar mis tiempos libres para la concreción de mis propios proyectos, que tarde o temprano se llevan a cabo, con o sin ayuda externa.

En todo este tiempo fuera del país, pude seguir y acceder a las realizaciones que se van gestando sobre todo en la Argentina, y no hay dudas que se ha avanzado muchísimo en los últimos 10 años. La llegada de varias películas a las salas, la constante explosión de festivales como el Rojo Sangre son siempre celebradas con una gran alegría en mi entorno. Sin embargo, poco y nada se conoce de eso, por lo menos aquí en Nueva Zelanda, y si bien he mostrado mucho material a amigos (en el ambiente profesional del cine o la TV), son pocas las reacciones positivas, aunque con el pasar de los años he notado que ésto se debe más que nada al idioma (el general de la gente sigue sin poder acostumbrarse a los subtítulos), la inevitable comparación con producciones de países como EE.UU. o Inglaterra y al descono-

cimiento de los rasgos que pueden definir nuestra cultura y así, aquellos que están impregnados en estas producciones.

Igualmente creo que en la Argentina se están haciendo las cosas correctamente y que debe seguir el modelo que lleva ya hace tiempo predicando. El salto está por darse pronto y todos aquellos que, desde los comienzos de la nueva ola, han luchado para acceder a un lugar en el panorama de la cinematografía nacional, van a tener su merecido reconocimiento a nivel popular.

Cómo hacer cine de horror en una cinematografía donde no hay referentes

por **Ernesto Cobos***
[Ecuador]



13

Mi pasión por el cine de género empezó desde la adolescencia. Me acuerdo cuando miré por primera vez *El resplandor* de Stanley Kubrick. Abrió mi mente —tanto el arte como el movimiento de cámara— y quedé impresionado por su manera de contar una historia de miedo. Y a la vez, no pude dormir por una semana.

En Ecuador hay una carencia de cine de género. La mayoría de las películas que salen anualmente son dramas e historias de la vida. Preferí hacer algo arriesgado y fuera de lo normal, ya que los retos siempre han sido la adrenalina que mueve mi cuerpo y alma.

Como espectador consumo cine local pero ya me tiene molesto, porque siempre es la historia de algún personaje que debe encontrarse a través de vivencias, a lo largo de la película, y siempre con un toque de drama nacio-



* **Ernesto Cobos** es ecuatoriano. Dirigió su primera película de suspenso y terror *El Santuario de las Penas* entre 2010 a 2012 en Quito. La película contó con la participación de niños de 7 años y se realizó en Quito.

nal. De vez en cuando sale alguien haciendo cine de género y lo aplaudo, aunque no sea muy bueno. Eso quiere decir que hay gente como yo, que se arriesga a hacer algo nuevo, aunque a la audiencia no le guste por completo.

Ser cineasta guerrillero en Ecuador significa ser arriesgado, preciso, amante del arte, con orientación vocacional, diferente, idealista, ingenioso, *todólogo*, soñador e incluso vivir con el desaliento de la sociedad hacia nuestras producciones.

Por lo que a mí se refiere, sólo he podido grabar una película (*El santuario de las penas*). La definiría como “artística emocional”, ya que con la historia puedo llegar a enseñar la causa del protagonista de terminar en un hospital psiquiátrico, y a la vez utilizo las tomas para dar vida a una vieja ciudad olvidada, como es Quito. Olvidada en el arte cinematográfico. Todavía no he trabajado con subgéneros, espero hacerlo en mis próximas producciones. Mis influencias han sido Kubrick, Lamorrise, Fellini, Kusturica, Kurosawa, Tarantino, Scorsese, Hitchcock, etc. Cada uno de ellos ha llegado a mover algún sentimiento dentro de mí con sus películas.

Estar inmerso en un país que no ha producido cine de género ha sido muy duro. En primer lugar, por el financiamiento. Cuando entré al concurso para la ayuda financiera del Consejo Nacional de Cine, los jueces y yo tuvimos una pequeña discusión ya que mi guión daba para 40 minutos y yo estaba participando para un cortometraje. Ellos me dijeron que esa cantidad de tiempo era para un medimetraje, del cual yo nunca había escuchado que existía. A mí lo que me enseñaron fue que si es menos de 50 minutos es cortometraje y si es más es largometraje. Bueno, llegaron a la conclusión de que debía alargar o acortar la historia para poder participar. Rechacé su apoyo para poder hacer mi cortometraje, pero al final terminé filmando un largometraje.

Asimismo, el cine nacional tiene un apoyo mínimo ya que todos prefieren pagar por ver una película extranjera antes de pagar por una nacional. No lo vi sólo con mi película, sino también con aquellos que se han arriesgado a traer cine de género al Ecuador. Somos una sociedad que critica mucho y apoya poco, no sólo en el cine sino en todas las artes que se están generando en todos los campos.

Cuando comenzamos el proyecto, el entusiasmo de los actores era increíble: ayudaron, crearon, invirtieron tiempo y muchas ganas. Después que la película salió, muchos de ellos querían un reconocimiento financiero, el cual para mí era imposible dar ya que mi familia había financiado la película y sólo se recuperaron 450 dólares que fueron directo a pagar las cuentas de los *flyers* y las gigantografías para promoción. Hasta el día de hoy

hay gente que se siente defraudada porque nunca recibió dinero, sabiendo cuando hicimos los contratos que se iba a repartir el dinero entre todos si la suma de lo recaudado pasara el 50% de lo financiado.

En Ecuador no existe todavía industria cinematográfica. Lo que sí existe son productoras independientes que no están en condiciones de apoyar el arte. La ayuda de las empresas en general fue nula. Las universidades que dictan carreras de cine, tampoco apoyan los emprendimientos de este tipo. Fui personalmente a pedir alumnos para la producción a cambio de créditos extracurriculares o como una pasantía. Su respuesta fue señalarme el pizarrón informativo que había en el pasillo para que deje ahí un folleto, y que si alguien quería participar que fuera por su propia cuenta. No quiero ni imaginarme qué me hubieran dicho si pedía apoyo con equipos. Lo mínimo que espero es que estas universidades apoyen los proyectos de cine de sus propios alumnos y profesores.

Finalmente, el financiamiento fue de mi familia. Entre todos pusimos dinero y llegamos a reunir 10.000 dólares, necesarios para la creación de *El santuario de las penas*. Todos creyeron en mí y me ayudaron. Fue una etapa bien bonita ya que empujamos para que mi sueño como artista se haga realidad.

La idea de *El santuario de las penas* surgió cuando habitaba en los Estados Unidos y vine a Ecuador de visita. Mi abuela vivía en el centro de la ciudad de Quito y desde su sala se veía el hospital psiquiátrico en la calle de enfrente. Estando ahí recordé que de niño había una mujer que siempre me saludaba desde una de las ventanas del hospital. Entonces, conversando con mi papá, me contó que cuando él era niño existió el caso de dos hermanos que se quedaron una noche ahí encerrados por accidente. Fue ahí que me dije: “esta historia tiene que ser contada” y cuando regresé a la Universidad empecé el trabajo de guión.

La historia ya contaba algo del territorio donde se basa la historia, pero le fui dando unos pincelazos para que quedara un poco más acentuada en la ciudad de Quito. Tuve un trabajo mayor porque la historia se da en la década de los '50 y me tocaba contar una historia en una ciudad que ya no existía, ya que ha cambiado mucho, no sólo en su infraestructura sino también en sus costumbres.

Para trabajar en la película armé una productora. Por la falta de dinero para equipos, yo generé mis propios equipos y funcionó el primer año. Después de eso la abandoné momentáneamente ya que las productoras que tenían los verdaderos equipos empezaron a tomar más fuerza y mi empresa quedó disminuida. Trato de utilizar siempre el nombre de la empresa en

todos los pequeños videos que hago ya que espero algún día tener las posibilidades de crear una productora como se debe, con todos los implementos necesarios. Trabajo en otras cosas para poder financiar mis proyectos, porque no hay otra forma. En Ecuador hay concursos para recaudar dinero para hacer películas, pero no entran todos los que participan y la empresa privada no quiere o no ve necesario participar en proyectos cinematográficos.

La exhibición de *El santuario de las penas* se realizó en 2012 en el cine Ocho y Medio de Quito, que ayuda al cine independiente. Me dieron dos días para pasarla en un solo horario, pero como hubo mucha gente que la quería ver se añadieron tres días más y se abrió otro horario por la cantidad de gente que llegaba a verla. El año pasado estuvo en el festival colombiano ZinemaZombie Fest y por la falta de recursos aún no la he sacado en DVD.

El recibimiento del público fue mixto. Hubo gente que le gustó mucho, otros que salieron con miedo y otros riéndose. Hubo críticas de todo tipo, algunas fueron constructivas. Hubo personas que reconocieron el esfuerzo hecho por todos los que trabajamos para hacer la película con tan poco dinero y otros que no les importó y simplemente hablaron por hablar. Pero debido a que aumentamos los días y los horarios de proyección en el cine, podría decir que sí les gustó. Lo bueno es que nadie pidió un reembolso de dinero, y lo sé porque estuve todos los días en el cine para ver reacciones del público.

Como yo mismo financié la película, no conozco cómo funciona la distribución ni los contratos. Traté de comunicarme con dos distribuidoras ecuatorianas por unos conocidos que tengo en el medio, pero no tuve respuesta de ninguno de ellos. Hay que estar atrás para que te ayuden y, la verdad, a mí no me gusta estar así. Ni siquiera querían darse el tiempo de ver la película para decidir si nos ayudaban o no.

Con lo poco que conozco de festivales he mandado por ahí, pero no he recibido respuesta alguna. Aquí la piratería es legal, pero para las películas nacionales hay una sola empresa que ayuda a comercializarlas en los puestos de películas piratas. Pero hasta ellos son indiferentes con películas que no han sido tan publicitadas, o que no hayan tenido apoyo del Consejo Nacional de Cine.

Para hacer el marketing de la película, por ser de género y de guerrilla, me tocó ingeniar para llegar a la mayoría de gente en Quito con poco dinero. Fui el primero en poner vallas publicitarias en los lados de los buses por un auspicio que me entregó la empresa Publione en Quito. Antes nadie había hecho eso. Se me ocurrió la idea y se lo propuse a la compañía y a los operadores de buses. Asimismo, nos parábamos en las calles más transitadas

con gigantografías y máscaras blancas en las horas pico, entregando *flyers* y convenciendo a la gente que la vaya a ver. Esa parte fue una hermosa experiencia, e incluso los niños que fueron parte de la película ayudaron con sus familiares.

A pesar de estos problemas yo estoy convencido que existe mercado para el cine de género. La vida diaria te cuenta diferentes historias de gente que se vuelve de poco en poco en un personaje y te lleva a lo largo de su historia a conocerlo. Entonces, cuando llegas al cine, lo que quieres ver es algo diferente de lo que ves en tu día a día, sentir diferentes sensaciones que las historias reales no siempre te pueden dar. Pero a veces me pregunto dónde está el problema del mercado del cine de género en mi país. ¿Está el problema en la oferta que presentamos al público o en la desidia de la demanda? Una demanda que no ve a nuestras producciones competitivas, frente al cine extranjero.

El panorama del cine de género en América Latina está en un proceso de crecimiento. Hay países como Argentina, México, Brasil y Colombia que ya tienen grandes exponentes, los cuales han ayudado al crecimiento. Aun así siento que nos falta todavía, al resto de los países, ponernos al día con más producciones de cine de género, crear más festivales, conferencias y foros de discusión para ayudar a los que recién estamos empezando.

Cómo pensar la idea para tu película

14

por **Gustavo Cova***
[Argentina]



Cuando tenés veinte años creés que te podés llevar el mundo por delante. Que todo lo que dicen o hacen los de generaciones mayores a la tuya es una mierda. Por suerte estas allí, cual superhéroe, para cambiar el *status quo* y tirar todo por la borda, hacer lo que creés bueno, y demostrar que son unos imbéciles. Y no te equivocás. Es así. Si no fuera por ese adolescente impulso de cambio, seguiríamos en las cavernas.

Y aunque después reconozcamos que nuestro granito es un mero aporte al esfuerzo previo de muchos, sería hipócrita no aceptar que el impulso generador de una idea es arrogante, y que si no te creés el mejor difícilmente puedas convencer a nadie de que apenas sos bueno...

A mí me gusta todo el buen cine: el cine arte, el independiente, el comercial, el industrial, cada uno en lo suyo aporta y nos enriquece de dife-



* **Gustavo Cova** nació en Buenos Aires, Argentina. Egresó del Instituto de Arte Cinematográfico como Director con su largometraje de ciencia ficción: *Alguien te está mirando* (1988). Desde 1993 se dedicó a la publicidad, dirigiendo más de 400 comerciales. Incursionó como director en programas de TV y documentales, donde realizó aperturas con una importante post-producción de efectos visuales y animación. Director de las series de animación *Olocoons*, para México, y *City Hunters*, para Fox Channel. A partir del 2008 dirigió los largometrajes: *Boogie, el aceitoso* y *Gaturro*, y la serie de Disney Channel *Peter Punk*. En 2013 dirige y produce *Rouge amargo* (2013) largometraje policial protagonizado por Luciano Cáceres. Y durante el 2014 dirige los segmentos de animación y VFX de *Los Creadores*, serie para TV de Transmedia emitida por TELEFE. Contacto: www.gustavocova.com.

rentes maneras, y ya hace varios años que el cine comercial dejó de ser banal y berreta para tener más el rigor artístico y técnico de las que muchas películas “independientes y artísticas” carecen.

Las diferencias están en el qué queremos hacer, para quién y por qué, más que en el presupuesto y la comercialización.

Lo primero es una buena idea. Una creativa, sorprendente y novedosa idea. Esas que crean una imagen potente en el que la escucha, tan potente que quiere ver de qué se trata y pagara por eso... Una gran idea que te enamora... Después vendrá el conseguir el financiamiento (*the fucking money*), el lograr filmarla, venderla (distribución) y comercializarla (exhibirla).

Pero sin idea, no hay nada...

A veces la idea no es buena, pero estamos tan enamorados que igual la vemos hermosa; nos engañamos, nos dejamos seducir por los cantos de varias sirenas (el afán de hacer, el creer que haremos oro del barro, la ceguera propia) y nos jugamos enteros, aunque en la pista de baile nadie quisiera bailar con ella... Pero nuestra locura convence a muchos con esa falsa imagen (la que creemos ver) y nos pegamos un gran golpe...

No me animaría a dar consejos a nadie, cada experiencia es única y mágica, y por eso el éxito en el cine, por más industrial que quiera ser, sigue siendo un gran misterio. Quizás algo de mi experiencia sirva como bálsamo a tanta soledad con la que nos encontramos cuando emprendemos un rodaje. Y no como sita auto referencial, sino como camino recorrido en donde compararse.

Yo, a la fecha, llevo realizados dos largometrajes de ficción de género, y dos de animación. Entre el primero y el último hay casi 25 años de trayectoria.

Cuando estudiaba cine era otro mundo (voy a hablar como un viejo), no estaban las dos mil escuelas de cine de hoy, sino que sólo existían el CERC (hoy ENERC) y la Escuela de Avellaneda IDAC. Filmar era caro. Muy caro. Lo más barato era el super 8, y para un pibe de clase media ya eso era prohibitivo. Todo era en fílmico, rollos, moviola, laboratorios, el sonido era un bardo de cintas cortadas en diagonal, o mezclas de pasos y pasos sobre el reversible. El video, que recién empezaba, y las primeras cámaras VHS estaban mal vistas, sólo destinadas a sociales y montajes en cámara. Eran los finales de los ochenta, y la democracia había empezado justo cuando terminé el secundario. Y quería hacer cine.

Con los viáticos de mi primer trabajo como meritorio de dirección pude comprar los rollos suficientes para realizar mi tesis de segundo año, *Matrionskas*, un corto de ciencia ficción filmado en los albergues Warnes antes

de su implosi3n, donde c3mara al hombro, casi solo, a veces acompa1ado por un par de amigos —entre ellos Horacio Maldonado y el actor Horacio Erman—, fui rodando escenas post apocal3pticas, quemando neum3ticos para obtener humo e improvisando efectos especiales como tirar baldes de polvo y piedras entre el actor y el lente tele para dar la sensaci3n de una explosi3n, colgando con tanza de una ca1a de pescar una nave espacial hecha por m3 con desechos de modelos de autos de F1, y raspando la emulsi3n las tomas con una aguja y una lupa de un viejo Cinegraf, para animar directamente sobre la pel3cula unos locos rayos l3ser. Y el corto qued3 impactante. En la escuela funcion3 b3rbaro (sin Youtube ni forma de enviarlo a concursos, all3 muri3) pero me decid3 a dar el salto a algo m3s profesional, en 16mm, para la tesis de cuarto a1o. Un corto de ciencia ficci3n, con un anti superh3roe y unos alien3genas. Empec3 a filmar el corto con la estructura de la productora de publicidad donde trabajaba como asistente, y fue cuando Horacio Maldonado me convenc3 en juntar esfuerzos, unir dos ideas, una propia con una de 3l, y codirigir un largo en 35mm pidiendo el cr3dito al Instituto. As3 naci3 *Alguien te est3 mirando*. Una locura. Yo ten3a 20 a1os y en esa 3poca los directores generalmente ten3an m3s del doble.

Pero empezamos a gestionarlo y logramos lo imposible, ¡que el Instituto de Cine le d3 un cr3dito a unos pendejos para hacer una pel3cula de terror!

Las formas y los m3todos hoy ya no son relevantes, hoy cambiaron toda la burocracia pero algo sigue intacto: s3lo con much3simo esfuerzo y perseverancia se llega a concretarlo. Y mucho desgaste.

Alguien te est3 mirando se film3 con muchos problemas, comenzamos el rodaje en unos galpones de chapa con 50 grados a la sombra en enero de 1988.

Gracias a una preventa, lograda con el gui3n, a video por Bernardo Zupnik, conseguimos algo de efectivo para arrancar. Pero el efectivo no llegaba, y nos pararon la pel3cula por falta de pago (el Instituto se atrasaba siempre en las cuotas) y tuvimos que cambiar al equipo t3cnico en la segunda semana, hacer un *impasse* de dos meses, volver a filmar las otras seis semanas restantes en un castillo abandonado, donde con Horacio, rodillo en mano, lo pintamos de colores para mejorar la fotograf3a; los *sets* del garaje y el laboratorio los construimos junto a la ayuda del jefe de producci3n y el asistente de direcci3n, en el estudio m3s chico de Rental, gracias a que el Vasco nos di3 una gran mano para terminar la pel3cula, y pidi3ndole desechos escenogr3ficos a la productora de Puenzo y “puchos” de pel3cula vencida... As3 que par3bamos el rodaje y pint3bamos, constru3bamos con telgopor, y segu3amos filmando.

Editamos en moviola unos dos meses en los estudios Alex, donde rompimos varios moldes: tomas de menos de cuatro fotogramas, invertimos negativo, usamos los equipos del estudio del Cielito con el técnico de la banda Soda Stereo en los estudios Phonalex, logrando una revolución entre los técnicos, con los primeros *samplers* poniendo ambientes a cada escena y dándole un sonido de rock a la película. Y estrenamos en el circuito comercial de aquella época (Lavalle, Av. Santa Fe, Flores y Belgrano) el 8 de noviembre... ¡de ese mismo año! Eran salas de 2500 personas y llenábamos las funciones de la noche y trasnoche, pero la magia duró sólo cuatro semanas, y el último golpe de Seineldín a Alfonsín hizo caer ese fin de semana a la película, que de todas maneras llevo a juntar casi 100 mil espectadores.

Alguien... marco un hito y toda una historia. Se vendió a Europa, Estados Unidos, Japón, Corea e India, y en toda Latinoamérica... Quizás fue en una época donde no estaba el mundo globalizado, sin Internet ni la necesidad de recambio, no le pudimos sacar el jugo al esfuerzo. Hoy el resultado hubiese sido otro.

Pero valió la pena. Quedaron miles de anécdotas, experiencias y aprendizajes.

Pasarían veinte años para que llegase *Rouge amargo*. Entre ambas películas estarían más de trescientos comerciales (¡gracias, publicidad!), presentaciones de programas de TV, un piloto en 1998 para Ideas del Sur, mezcla de ciencia ficción y humor hecho en fílmico, con hermosos alienígenas a lo *Depredador*, maquetas y naves espaciales hechos por Parrilla y Dellibarda, filmado en los estudios Baires: otro delirio. Imposible, pero gran intento. Ocho jornadas eternas a dos cámaras, mil problemas de producción (todavía Ideas del Sur no había producido ficción, y este era su primer intento) muchísima post producción en Metrovisión (aun no existía el After Effect y los equipos de post eran carísimos y encarecían muchísimo el producto), haciendo que el programa les haya gustado pero no daba ni en costos, ni en tiempo televisivo, ni en el *target* buscado. Y el género mezcla de *Mi pobre angelito* con *Hombres de negro* metía más dudas que certezas de rating. Prefirieron ir a lo seguro y competir con un programa costumbrista, y a ellos mal no les fue.

Fue entonces cuando cansado de vivir sólo haciendo comerciales y no poder hacer ficción, presenté al Instituto de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) el proyecto de *Rouge amargo*. Mucho tiempo dando vueltas, reunión de comisiones, rechazos y recusaciones, reescrituras infinitas del guión, hasta que logramos que me aprobaran el crédito. Pero en todo este tiempo (¡años!) yo ya había dirigido varias series de animación, me habían

convocado para dirigir *Boogie, el aceitoso*, y tuve que posponer el rodaje hasta terminar el largo. Y después vino *Gaturro*, y nuevamente se desplazó hasta poder encajar el rodaje entre el final de la animación y la post de sonido. Así que *Rouge...* comenzó su preproducción mientras yo seguía trabajando en Illusion Studios y en simultáneo fui manejando las dos películas.

Con *Rouge...* me propuse divertirme, ponerme la cámara al hombro y filmar sin prejuicio, casi como en aquel corto *Matrioshkas*, sólo que con veinte años de experiencia encima, un equipo técnico importante, un elenco de actores consagrados, muchos cheques que firmar a diario, cuotas del INCAA que apenas alcanzaban, endeudamientos... otra historia.

Un policial negro con peleas cuerpo a cuerpo bien coreografiadas, largos ensayos, y adaptación del guión a la producción hizo que logremos un buen producto. Siete semanas a dos cámaras y un año editando de a ratos en el Avid mientras dirigía una serie para Disney, hizo que el estreno se haga esperar demasiado. Pero el público de 2013 no acudió a los muchos estrenos de cine argentino de género, que los hubo como nunca se había dado. Pero esto ya es tema de exhibición y estadísticas.

Hoy preferiría armar una producción muy chica, con escasos recursos, con equipos móviles y no con esquemas viejos (tantas jornadas, tanta post, etc.).

A nuevas tecnologías, nuevas formas de trabajo.

Nuevas formas de difusión, de exhibición, de comercialización.

No esperar más de lo que sabemos que podemos obtener y de la manera en que podemos. Robar imágenes, capturar la vida y ficcionarla. Vender una gran idea.

Todo lo ya probado hoy es viejo. Y por más que intentés esos caminos, que por otro lado son muy largos, sólo te llevarán al fracaso.

Una gran idea, principio, motor y culminación de todo. Sólo una gran idea permite derribar paredes, y llevarte el mundo por delante. Como si tuvieses veinte años.

Cómo hacer fusiones de géneros

por **Valentín Javier Diment***
[Argentina]



Cuando estaba en primer año del industrial, como mi letra era una porquería inentendible, decidí aprovechar la letra de dibujo técnico para mejorar mi modo de escribir. No sé si pensaba dedicarme a escribir o qué, pero quería que lo que escribía pudiera ser entendido por quien lo leyera. Con el cine de género me pasa algo semejante: uso el género como una herramienta para escribir con letra clara, para llegar a la gente. Tiene algo de invitación, de dar pistas. Pero no es que soy un fanático del cine de género en sí. Me gustan los cuentos, las historias. Ver, leer, contar. El género es un elemento más de ese monstruo que son las historias bien contadas. No es el género en sí, sino las historias que en los géneros se enmarcan. Y que tantas veces llegan con mayor claridad y potencia cuando se enmarcan en un género.



***Valentín Javier Diment** es argentino, nacido en 1967. Director de los largometrajes *El eslabón podrido* (2015), *El sistema Gorevisión* (documental, 2015), *La memoria del muerto* (2013) y *Parapolicial Negro, apuntes para una prehistoria de la triple A* (documental, 2012).

Realizó además la miniserie *Beinase* y el telefilme *El propietario*, codirigido con Luis Ziembrowski.

Director de segunda unidad y coguionista de *Aballay*, de Fernando Spiner, actor en *Making of sangriento* y *Jorge y Alberto contra los demonios neoliberales*, de los Hermanos Quintana; coguionista, coproductor y actor en *Diablo*, de Nicanor Loreti, y director de la miniserie documental —próxima a estrenarse— *Mujeres de Lesa Humanidad*.

Mis trabajos

Creo que nunca hice un corto que me guste, así que lo que más me dieron mis primeros cortos es la sensación de fracaso e imposibilidad.

Mi primer ficción larga fue la miniserie *Beinase*, financiada por el canal Ciudad Abierta en 2004 (en realidad la segunda, pero la primera mejor olvidarla...). Fue un rodaje muy guerrillero porque con muy poco dinero nos embarcamos en un proyecto ambicioso desde la producción. Llevó 9 semanas de rodaje y luego me tomó casi un año editarlo, básicamente porque en vez de trabajar con un gui3n lo hicimos con una escaleta rigurosa que escribimos con Germán Val y Martín Blousson, pero todos los diálogos y acciones de puesta en escena fueron improvisaciones. Entonces encontrarle una dinámica fluida llevó mucho tiempo, experimentación y pruebas. El estreno fue completamente frustrante. La terminé en la época en que estaba el juicio a Ibarra por el incendio del boliche Cromagnon. Para los directivos del canal era un riesgo muy grande sacar al aire semejante bomba de tiempo porque era una serie muy fuerte, de violencia, gore y sexo. Las autoridades posteriores me engañaron vilmente y prometieron prensa, exposición, mucho apoyo y no cumplieron nada. Terminé saliendo escondida a las 12 de la noche casi sin promoción. Después, para que se vea un poco más, hice una versión largometraje que pasamos en el Festival Buenos Aires Rojo Sangre y la vio bastante gente, aunque a mí me gusta mucho más la versión miniserie.

En *Beinase* hay una experimentación clara con los géneros: siempre atravesado por un clima ominoso y de horror. El primer capítulo es más policial negro, el segundo y el tercero más de horror psicológico, en el cuarto nos pusimos a jugar mezclando el terror y la comedia romántica, y en el quinto nos fuimos más a la ficción especulativa, tipo dimensión desconocida.

Mi segundo proyecto fue el telefilme *El propietario* que codirigimos con Luis Ziembrowski para un ciclo de Canal 7, financiado por el canal. Nos invitaron y convocamos a German Val, Martín Blousson y Santiago Hadida para escribir el gui3n. Era una historia fuerte de suspenso-terror y erotismo. El rodaje fue interesante porque trabajamos con toda gente del canal, con una dinámica completamente diferente a la nuestra. Tuvimos algunos choques por esas cuestiones, aunque finalmente estuvo muy bien. El problema es que fueron sólo 10 jornadas sin horas extras —a excepción de la última— y tuvimos que serruchar mucho material para terminar la película. Pero después volvimos a tener problemas de exhibición: era (de nuevo) demasiado fuerte y no lo quisieron pasar. En realidad ni siquiera nos querían dejar editarlo, porque las islas de edición de Canal 7 son como peceras y pueden ser

vistas desde afuera por todos los que pasan, y no querían que se hagan públicas esas imágenes. Finalmente lo terminamos y lo mandamos a algunos festivales, donde Jimena Anganuzzi y Mario Das Airas, respectivamente, ganaron premios a mejor actriz y actor.

La memoria del muerto nació como un guión de Martín Blousson, con el que gané el concurso de Operas Primas del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA). Con ese dinero se financiaron 5 semanas de rodaje y el estreno fue bastante bien para lo que fueron las cifras ese año. Se vendieron 18.000 localidades y circuló por festivales de todo el mundo. Ganamos algunos premios, como mejor película en Feratum (México) o mejores FX en Estepona, España. Fue una buena entrada a la realización de películas Vía INCAA. Una mezcla de terror con melodrama que a alguna gente le gustó mucho, a otra menos, y el público más televisivo la detestó. Ahí descubrí cómo la misma película, en la misma función, puede generar dos críticas tan distintas. En medios norteamericanos, tras su presentación en Fantasia (Montreal), una revista —Fear.net— sacó una gran crítica, alabando la fotografía, el guión, las actuaciones, los FX, y diciendo que era la mejor película del año. En otro medio, otro crítico que la vio en la misma sala y función, escribió que era una mierda por todo lo mismo que al otro le había encantado. Fue una buena lección para dejar de dar tanta bola a esas cosas.

Para *El eslabón podrido* trabajamos la historia con Sebastián Cortés, Martín Blousson y la colaboración de Germán Val. Es menos de género, mucho más personal, extraña. Una especie de fábula trágica y gore, o un drama rural con un sentido del humor muy deforme. Los financiamos con un Vía 2 del INCAA, más guita que estamos tratando de encontrar, porque al día de hoy tenemos un montón de deudas y nada de plata, pero seguimos siempre avanzando con fe. La filmamos en 6 semanas y veremos cuánto lleva el proceso de acá en más. Tenemos que empezar a pasearla como *work in progress* en festivales para conseguir apoyo para la post-producción, porque obviamente no tenemos más dinero. Lo poco que había lo gastamos íntegro en el rodaje.

Las fusiones de géneros

Combinar géneros es habitual. Las películas que combinaban policial y melodrama en los '40, '50, como *Gilda*, o *Casablanca*, o las comedias dramáticas o tragicomedias de la comedia a la italiana... Del mismo modo Cronenberg suele combinar el terror y el cine de autor; Kubrik en *2001, odisea en el espacio* mezcla ciencia ficción y el cine de autor; o los fans del cine bélico que consideran un engendro a *Apocalypse now* de Coppola. Muchísi-

mos casos. En lo personal creo que esa combinaci3n, cuando sale bien, es mi tipo de cine favorito.

Es que, al principio, las pel3culas simplemente exist3an. Despu3s, los espectadores m3s especializados las empezaron a ordenar por sistemas de recursos, por lo que ofrec3an provocar al espectador, por g3neros. Y reci3n despu3s el m3todo de ordenamiento gener3 nuevas propuestas para ir directo a esa batea, es decir, estimul3 o facilit3 en cierta medida un sistema de producci3n.

Unas teor3as aventuradas

A la vez, el cine de g3nero es una protecci3n para el narrador. No est3 escribiendo algo que es pura pulpa: hay una carcaza. La pura pulpa se puede chorrear, derretir, desintegrar. En ese sentido podr3a pensar en tres niveles de relato: carcaza (o g3nero), pulpa (o cuento) y carozo (o tema o mensaje).

Creo que adentro del g3nero est3 la verdad de la pel3cula, no en la carcaza. El g3nero puede ofrecer las tres lecturas de modo natural: la carcaza de recursos propios; el cuento, la historia que tras esos recursos se cuenta; y el tema (o mensaje), las ideas te3ricas o conceptos centrales que se desprenden del relato. Cierta parte del cine que no es de g3nero (no incluyo al g3nero "cine de autor" porque est3 bastardeado y poco claro), lo que hace es prescindir de la carcaza. Es decir, plantea que eso no hace falta y que si se desarrolla un buen cuento, una buena historia con unos personajes interesantes es suficiente para tener una buena pel3cula. (Despu3s viene la valoraci3n de si una buena historia es mejor que la otra, otro tema). Y otra parte, m3s extrema, experimental, o te3rica, los m3s ensayistas dentro de la ficci3n, apuntan todo hacia el tema, dejando de lado el g3nero y hasta el propio cuento. (Nota: Todo esto lo estoy pensando en funci3n del relato, no estoy hablando nada de la puesta espec3fica cinematogr3fica).

A m3, como espectador, las pel3culas que m3s me gustan son las que est3n buenas en esos tres niveles a la vez. Por poner ejemplos muy b3sicos: *El Padrino*, *Juan Moreira*, *Chinatown*...

Seg3n el d3a, a veces prefiero una pel3cula que me de pensar un rato en alg3n tema aunque me aburra con el cuento y extra3e la carcaza de g3nero, y me veo una, suponete, de esas que ponen al fil3sofo Slavoj Žižek hablando, metido en escenas de pel3culas. En otros momentos prefiero un buen cuento que no me ofrezca referencias gen3ricas, que yo me vaya a meter adentro de un mundo del que no tengo pistas antes de ir, y veo, por ejemplo, *Dogville*. O, lo que me pasa un poco m3s seguido, me tienta m3s ver un policial, o una de suspenso, o una comedia, que s3 abarca a las otras

dos instancias, mejor, y si no todo bien, prefiero ensartarme con una de género que con una francesa. Es como decir: hoy me quiero asustar un rato, o me quiero reír, o quiero vibrar con la adrenalina del aventurero. Hay algo de lo físico en el género, que a medida que se pasa de casillero (a cuento sólo, o a sólo tema) va desapareciendo y se va convirtiendo en más puramente mental.

Por su lado, el cine de autor es cine de género. Es otro género que apela a otras identificaciones, aparentemente menos efectistas, en lo real de efectos diferentes.

Cine popular

Cine de género es cine popular. Es decir, cine que apela al otro. Mucho de ese cine de género se queda sólo en la apelación al otro, en la carcaza, en el efecto físico (miedo, risa, es decir susto, chiste...) y ni se preocupan por el cuento, por que el cuento tenga más solidez, más complejidad, más interés. Y me termina aburriendo, por más que tenga muchos tiros. Y hay cine popular que se preocupa mucho por ese ítem y prescinde un poco más de la invitación que aporta el género, pero que igual está apelando al espectador poco entrenado, menos específico.

Un género se define por fórmulas. Una fórmula es un modelo, una herramienta para resolver un problema. Un género es una herramienta que viene a ayudar al narrador a resolver el problema del Otro. Después viene un conflicto difícil, que es confundir al Otro con el Mercado. Pero lo dejamos para la próxima.

Más teorías aventuradas acerca de cómo debe ser una película

En *Mi tío de América*, de Resnais, hay una parte de divulgación científica muy interesante acerca de la evolución del cerebro. Cuenta que evolutivamente hay tres cerebros. El primero es el cerebro del reptil que permite la supervivencia inmediata y mantener la estructura: beber, comer y copular. Es el de los impulsos. Luego, al desembocar la evolución en los mamíferos, se agregó un "segundo cerebro": el de la afectividad o la memoria. Es el que se emociona y compara, para distinguir entre triste, feliz, agradable, desagradable, enojado, enamorado. Y luego se agregó un "tercer cerebro": el córtex cerebral, muy desarrollado en el hombre. Es el que conecta las diversas trayectorias de los nervios de una manera diferente a cómo han sido influidas por el medio ambiente. Nos permite crear; realizar tareas imaginativas propias, únicas; asociar e inventar. En el humano estos tres cerebros existen superpuestos.

Mientras veía la película pensaba en esta nota y en que estábamos hablando de lo mismo. El cine más masivo es el cine de género, porque es el que afecta al cerebro reptil, es decir a los impulsos más físicos, básicos, repetitivos y primitivos. El susto, la adrenalina del combate, la carcajada, etc. Esa cuestión primitiva lo hace ser mal visto por ciertos ámbitos, que esperan de una película algo más que ver repeticiones de estímulos impulsivos. Entonces se le pone el acento a la idea ficcional sobre la que se sostienen esos estímulos. Y los argumentos empiezan a hacerse más complejos y los personajes a cobrar más volumen, y el cuento a hacerse, en definitiva, más interesante. Es decir, se empieza a desarrollar el “argumento” como una vía sólida en la que se puedan repartir esos impulsos. Entonces lo que aparece, para dar un paso más, es el pensamiento propio, especulativo, reflexivo, ético.

El córtex. Que se queda sin material para entretenerse si ese cuento no le dispara reflexiones que lo ubiquen en el cosmos, que lo pongan en jaque desde alguna cuestión.

Ahí es donde digo: las películas que más me gustan son las que afectan a esas tres capas. Si afecta a una sola, puede estar muy bien, pero las otras dos se me aburren un poco. Cuanto más plenamente satisfagan los tres cerebros, más me gusta una película.

Apelando a la misma idea, se trata de tres niveles de cinefilia. Si afecta sólo al cerebro reptil, me puede entretener un poco más o un poco menos, pero en el mejor de los casos me parece una película del montón. Ahí es donde digo que el género necesita algo más, porque si no me aburre, no me agrega nada. Otra de zombis igual a todas ya no me interesa. Así como ciertos ensayos cinematográficos se me hacen extremadamente masturbatorios, me aburren, y me molestan porque me provoca rechazo la actitud elitista.

Creo que desde ahí veo yo el asunto del género. Me gusta apelar a lo primitivo del espectador, para potenciar el relato de una historia que le ponga en juego el afecto, la memoria, la capacidad de distinguir; y en la medida de lo posible, que quien sea un público más específico, y más amante de la especulación del córtex, encuentre material que le alimente esa diversión, ese masaje. Y además, si esa historia no es la reproducción de convenciones sino que tiene características absolutamente propias —aunque enmarcada en el entorno de los códigos de un género o combinación— es posible que provoque en algunos espectadores reflexiones interesantes.

El canon y la época

Hay además problemas con la época. El cine de género no es lo mismo en la Argentina en 2014 o en 1945. No es lo mismo en EE.UU. en 1970 o en

1950. Los cánones cambian (si no es, como diría Adorno, que desaparecen en la transformación del arte en industria cultural). Y la boba pelea que parecería haber hoy en torno al cine de autor y al cine de género tiene que ver con canonizaciones. El canon “elevado” que muchos críticos militan tiene que ver con ideologías. En una época y en un entorno se define que lo popular, lo que apela al otro, está mal, es impuro, es interesado, es facilista. Y así, lo que se da como canónico o ejemplar, es lo que se dedica exclusivamente a suscitar ideas, sin necesidad de involucrar en eso las adrenalinas de lo sensorial ni el recurso de un buen y contundente relato causal. Esto además le da al espectador la idea de exclusión (o exclusividad, que es lo mismo), de ser un elegido por acceder a la intimidad de ese relato. Pero también están los que desprecian todo aquello que apele al córtex y sólo les funciona lo adrenalínico, lo que repite las fórmulas genéricas. Los que sólo aplauden la sangre y todo el argumento de la película es el tiempo entre una explosión y otra. Es lo mismo un caso y otro. Adscribir a una u otra línea está entre lo involuntario y lo político, pero son líneas de exclusión y estarían limitándolos como público, o consumidores de películas.

La resistencia

Está claro que desde el género hubo una respuesta al exceso de solemnidad y mensaje que se fue apoderando del cine *mainstream* o aclamado por las críticas. En esa resistencia, la falta de sentido, la liviandad y la arbitrariedad pasaron a ser parte del mensaje y el tema de ciertas películas. Pero eso también se agota y ahora estamos viendo mucho de eso, que no sólo no agrega demasiado, sino que encima se termina solemnizando, y terminan evitando cualquier alusión al humor o a la inteligencia.

Parte de la batalla con el mal llamado “cine de autor” viene de decirles a los autores y a los críticos: “a mí me importa que vaya gente a ver la película, que pase un buen momento de identificación, entretenimiento, y no desprecio esas características como esenciales de una película”. Me hago cargo de pertenecer al mundo capitalista, quiero ganar dinero, quiero que se me entienda y quiero que se interesen por el cuentito que estoy contando la mayor parte de las personas de la mayor parte de los países posibles. Si vos te creés superior porque les contás tus cuentitos a unos recontra poquitos, sos un gil. Y ahí empieza la batalla boba.

El problema es de exclusión. Al excluir público de tu película en nombre de la complejidad, te estás excluyendo vos del mundo, y si eso deviene en una sensación de superioridad, entonces sos un simple boludo. Y si no, si simplemente sos de verdad muy agudo, especializado, o particular en tus

asociaciones, y desde esa honestidad haces tus películas, sos un groso que hiciste una gran película, aunque sea para unos pocos. Y esa película va a ser apreciada a lo largo de los años, se va a ir consolidando como obra.

Decía Kurt Vonnegut, en sus consejos a escritores: “utiliza el tiempo de un completo desconocido de forma que él o ella no sienta que lo estás malgastando”. Lo mejor sería poder hacer películas para los tres cerebros, porque uno no sabe quien va a ir a ver la película, y me parece una falta de educación dejar plantado a quien se haya acercado al cine o la haya comprado al mantero. Es decir, que la película pueda interesar a quien sólo disfruta de su *montañarrusismo*; a quien quiere ser envuelto dentro de un cuento, masajeadado en su emoción e identificación; y a quien quiere que la experiencia de ver una película le amplíe y le permita ejercitar sus puntos de vista más personales en relación al mundo o a su barrio o a sí mismo.

Cómo encontrar una voz y una estética propia

por **Juan Diego Escobar Alzate***
[Colombia]

16



Cómo escribir sobre la muerte cuando desconozco la vida. Cómo escribir sobre las cosas cuando desconozco su esencia. Todas estas son preguntas frecuentes, que surgen y obnubilan el camino de la creación, sin embargo, hay que dejarlas de lado y comenzar con el proceso de explosión intelectual. Antes que nada no sobra destacar que todo lo escrito en este capítulo ha surgido de experiencias personales, pues tanto el cine como la vida no son lo mismo para todos, ni en su significado ni en su intrínseca realidad, y quiero enfatizar que ante todo, en este texto no vengo a enseñar nada, pues son ustedes los que me han enseñado a mí tantas cosas.

Lo único que busco con este capítulo es compartir y sensibilizar al artista en proceso y por qué no, ayudar a reafirmar al artista establecido o consagrado.



* **Juan Diego Escobar Alzate** ha dirigido más de 8 cortometrajes, varios spots publicitarios, ha trabajado en televisión siendo director audiovisual de los seriados periodísticos sobre criminales con más alto rating en Colombia, *El Rastro* y *Séptimo día*, ambos para Caracol Televisión. Además ha dirigido, escrito y editado el film *Live Life Dearest*, con el que participó en más de 20 festivales alrededor del mundo y ha ganado menciones, galardones y adeptos en todos los continentes. Introdujo el llamado “el cine terapéutico”, que pretende sanar heridas del espectador a través de la sensibilización del ser a partir de la inclusión de sonidos hipnóticos e imágenes sugestivas es un cine que invita a la autoreflexión. No le gusta llamarse a sí mismo “cineasta”, pues considera que es un filmoterapeuta. Actualmente se encuentra rodando su segundo largometraje, *Share With Me Your Brightest Colors*.

Hay bastantes errores en la percepci3n que la gente tiene sobre qu3 es ser un cineasta, pues se tiene la idea que todo cineasta es cin3filo y viceversa y se tiende a confundirlas porque siempre van ligadas; sin embargo, el cin3filo es aquel que digiere pel3culas como si fueran contenido, como si fueran comida, mientras que por otro lado el cineasta, que tambi3n es cin3filo, las consume como si fuesen palabras, poes3a y no las desglosa de manera acad3mica, pues para el cineasta que cree en arte el cine no tiene una formula. De ah3 radica que el cin3filo siempre se quedar3 haciendo pel3culas cine clase B o hasta Z o amateur, mientras que el cineasta ha desarrollado una voz y un lenguaje propio, pues al haber revisado tantas pel3culas ha inhalado su esencia y as3 ha logrado desarrollar un lenguaje propio, llev3ndolo a lo profesional y a lo 3ntimo, pues toda obra de arte es, en cierta medida, un espejo de su autor.

Es as3 como se comprende la gran diferencia entre el cineasta y el cin3filo, vuelvo y reitero: el cineasta siempre es cin3filo pero el cin3filo no siempre es cineasta, primero que todo porque un cineasta no es simplemente un artista, el cineasta es un terapeuta, el cineasta evoca y produce obras con el fin de sanar, m3s nunca con el fin de entretener; ya que el cineasta ha desarrollado un lenguaje profesional e incopiable que ayuda a sanar heridas y el cin3filo por otro lado busca copiar los lenguajes pero no tiene la sensibilidad de un artista, ya que se ha llenado de pel3culas e informaci3n y pese a que es insaciable esta insaciedad se diferencia de la del verdadero cineasta en que este por el contrario tambi3n se ha nutrido de otros conocimientos, pues ser cineasta es conocer el resto de las artes, comprender la 3tica de la vida, sorprenderse con las pequeñezes del universo, viajar, leer, escribir, llorar, sufrir y aprender de la soledad. Pues el cine no es sino el compendio de todas las artes y experiencias humanas y 3stas no se pueden comprender mirando la televisi3n o yendo a una sala.

En este cap3tulo pretendo dar mi punto de vista sobre qu3 es ser cineasta en Am3rica Latina y sobre c3mo crear una voz propia y una identidad est3tica dentro del cine y la regi3n.

Si pudiera definir con una palabra qu3 es el cineasta, me atrever3a a decir que es un ser "curioso" y libertino, refiri3ndome a su 3tica y praxis. El cineasta adem3s, es un hombre que nunca dej3 de ser niño y que a3n no ha perdido la capacidad de asombro ni tampoco ha perdido la sensibilidad est3tica de la vida y de sus colores.

El cine es un divagar constante, un cuestionamiento de la vida y de la muerte, una lectura del mundo, una aventura en proceso y un proceso sin fin pues como la vida misma, el cine debe ser poes3a y su lenguaje y huella im-

borrables. Debe ser un tatuaje en la memoria y en el inconsciente colectivo y personal tanto para el artista como para el espectador. Sólo el cine capaz de transformar a alguien tiene una voz lo suficientemente fuerte.

Particularmente crecí viendo cine, no porque me tocara ni por obligación, no me llevaban a salas pues mi papá era un ingeniero y mi madre una administradora que poco interés tenían por las artes. Todo lo que ahora soy fue por vocación; me topé desde muy pequeño con lo que era el video, en particular el Super 8, 8mm y 16mm y desde ahí me enamoré. Si mi vida se ha caracterizado por algo más allá que por mi imaginación, el cine y el proceso de creación es porque he perdido en el amor y he sentido mucho dolor, sin embargo, el cine permanece y nunca me deja porque el cine es vida y nunca es muerte. Esto es importante que lo sepan porque todo puede llegar a ser fatídico y trágico, lo único que no los dejará antes de que ustedes le dejen es la vida misma. Estas pérdidas de amor y estas cicatrices en mi memoria sólo pudieron ser exorcizadas a partir del proceso creativo que me daba redención y me permitía volver a la vida.

Este amor por el cine ha durado toda mi vida e inclusive creo que en esta relación él aporta más que yo. En esta relación la poligamia marca la parada, pues nos da vivencias y nos deja respirar tanto a él y a mí cuando nos encontramos con otros cuerpos, otras entidades, otros saberes y otras finalidades y sueños.

Hasta el sol de hoy, puedo sentirme afortunado porque me he topado con grandes de la industria internacional, a pesar de que desconozco totalmente la industria de mi país, pues en él ni siquiera mi obra es reconocida. Desconozco tal industria por dos factores, primero porque la industria es inexistente y segundo porque en Colombia los directores de cine son los mismos que hacen televisión y en particular me produce unas náuseas profundas, pues quiere decir que no comprenden la diferencia del lenguaje ni la magnitud del arte; la televisión es una bomba de contenido superfluo mientras que el cine es una bomba de poesía, sensibilización e intelectualidad. Imagino el paraíso al igual que Borges como una especie de biblioteca llena de saberes que permitan al hombre: ser, fluir y llegar a un proceso de individualización para nunca convertirse o hacer parte de la masa.

No obstante ni el ser cinéfilo, ni el ser pensador, me hacen convertirme en un cineasta. Lo que me hace existir como uno es la curiosidad, es la obsesión por expresar y sanar esas heridas del pasado mediante el uso de un lenguaje. Es el placer de salir a vislumbrarme con cada cosa y con cada color que veo, es la dicha de trasgredir y fracturar la zona de confort, y es que ser cineasta no es estar en un sofá viendo películas y comiendo palomitas. Ser

cineasta es nacer, saltar al abismo y florecer para vivir la vida, es compartir con el silencio, con la soledad, con el dolor y con la sinceridad de la ausencia. Es pensar en el todo y en la nada, porque el cine como el arte está dentro de ti, lo que está afuera solo hace que te sensibilices y despidas esos pensamientos, pero el cine es una expulsión de sentimientos, es la emancipación de la psiquis.

Como dije anteriormente el cineasta es un terapeuta, tanto para sí mismo como para el prójimo pues sólo a través de su arte puede sobrellevar su dolor. Cuando hablo acá sobre el oficio del cineasta no estoy hablando sobre el cineasta comercial, cosa de la cual no hablaría más que en un párrafo y muy seguramente para criticar el sentido de su creatividad. Cuando hablo del oficio del cineasta, hablo de aquellos que han perdurado y han marcado un hito en el lenguaje fílmico y en especial en el cine de culto y de género. No hace falta mencionar a directores como Darío Argento, Shion Sono, Takashi Miike o el mismo Alejandro Jodorowsky. Personajes que se han convertido en artistas porque todo en su vida es arte, todo es pensamiento, rudeza, convicción, asombro, poesía, individualidad o soledad. Sentimientos que los han llevado a generar obras transgresoras porque crearon e implementaron un lenguaje y una voz propia.

Da la casualidad que estos artistas que acá menciono no sólo fueron niños curiosos, sino que fueron niños solitarios y es que la soledad es necesaria para la creación, pues para generar amor o repulsión se es necesario estar solo para saber lo que es la compañía y el cine es un compañero. Yo por mi parte prefiero la soledad y por eso mi obra me ha llevado a explorar el silencio, porque concibo que el único momento en que el individuo debe expresarse es cuando sus palabras son más fuertes que la ausencia. En el cine tanto el silencio como el tiempo son esenciales con la única diferencia que en el cine si llegas a tiempo ya estás demasiado tarde, hay que ser pionero y explorar lenguajes novedosos así tu obra en un comienzo no de millones no traiciones tu esencia.

De tal manera que hacer cine es saber ver, saber oler, saber absorber pero sobre todo saber capturar. Es cierto que capturar lo puede hacer hasta un paisajista en una pintura, pero lo que diferencia al cineasta del pintor mundano es que el cineasta sabe leerse a sí mismo y está representado en cada movimiento de su obra al igual que el verdadero pintor que es considerado un artista y claramente se diferencia del paisajista, pues el arte no es una cosa sino que es un camino tal y como decía el escritor norteamericano Elbert Hubbard.

Yo vengo de Colombia, al menos eso dice mi pasaporte, porque considero que vengo de todo el mundo porque mis ideas vienen de allí y consi-

dero que no soy mi cuerpo sino mis ideas, es por eso que soy un ser cosmopolita, que ha vivido aquí y allá, soy un producto del mundo y no me interesan las barreras políticas ni administrativas de los países pues soy un producto del cine, de la literatura, de la poesía, de la belleza, de la violencia, de Internet, de los videojuegos, etc.

En Colombia hay muy poca cultura pues se ha perdido, porque hemos sido precursores de un alienamiento indígena. Allí, el cine y sus temáticas son en lo general sociales, sin embargo, no es un cine auténtico, ¿por qué? Porque no ha desarrollado un lenguaje propio, aunque lo veo *in crescendo*. Veo que el cine independiente colombiano ha mejorado bastante. ¿Pero qué ha pasado con el cine de género? Es aquí donde está el error. En esta región del hemisferio no se ha logrado afianzar un lenguaje auténtico y constantemente se recurre a narrativas norteamericanas para poder contar nuestras propias historias, cuando considero que en América Latina estamos más vivos que en Norteamérica. Sin embargo, los medios de comunicación nos han llevado a creer lo contrario. Nosotros somos una región llena de cultura ocultista, chamánica, rica en rezos, pociones, maldiciones, rituales, y sabiduría indígena, temas dignos de investigación y representación para llevar a la gran pantalla. Brasil, México y Argentina son los países sudamericanos que han logrado apropiarse de su propio lenguaje para la creación de cine de género. Argentina cuenta con un pasado europeo y esa ascendencia ayuda a su obra en ser rica estéticamente, Brasil ha llevado hasta los límites la investigación de una identidad social, la libertad del ser y la diversidad sexual, y México, es un país rico en costumbres y tradiciones y su cine de género es precisamente esto, el reflejo del folklore, de sus mitos y de sus leyendas. Ellos nunca rechazaron al indígena ni mucho menos lo despreciaron, sienten orgullo de su raza, de su ascendencia azteca.

Bien, de tal manera que el cine de género es una exploración de estéticas muy peculiares pues en él se representan muy bien las situaciones, los sentimientos y en particular los lugares. Se puede embocar con más facilidad elementos inmóviles e inanimados, casas, tiempo, silencio, ataduras, cadenas. La pregunta es ¿cómo hacerlo cuando desconocemos nuestra propia existencia?

El cine de género latinoamericano tiene una falla: sufrimos del afán de contar una historia que no es un reflejo fiel de nuestra sociedad, ni de nosotros mismos, razón por la cual podría ser producido en cualquier lugar del mundo y tener la misma carga emocional. ¿Cómo es posible que no hayamos podido generar una voz propia y de afianzar ese aliento y que Deodatto haya tenido que venir para contar una historia sobre el canibalismo que se

vive en nuestras tierras amaz3nicas? ¿C3mo es posible que Burroughs haya venido en la b3squeda del yaj3 o la ayahuasca y nosotros mismos desco- nozcamos la potencia de la planta? Creo que hay que nutrirse de lo nuestro para poder marcar un hito y crear cine trasgresor. Un ejemplo perfecto de esto son Jap3n, China y Corea, naciones que se alimentan de su antigua mitolog3a y la llevan a tiempos modernos para as3 generar obras escalofrantes y terror3ficas como por ejemplo *Suicide Circle*, *Audition*, *Noriko's dinner table*, *Oldboy*, *Mother*, *Guilty of Romance* o *The happiness of the Katakuris*, entre cientos de "otras" miles de obras de primer nivel.

A lo que a m3 concierne, no concibo que en el cine de g3nero o el cine latinoamericano de por s3 est3 perdiendo el folklore, las narrativas locales y su mitolog3a. ¿C3mo es posible que los extranjeros hayan hecho obras como *The Serpent and the rainbow*? ¿Por qu3 se le ocurri3 escribir esto al venerado Wes Craven, cuando todo esto nos correspond3a contarlo a nosotros? Pues somos nosotros los que sabemos y estamos empapados, o al menos deber3amos estarlo, de culturas cham3nicas, de sabidur3a ind3gena, del devenir de la naturaleza y de lo sacro del tiempo, del silencio y de las plantas. No olvidemos que la naturaleza es un gran m3dico y el hombre posee esta en s3 mismo y el cineasta es un terapeuta, un m3dico en cierto nivel.

Es as3 como devaluamos nuestra propia cultura y los for3neos se aprovechan de todas las narrativas intr3secas que hay en la exploraci3n de estas tierras tan v3rgenes. Tenemos que dar gracias que somos diferentes al resto del mundo y sin tapujos aceptar nuestra realidad tercermundista para la creaci3n de una identidad. ¿Por qu3 no aceptar de una vez lo que somos y concebimos?

Somos una sociedad de apariencias, una sociedad que se rige por el alcohol, la fiesta y el qu3 dir3n y esto no nos permite trascender en nuestro propio lenguaje, pues bien, deber3amos utilizar esa falta de armon3a, el placer por el caos, el descontrol y las festividades y concebir entonces el cine con tal est3tica que plasme la hermosura de lo ca3tico de esa alegr3a y el sabor latino tal y como lo hace M3xico que logra sobrellevar sus amargas personales en la realizaci3n de la muerte celebrando el D3a de los Muertos, un hermoso ejemplo del trascender, un hermoso ejemplo de que hay algo m3s all3, pero sobre todo un hermoso ejemplo de que podemos conservar nuestras tradiciones ind3genas y ancestrales antes de ocultarlas con el fin de parecer ser una sociedad m3s citadina y as3 adaptar un lenguaje original e in- copiable, hay que abrir los ojos nutrirnos de lo que somos adapt3ndolo a lo que vemos por fuera pues el cineasta no es un documentalista es m3s llevado hacia el avant grade en cierto sentido.

Deberíamos explorar temáticas como esta, honrar a la muerte que es lo que nos identifica a muchas de nuestras naciones, la inseguridad, la usurpación, los asesinatos, las injusticias, pero preferimos tocar temas que realmente no nos inmutan o que simplemente no deberíamos tocar porque no nos conciernen y ahí el mensaje y el lenguaje pierden fuerza porque no se convierte en un relato íntimo y personal, porque no cuestionamos nuestra idiosincrasia espiritual sino únicamente la tangible y hablamos de cosas carentes de sentido como la prostitución, la mafia y los grupos armados. ¿Acaso somos ignorantes o por qué nos gusta la ignorancia?

En Latinoamérica hay muchos cineastas llenos de ego porque lograron llevar a salas su película. Yo aún no he estrenado en salas y no me interesa hacerlo pues quiero que mi voz la oigan aquellos que están en esa urgencia de exploración personal, en esa búsqueda de lo recóndito y mi obra no puede ser encontrada fácilmente, sólo en algunos lugares de Holanda, en algunas esquinas de Italia y en algunos parajes de Republica Checa. Mi obra soy yo y habla por sí sola.

Siempre me gustó lo oculto. Lo recóndito siempre llamó mi atención y fue por eso que me convertí en uno de los mayores coleccionistas de cine giallo de América Latina, pero primero coleccioné vinilos en mercados de las pulgas, después quise ser punkero, posteriormente me obsesioné con la poesía y viajé por el mundo buscando obras literarias y películas presuntamente inexistentes pero el cine me dio lo que buscaba, redención, pues me permitía hablar con mi voz interna contagiada de nostalgia, de poesía, una voz que quería expresar lo que había en sus entrañas.

Estos constantes cambios de identidad me hicieron ser el motivo de muchas burlas porque parecía desorientado; no obstante, ahora soy el ser más orientado que conozco y hago énfasis en la palabra "ser" porque ahora soy, pues siempre anduve buscando la identidad, cosa que la mayoría de la gente ni siquiera se pregunta ¿Dónde está mi identidad, soy un número, una cedula de ciudadanía? ¿quién soy? Muchos son simplemente productos de los pensamientos de sus padres, cybercopias de la identidad de la red o de la televisión pues estos medios nutrieron y fue precisamente ese cuestionamiento del yo y del ser el que llevó a trascender mi mensaje a distintas subculturas apasionadas por las artes, lo recóndito y prohibido y me establecí como un director con una voz propia, que busca explorarlo todo en lo que al cine concierne para así cada vez más ir desarrollando mi idea del cine terapéutico.

Razón por la cual querido lector recomiendo que antes de crear una obra, te reinventes a ti mismo y te preguntes ¿quién soy? pues es imposible

que logres crear una voz cuando tu no la tienes en realidad. All3 tu obra fallar3 porque t3 fallas en la vida y en tu realizaci3n como persona y es que la vida es una cinta que dura aproximadamente 60 a3os. T3 eres ficci3n, todos lo somos. Fantasmas.

Cómo elegir las locaciones

por **Santiago Fernández Calvete***
[Argentina]



Cuando era chico, mi madre trabajaba en una productora de publicidad. A través de ella actué en un par de comerciales y aproveché para mirar y aprender qué era eso de filmar. Una vez tenían que realizar un plano corto de un vino en una cascada y me invitaron a ver cómo lo hacían. Yo tenía diez años aproximadamente, y me entusiasmé creyendo que viajaría hasta la cordillera de Los Andes, más o menos. Pero fueron sólo un par de cuadras, hasta un restaurante que tenía una cascada diminuta en la entrada. La gran cascada que uno imaginaba, al ver el comercial en la TV, era un montón de piedras de no más de un metro de altura. Lejos de desilusionarme, creí que ese engaño, más cercano a la ilusión que al desengaño, era maravilloso. Así empecé.

El cine que solemos llamar *de género* está creciendo a pasos agigantados en la Argentina. Hubo un cambio, una especie de sinceramiento en el



* **Santiago Fernández Calvete**, nacido en Buenos Aires, Argentina, en 1974, es guionista y director de cine.

Desde 2014 es parte del staff de la revista Scifiworld como colaborador en la Argentina.

Dirigió dos largometrajes: *La segunda muerte* (Sitges 2012, BIFFF 2013, Fantaspoa 2013 y Macabro 2014, entre otros) y *Testigo íntimo* (Blood Window 2014/2015, Fantaspoa 2015).

Actualmente prepara su tercer largometraje (*Visión nocturna*) para Nimbus Cine (México).

que muchos confesamos que nos gustaba hacer esto y no otra cosa. Hace algunos a3os quien hac3a g3nero en nuestro pa3s era un paria. Era incluso el m3s paria entre los parias, bastardeado por parte del p3blico y del resto de la industria, que lo consideraba un cine menor (con excepci3n del policial cl3sico).

Por suerte, muchos directores, guionistas, productores y actores —y tantos t3cnicos!— siguieron adelante y sentaron un precedente del que hoy podemos estar orgullosos todos. La situaci3n cambi3 gracias a aquellos que corrieron los riesgos y los l3mites. Y aquello que alguna vez fue tildado de bizarro, comenz3 a interesar, gustar y redituar. ¿Saben c3mo define *bizarro* la Real Academia Espa3ola? Valiente, generoso, l3cido y espl3ndido. Saquemos conclusiones.

Ahora bien, el cine de g3nero, como muchos otros tipos de cine, corre el riesgo de no quedar bien hecho si no cuenta con dinero suficiente en algunos rubros muy puntuales. Uno de esos rubros es *Locaciones*.

Lo primero que hay que entender es que una buena locaci3n es media batalla ganada. Por eso es muy importante que, a la hora de filmar, no se dejen ganar nunca por el facilismo, la comodidad, o los “no se puede” que siempre est3n a la orden del d3a. Las locaciones son vitales para construir la atm3sfera de cualquier proyecto y, m3s a3n, de uno de g3nero.

Para todos nosotros, simples mortales de bien, que llevamos una vida sana alejada de los asesinatos seriales, secuestros, torturas y los monstruos, las pel3culas de g3nero (sea terror, ciencia ficci3n, policial, etc.) son, de alguna manera, pel3culas de fantas3a. Nuestro d3a a d3a, por suerte, no incluye la brutalidad, la violencia o la crueldad de esas pel3culas.

Es por eso que, para que una pel3cula de g3nero gane en credibilidad tiene que llevarnos —parad3jicamente y aunque sea de a ratos— a un mundo casi irreal. Y debe convencernos de que ese mundo casi irreal es absolutamente posible, tangible y, tambi3n, lo suficientemente ajeno. Dependiendo del g3nero y del tipo de pel3cula, hacer esto puede ser m3s o menos dif3cil, pero es siempre una tarea dif3cil a la que hay que prestarle especial atenci3n, sobre todo si uno no cuenta con presupuestos acordes a lo imaginado.

Esa irrealidad que tenemos que inventar y sostener se apoya, como cualquier otra pel3cula, en m3ltiples pilares: el gui3n, la actuaci3n y todos los rubros art3sticos y t3cnicos. Fotograf3a, maquillaje, m3sica, todo. Pero las *locaciones*, en las pel3culas de g3nero, tienen una fuerza mucho m3s poderosa de la que tienen en las pel3culas m3s realistas.

Una locaci3n imponente es seducci3n pura. Atrae y cautiva. Es una invitaci3n irresistible a creer en lo que se est3 viendo. Son como un mago agi-

tando la mano: sabemos que algo interesante va a salir de ahí. Creo que el espectador de género no quiere pensar que le estamos mostrando algo que puede hallar y ver por sí solo a la vuelta de su casa. Me dirán que hay historias que suceden en una casa común o un departamento común, pero no se rindan fácilmente.

Hay que convencerse y convencer a los demás de la importancia de locaciones visualmente especiales. No digo imponentes, simplemente especiales, diferentes, llamativas, particulares, con personalidad. Existen esas locaciones.

Ahora nos enfrentamos a la gran discusión acerca de lo que es una buena locación. La verdad es que una buena locación también debe solucionar asuntos de logística, sonido y presupuesto. Pero hay otra verdad y es que, cuando pase el temblor, lo único que queda es aquello que se ve en pantalla.

No claudiquen antes de tiempo. Recuerden que una buena locación es la que nos sumerge en ese mundo de ilusión que queremos contar. Si la locación falla, puede haber rechazo o desinterés, y la película puede fallar. Al igual que un rol protagónico, porque eso es lo que es una locación. Un protagonista. Es una llave que nos puede dar o quitar la aceptación de la historia que estamos contando.

Por supuesto que en un film de género no todas las locaciones tienen que ser extremadamente especiales. Hay muchas casas y departamentos normales y calles vulgares en los filmes de género, eso está claro. Estamos hablando, principalmente, de las otras locaciones, en las que sucede lo más visceral. Aquellas que cobijan el corazón de nuestros relatos. Las demás locaciones pueden sumarse o no a esa magia, aunque es mejor si lo hacen, porque ayudan a construir y sostener la fantasía. Ahora, cuando tenemos presupuestos bajos o apretados, las locaciones lejos de ser un problema pueden comenzar a transformarse en una solución. Una buena locación puede permitirnos ahorrar gastos de otros rubros. Si es silenciosa nos permite un mejor sonido directo y nos ahorra tiempo y dinero de post-producción de sonido. Si es cercana, nos ahorra viajes. Si es amplia, nos permite hasta guardar equipamiento para evitar traslados. Pero atención, si la locación que conseguimos está “vestida”, es decir lista para filmar, sólo tenemos que plantar la cámara. Esto no sólo nos ahorra dinero de utilería y arte, sino que también nos ahorra tiempo de preparación. Una buena locación nos hace ganar por todos lados. Es una victoria narrativa y también de producción.

Hace poco, una colega mexicana me contó que ganó un premio a Mejor Dirección de Arte por un corto en el que no tuvo que hacerle absolutamente nada a una locación. Nada.

Una vez presencié una escena que, de recordarla, me dan más ganas de llorar que de reír: Un jefe de locaciones y un director de producción le mostraban a un director las opciones para locación principal de una película. Era una locación en la que iban a estar dos semanas de rodaje sobre cinco. Ninguna de las locaciones era del estilo que el director había pedido. El director se volcó hacia una de ellas, miró las fotos de la que —tal vez— se veía mejor y dijo:

—Pedí un departamento moderno y minimalista y esto es una casa de estilo francés antiguo. Tengo que hacerle construir tapones, pintar, decorar y encima inventar una puerta donde no la hay. Para colmo, la locación está emplazada sobre una avenida, lo que nos va a arruinar probablemente la mitad de las tomas de sonido. ¿Me quieren decir qué le ven?

La respuesta fue:

—Me parece que estás siendo caprichoso, estamos a una semana de filmar y hay que elegir una locación.

Hablaban como si una locación fuera un aguatero a donde poder dejar por doce horas a una pandilla de vagos. Cuando vieron que el director levantaba la voz le pidieron que no se pusiera nervioso.

—Yo no estoy nervioso —dijo—. Yo no soy el que tenía que encontrar la locación.

Finalmente, días después apareció una locación que dejó contentos a todos. Porque cuando hay voluntad, hay soluciones. Esta escena es tal vez la más extremista que habré presenciado, pero me tocó vivir muchas situaciones que demuestran el mismo desprecio y desconocimiento de muchos profesionales vinculados a la producción cinematográfica respecto del valor de una locación.

¿Qué habría pasado si el director se dejaba avasallar? Perdía la película, perdía él, se perdía la magia. No claudiquen, la batalla que se pierde es la que se abandona.

Pero tenemos una a favor en nuestra lucha. Muchas de las locaciones que necesitamos no son caras. Las casas abandonadas no son caras, los bosques tampoco lo son, ni una fábrica antigua, ni un estacionamiento. Son locaciones que muchas veces están listas para ser filmadas.

Un director de arte amigo me dijo, una vez, que las locaciones tienen que salir a buscarse un año antes de empezar la preproducción. Tal vez suene exagerado, pero algo de cierto hay en que hay que intentar dedicarle a la búsqueda el mayor tiempo posible en pos de incrementar el valor de producción del film y, al mismo tiempo, reducir los costos. La inversión de tiempo y dinero en la búsqueda se compensa sola tiempo después, cuando

el director sabe qué va a hacer y dónde, cuando el elenco está sumergido en ese mundo único que les transmite el lugar de rodaje y cuando hay más tiempo para hacer andar la cámara que para ambientar o iluminar.

Durante ese año de búsqueda podemos preguntar a otros, que filmaron cosas parecidas, para ver si en sus descartes no hay uno que encaje perfecto con nuestro proyecto. Podemos buscar por Internet, publicar en Facebook lo que estamos necesitando, hablar con amigos y, ¿por qué no?, salir a probar suerte.

Recuerdo que en un corto que filmé, necesitaba una funeraria. No era fácil conseguir que nos dieran un día entero en una. Nos costó mucho vencer al dueño pero, finalmente, lo logramos.

Cuando le muestro el corto a un amigo me dice: “Esa es la funeraria de mi tío, me hubieras dicho que necesitabas una”. Hay que preguntar, hay que comunicar. Uno nunca sabe.

Mi experiencia me dice que fuera de Buenos Aires, en el interior del país, las locaciones no sólo son más fáciles de conseguir, más económicas y silenciosas, sino que la gente se solidariza más con nuestros proyectos, ya que disfrutan que estemos allí. A diferencia de una gran ciudad, en la que mientras filmamos solemos molestar y ser molestados por todo el mundo.

Creo que, además, hay una gran ventaja en huir de la ciudad y es el hecho de aislarse, de estar todos cien por ciento poseídos por ese mundo que se está filmando. Pero incluso si es una película urbana y se van a otra ciudad diferente de aquella en la que viven, pueden tener esa posibilidad de abstracción.

La película que estén haciendo debe ser un mundo en sí mismo. Deben descubrirlo y defenderlo, el público celebra eso. Yo creo en los climas, en las atmósferas y las atmósferas pueden ser oscuras o luminosas, abiertas u opresivas.

La segunda muerte, mi primera película, es tan personal que llamó la atención. A pesar de que es un thriller religioso argentino con una Virgen María asesina, llamó la atención por su narrativa y por su atmósfera de locaciones, fotografía y sonido.

Hubo muchos elogios a esos rubros. La película participó en varios festivales de género como Sitges, Fantaspoa, Bruselas, Macabro, Zinema Zombie y Pifan entre otros; pero participó también en Bafici y Montreal, demostrando que también funcionó para el público no específico de género.

La segunda muerte fue vendida a España, Alemania, Turquía, Taiwán, Dinamarca y aún quedan por cerrar acuerdos para Colombia y tal vez los EE.UU. Algunos acuerdos son para DVD, Blue Ray o VOD, y otros para tele-

visión. Lo último que supe es que se estaba por cerrar el estreno en salas en Ecuador.

El género tiene una conexión enorme con el público. No la pierdan eligiendo o aceptando una mala locación y recuerden que puede estar a la vuelta de la esquina, como aquella cascada de no más de un metro de altura.

Cómo hacer codirección

18

por **Fabián Forte**
y **Demian Rugna***
[Argentina]



Básicamente, el asociarnos como dupla creativa es porque creemos que tenemos el mismo pulso creativo a la hora de dirigir. Al haber trabajado juntos en otros proyectos como las películas *La muerte conoce tu nombre*



* **Fabián Forte** es asistente de dirección, guionista y productor. Realizó 8 cortometrajes, muchos seleccionados en festivales internacionales. Dirige la miniserie independiente *BDPT* y videos musicales. Su corto *Dosis*, fue ganador del Primer Premio en Telefó Cortos 2004 y al Mejor Cortometraje en el Festival de Viña del Mar, Chile 2005. Su primer largometraje, *Mala Carne* (2003), recibió el premio al mejor director en el Festival de cine de terror Fearless Tales Genre Festival en San Francisco, USA 2005. Dirige la versión de *Mala Carne* para el mercado americano, *Carnal*, a fines del 2005. En 2006 realiza su segundo film, *Celo*. Posteriormente codirige *Malditos sean!* junto a Demian Rugna. En 2013 estrena su cuarto largometraje, *La corporación*, un drama fantástico con apoyo del INCAA, a lo que se suman *Socios por accidente 1 y 2*, comedias de aventuras en codirección con Nicanor Loreti.



* **Demian Rugna** nació el 13 de septiembre de 1979 en Haedo, Pcia. de Buenos Aires, Argentina. Es director y guionista especializado en cine fantástico y terror. Luego de numerosos cortometrajes de terror, escribió el guión del film *La muerte conoce tu nombre* (Daniel de la Vega, 2005). En 2007 dirige su primer largo, basado en uno de sus cortometrajes homónimos, *The Last Gateway*. En 2008 escribe el guión de *They Want my Eyes* (independiente, Sergio Esquenazi). Su segunda película como director fue *Malditos Sean!*, coescrita y codirigida junto a Fabián Forte, estrenada comercialmente en el año 2013. Luego vendrá una serie de cortometrajes como *El mate amargo*, elegido uno de los 3 Mejores Cortos en la Noche del Cortometraje INCAA, y *El balerazo*, ambos comedias negras con tintes fantásticos. Actualmente está rodando su tercer largometraje, *No sabes con quién estás hablando*.

(dirigida por Daniel de la Vega y guionada por Demian Rugna) y en *The last Gateway* (Demian Rugna, en las que Fabián participó como asistente de dirección), sabemos cómo trabajamos y cuáles son nuestras ideas al realizar una película de género y de producción independiente, como es el caso de *Malditos sean!* Nos referimos a independiente en cuanto a película autogestionada. En la preproducción del proyecto se establecen las bases de cómo será nuestra película y el tipo de historia que queremos contar. A su vez charlamos sobre el estilo que tendrá y la manera de contar esa historia. En nuestro caso, la manera de narrarla es donde se hace notar nuestra química como narradores. También, en la preproducción nos organizamos acerca de cómo dividir nuestro trabajo en el set.

Sobre Fabián

Mis películas juegan, a mi modo de ver, con diversos géneros. Me gustan las historias que puedan atemorizarte y también generarte una sonrisa. El humor negro me interesa. Todo el cine tiene sus influencias, sobre todo si como cineastas vemos cine. Sé que existen cineastas que no lo hacen, pero son la minoría. Así y todo, cuando los cineastas que tienen poca cultura cinéfila hacen cine, sus películas también tienen influencias. No hay escape, pues el arte está hecho por el hombre, y hay una conciencia universal. Muchas ideas y conceptos están en el aire y uno los capta con su antena, o sensibilidad, o como quieras llamarlo. De ahí que muchas civilizaciones arcaicas sin contacto entre ellas tengan un pasado artístico similar. ¡Imagínense hoy con Internet de por medio y la globalización! Todo está a nuestro alcance y los referentes, estímulos o disparadores de ideas son infinitos. Y estoy dejando de lado lo más importante: nuestras propias vivencias, nuestras experiencias de vida (que no son fantásticas pero desprenden ideas que nutren a la imaginación) Experiencias individuales, personales. Todo esto funciona como influjo a tus historias.

La mayoría de mis trabajos (excepto mis últimas tres películas) fueron realizados de manera independiente, grabados con el formato que tenía a mi disposición y con la ayuda de amigos del medio que apoyaron cada uno de ellos. Fueron rodajes estipulados en poco tiempo, pensando en la comodidad de todos los integrantes, y con pocos recursos técnicos. El dinero para realizarlos fue mínimo y en la mayoría de los casos fue dinero mío, excepto en *Malditos sean!* o *Celo* que fue una inversión compartida por los autores y protagonistas. Digamos que fui productor de cada una de esas películas. *La corporación* y *Socios por accidente 1 y 2*, más allá que la primera fue un proyecto personal y la dos últimas un trabajo por el que me contrataron para di-

rigir, fueron realizadas con el dinero del Instituto de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) y yo no fui productor de ninguna de ellas.

Sólo tuvieron estreno comercial *Malditos sean!* (tras haber ganado el apoyo del INCAA a través de un concurso), *La corporación* y *Socios por accidente 1 y 2* que fueron largometrajes con apoyo del INCAA (estos dos últimos fueron un éxito de taquilla). El resto de los trabajos no fueron estrenados comercialmente y han sido vistos en festivales nacionales e internacionales en donde han participado, o bien en lugares donde han programado el material, como eventos o programaciones que yo hice, como también en alguna retrospectiva de mis trabajos. En el caso de *Dosis*, fue un cortometraje visto en la televisión de aire (Telefé) gracias a un concurso masivo de cortos para todo el país.

Sobre Demián

Mi herramienta para generar miedo es conectarme con historias que hablen de los miedos esenciales y primitivos que todos tememos, la muerte, lo que no vemos, lo que está oculto a nuestros sentidos, el más allá. Aunque los miedos no son los mismos para todo el mundo, reconozco que la lista no es larga, siempre suelen repetirse. La muerte y lo que hay en ella es uno de los miedos más fuertes.

Tenemos siempre un deseo por conocer lo que no está a nuestro alcance, y de ahí nuestra curiosidad para con la muerte y todo lo que nos está oculto. Las historias fantásticas coquetean mucho con esto, y también nos da lugar a preguntas y a jugar con el imaginario. El género de por sí tiene sus tópicos, elementales y muy antiguos, ya desde la literatura.

Los principales trucos para generar terror los estoy descubriendo a medida que incursiono en el cine. El género terror es uno de los géneros más comerciales en el cine. A la hora de charlar con el público sobre cine de terror, siempre alguien me pregunta “¿qué te pasa por la cabeza que te dedicás al cine de terror?” Hay personas que prefieren evitarlo. Pero hablando de quienes amamos el género (terror y ciencia ficción) a la hora de responder esa pregunta, pienso en el verosímil.

Una buena historia de terror debe tener una buena base sólida en sus personajes que nos lleven a creer en ella. Y esos personajes y sus objetivos deben tener verosimilitud al desarrollarse la acción de la historia. Teniendo buenos personajes y un buen disparador como conflicto, el espectador viaja en la historia desde la identificación personal. Tenemos que apresar el interés del espectador. Sin la identificación, el espectador queda afuera y sale de la historia narrada. A su vez, si estás trabajando una historia de terror seria,

hay que saber estirar la cuerda climática, el suspenso y tener una clara visión del montaje y buenos FX.

Siempre que se realiza una película de terror seria (repito esto, pues podemos jugar con el humor y lo bizarro) hay que tener en cuenta el presupuesto, destinarlo a unos buenos efectos de make up, sea en rodaje o vfx en post. Deben ir de la mano con lo verosímil, para no generar distanciamiento. Un mal efecto es como un *boom* que entra a cuadro.

Fabián y Demián en codirección

Nuestro trabajo juntos como realizadores fue *Malditos sean!* Nuestra película —al tratarse de varias historias— tiene muchos condimentos y ataca al espectador desde diversos lugares. Cada historia habla de miedos diferentes... Y como sucede con las películas que tienen diversas historias, la gente habla de que alguna le atemorizó más que otra. Y no todo el mundo le teme a lo mismo.

Para trabajar en conjunto debemos esforzarnos al máximo por lograr un guión que nos motive a ambos y no tenga baches de acción. Para nosotros debe ser casi de hierro, aunque en rodaje siempre algo hay que modificar por cuestiones económicas o de tiempos. Siempre se intenta llevar a la imagen lo que te dicta tu imaginación.

Teniendo un buen guión, el trabajo como realizador es más fácil, pues no hay que inventar un lenguaje audiovisual complejo para tapar baches en la historia. A su vez, tener un buen elenco es el segundo punto o fórmula para tener una buena película; una película mal interpretada distancia al espectador. Teniendo estos dos fórmulas en tu proyecto, casi que de seguro funciona.

El cine de género es un espacio donde podemos poner sobre la mesa interrogantes que todos tenemos. Se acerca a zonas que desconocemos, como también abre un espacio para trabajar metáforas e ideas que en el plano de la realidad son “fantásticas”. Es un lugar en donde manda la imaginación y donde todo puede pasar. Es un cine que coquetea con la magia. No es casual que Meliès, el primer realizador de cine fantástico, haya sido un ilusionista.

Ser cineasta guerrillero significa seguir tu instinto y pasión y no detenerte ante adversidades del sistema. Significa aliarte con amigos cineastas, técnicos de cine, productores que te estiman, para poder realizar tu película. Significa estar con los sentidos despiertos para crear nuevas historias, y luego, una vez empezada la rueda con tu nuevo guión, moverte de aquí para allá para conseguir los recursos para poder solventarla y realizarla.

Hay mucha camaradería y buenas intenciones, por lo cual, hoy, con una cámara de pequeño formato ya podés empezar a realizar tu película independiente, sumando a amigos y actores que quieran tener su experiencia frente a cámara. Lo importante es no ceder y creer en tu proyecto. También significa ponerte disciplina y terminar tu película, a la que le apostás pasión, trabajo y tiempo.

El cine lleva tiempo y se hace colectivamente y con dinero, por más que trabajes con bajos recursos económicos. También significa enfrentarte a un sistema enorme en el que nadie tiene la verdad absoluta, y en donde podés desilusionarte si pensabas hacerte rico con tu película. Sí te dará experiencia y te conocerán, por ende, podés conseguir trabajo y contar nuevas historias. La guerrilla, a su vez, te enseña a trabajar con pocos recursos, y estimula tu imaginación al doble. La experiencia te hace más sabio, dicen los que saben, y hacer cine independiente, con todas las de la ley, te da “horas de vuelo” que ninguna escuela te dará.

El cine de género latinoamericano crece en imaginación y talento. Hay mucha sangre nueva haciendo películas intensas y con gran pasión Pero se pierde ante la masividad del cine yanqui. El circuito de estrenos y distribución está colonizado por los grandes estudios, que incluso adoptan cineastas de todos los países para realizar y producir películas con influencias estadounidenses. Es una maquinaria que no deja lugar al resto del mundo. Y el cine latino debe enfrentarse a este monstruo, como también a presupuestos pequeños para guiones complejos.

A su vez, el cine latino en general tiene propuestas originales y mucha denuncia a través de sus narraciones. Historias distintas, personales, que apuestan a algo distinto. El cine yanqui que nos acostumbramos a ver, en general, al ser millonario, apuestan a lo mismo, en definitiva, a repetir las mismas fórmulas para no perder ganancias. Las mismas historias una y otra vez. El latino es valiente en la mayoría de los casos, y apunta a otros universos.

Como consejo podemos decir que vayan a las fuentes, a los miedos básicos y los recursos audiovisuales tradicionales. Ser sinceros con la historia que quieren contar. Ir de lo básico a lo complejo. Confiar en el montaje y pensar la historia desde allí. Poner buen ojo en el casting y en la dirección de actores. No escatimar dinero en los efectos. No utilizar tantos efectos digitales, usar el montaje que es el arma más poderosa. Que el sonido y la música estén cuidados y bien utilizados. Pensar bien cada detalle y cada elección, la suma de estos da un buen resultado.

C3mo filmar mintiendo, falsificando y sin pedir permiso

por **Tamae Garateguy***
[Argentina]



Filmo cine de g3nero porque me gustan los chumbos, la sangre y el sexo. Me gustan Kitano, Almod3var, Miike, To, Sono, Denis, Bigelow. Me gusta todo el cine asi3tico, el japon3s en especial. De ese cine tomo siempre la crudeza y la crueldad.

Me cuesta definir mis pel3culas. Los periodistas y cr3ticos las definen como viscerales, violentas, arriesgadas, audaces, extremas, atrapantes. He transitado los subg3neros de la mafia, comedia, er3tico, policial y recientemente slasher.

He financiado mis pel3culas con el Instituto de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) y sin 3l. Se exhibieron en salas comerciales, en salas alternativas, en festivales y *on line*. Tengo una productora que se llama Crudo Films, que llevamos adelante junto a mi socia Jimena Monteoliva. Pero necesito



***Tamae Garateguy**, luego de codirigir *Upa! Una pel3cula argentina* y ganar Mejor Pel3cula Argentina de BAFICI 2007, descubre su gusto por el cine de g3nero. *Pompeya*, su violenta 3pera prima en solitario, gan3 numerosos premios nacionales e internacionales. Su siguiente proyecto fue un arriesgado thriller er3tico, *Mujer lobo*, participando en festivales y ganando premios en Argentina, EE.UU., M3xico, Cuba y Brasil. En Asia participa de PIFan, Puchon International Fantastic Film Festival South Korea 2014, a donde viaja por segunda vez.

Actualmente, en 2015, acaba de estrenar *Upa 2: El regreso*, la secuela de *Upa!* que present3 junto a otros dos directores en el festival Bafici; y est3 en rodaje de *50 Chou Seok*, documental que homenajear3 a la Comunidad Coreana en la Argentina, junto a Chang Sun Kim.

trabajar en otros proyectos para sustentarme. Tengo un equipo con quien siempre me embarco en estas locuras, ellos son mis compañeros de ruta: Diego Andrés Fleischer, un gran escritor que inventa las historias para los guiones y con quien tenemos una afinidad casi telepática en cuanto a la violencia; Pígu Gómez, mi DF y cámara (o el más guerrillero de todos nosotros); Sami Buccella, mi músico fetiche; Marina Spinelli en arte (capaz de ambientar todo un lugar con cosas de volquete o que encuentra tiradas en la calle); y edito siempre con Catalina Rincón, mi montajista maga que siempre salva el material y lo potencia.

Para empezar un nuevo proyecto, siempre pienso en algún género que me guste y que no veo mucho en nuestro cine, e imagino trasladarlo a la Argentina. Es gracioso al principio, pero enseguida me inspira.

Me gusta incluir efectos especiales bien potentes. Me encanta trabajar con Lanfranco Buratini, de *Piromanía Fx*. Es muy serio, sabe mucho y es un apasionado. En *Pompeya*, mi ópera prima en solitario, me regalaba efectos porque yo no tenía plata y a él le gustaba cómo estaba quedando y me decía: “¡Tamae! ¿Cómo no vas a hacer que le vuele la cabeza y explote la sangre contra la pared?”. Y yo: “Lanfranco, ¡no tengo plata!”. Y él: “¡Yo te lo regalo, Tamae!”. Jajaja, está loco.

Con los efectos visuales arreglo errores de rodaje. Creo que lo mejor es hacer efectos en el set y después retocarlos en post-producción. ¡Eso es lo mejor!

El rodaje de *Pompeya* duró un año. Filmábamos cuando podíamos y cuando teníamos plata, los fines de semana. *Mujer Lobo* fue más rápido: 20 días.

Encontré muchos pruritos al encarar proyectos tan extremos en la escuela de cine y en general. En su momento (2009) mucha gente se me reía en la cara, me decían que era caro, que era difícil que quede bien. Hasta que veían imágenes de lo que habíamos hecho en *Pompeya* y se sorprendían.

Las reacciones del público ante mis trabajos son muy importantes para mí. Porque si la gente sale tranquila de mis películas, a mí no me gusta. Me gusta causar emociones fuertes en el público (inclusive el odio o el desagrado).

El diseño sonoro de las películas lo hago de manera intuitiva. Me tiene que sorprender a mí y si yo me sorprendo, en general también se sorprende el espectador. Me gusta adelantar los sonidos de los tiros unas milésimas, eso me da sorpresa.

También tuve que trabajar escenas de sexo. Quería que haya fervor ¡y eso te lo da la primera toma! Sí, hablamos antes de filmar, nos reímos para des-

dramatizar y sacarle solemnidad al asunto er3tico. Lo solemne atenta contra lo caliente.

Ser un cineasta guerrillero en Am3rica Latina significa rebelarse contra las limitaciones econ3micas y mentales para plantarse y hacer pel3culas como sea. Son nuestras im3genes, nuestros lugares, nuestro idioma.

El g3nero acerca al p3blico. 3Qu3n no quiere ver una pel3cula de acci3n o una comedia? 3O una pel3cula de terror? Y que, adem3s, tenga el agregado de ser de tu pa3s y en Latinoam3rica, el mismo idioma.

Para m3 el cine de guerrilla implica acciones pol3ticamente incorrectas. Por ende, y porque adem3s no me gusta que me digan lo que tengo que hacer, pens3 en compartir con quien lea estas l3neas un par de an3cdotas sin dar consejos y dese3ndoles mucha suerte. Que la fuerza del cine los acompa3e.

3 cosas que s3 que no debo hacer... pero que hago igual.

Mentir. Falsificar. No pedir permiso.

Mentir

En *Upa! Una pel3cula Argentina* necesit3bamos hacer un chiste con la t3pica situaci3n que todos hemos sufrido alguna vez: la locaci3n so3ada se cae.

Upa! Se trataba justamente de eso, un grupo de estudiantes queriendo filmar su primera pel3cula (y todo saliendo mal, obvio).

La locaci3n de nuestros sue3os era el Palacio San Miguel que, como su nombre lo indica, es un lugar muy suntuoso. En la pel3cula los personajes dec3an tener el Palacio para filmar, iban de *scouting*, festejaban por haberlo conseguido gratis y a 3ltimo momento les dec3an que no.

En la realidad llamamos por tel3fono a la administraci3n del Palacio y preguntamos si estar3an dispuestos a brindarnos el espacio gratuitamente ya que hac3amos cine independiente, o sea cine carente de dinero. Nos informan que eso es imposible y que el monto que cobran por d3a de filmaci3n a publicidades es mayor a todo el mini presupuesto que tenemos para toda la pel3cula. Cortamos.

Decidimos, entonces, mentir. Volvemos a llamar diciendo que somos de una productora X, que queremos ir a ver los salones del Palacio para una publicidad X; nos recibe una se3ora muy coqueta y nos hace pasar. Le preguntamos si podemos sacar fotos, nos dice que s3 (eso tienen de bueno las c3maras peque3as y la c3mara en mano) y nosotros, en lugar de eso, nos ponemos a filmar, total nadie se da cuenta y todos actuando que miramos la locaci3n. Uno de nosotros le da charla a la se3ora y como nuestra perfor-

mance como gente de publicidad es aceptable, nos vamos con las tomas hechas. Ah: hay que saber actuar un poco, también...

Falsificar

¿Quién dijo que la producción no es guerrillera?

Producción llama al subte para pedir permiso para filmar. Les dicen que tarda y que además hay que pagar. Las chicas averiguan que para escuelas de cine y estudiantes es gratis. El pedido entonces se transforma en dos jornadas para un corto de unos estudiantes de una escuela de cine X. Se redacta una carta falsa y se manda, los del subte lo aceptan y nos dan el permiso.

Esto no está bien hacerlo, chicos...

No pedir permiso. Corrida 1: Pompeya

Pompeya es un barrio del sur de Buenos Aires al que se llamaría peligroso. En todas las locaciones a las que fuimos estábamos junto a alguien del barrio que nos guiaba sin seguridad (no teníamos presupuesto para ello) y por suerte nunca tuvimos ningún problema.

Sin embargo, había una escena en la que el protagonista (golpeado de la escena anterior) corría escapando por las calles del Bajo Flores. La cámara y todos nosotros íbamos en un auto haciendo un *travelling* por la calle. Luego el auto se detenía y él huía alejándose en una fuga magnífica. Justo ese día, no me pregunten por qué, decidimos no comer y usar ese poco de presupuesto para pagar a un hombre de seguridad. Tal vez porque no me sentía tan guerrillera o ya estaba más cansada.

Cuando filmo estoy tan compenetrada que no veo la situación desde afuera. Entonces sucedió. El actor corre por las calles de un barrio peligroso, con maquillaje de golpiza completamente ensangrentado, gritando "abran paso, cuidado", con aspecto criminal. Nos detenemos en la esquina y vemos por cámara que tres autos de la policía lo empiezan a perseguir. Arrancamos a toda velocidad.

Llegamos justo cuando el actor les dice a los canas que lo apuntan: "Es para una película, ¡mirá!, la sangre es dulce, no es de verdad, mirá fijate...". Ellos: "quedate quieto flaco, no te muevas". Todos nos quedamos helados. Sinceramente me sentí halagada, era cierto que el actor estaba bien elegido y parecía un maleante.

El hombre de seguridad sale al rescate y en idioma policíaco comienza a hablar. Les dice que es una filmación (de un corto, siempre decimos que es un corto) y que el muchacho es un actor, que yo soy la directora, les mostramos la cámara y todo, se calma un poco.

Los polic3as piden permisos (que no tenemos, obvio) pero el de seguridad les dice que 3l hab3a sido polic3a y que ahora se dedica a la seguridad en filmaciones y blah blah. Y por suerte, ¡los convence! Nos vamos todos a casa, con la toma hecha y la certeza de haber tenido mucha suerte.

No pedir permiso. *Corrida 2: Mujer Lobo*

Creo que de pel3cula a pel3cula sufro de una amnesia fulminante y me olvido de la an3cdota que les acabo de contar.

Sin permiso y sin seguridad salimos a la calle para hacer una escena en el centro de Buenos Aires. Estamos filmando *Mujer Lobo*. Salgo otra vez, pero en esta oportunidad con un agravante: la escena es nocturna. Dicha escena requer3a que el antagonista, el polic3a malo, persiguiera rev3lver en mano a la Mujer Lobo por las calles del Centro. 3l todo ensangrentado, ya que en la escena anterior ella le hab3a partido una botella en la cabeza. Corre por la calle busc3ndola, ella se esconde en la entrada del subte, y 3l la pierde. De casualidad, no pasa nada. Toma hecha y nos vamos para casa.

S3 perfectamente que es una locura y sin embargo lo hacemos igual. Hay en el esp3ritu del cine guerrillero mucho gusto por el riesgo y por la adrenalina. Tuvimos much3sima suerte otra vez. Aunque si me preguntan, no s3 si lo volver3a a hacer...

Soy mujer

No dejan de sorprenderme las preguntas que me hacen en las entrevistas debido al hecho de ser una directora mujer haciendo cine de g3nero. Aqu3, algunas preguntas y sus respuestas. Me preguntaba, el otro d3a, si invertiera la situaci3n y a los muchachos se les preguntara lo mismo, pero al rev3s...

¿Se podr3a decir que Pompeya es una pel3cula ruda, pero desde la visi3n de una mujer, lo que la hace m3s violenta?

Creo que las pel3culas rudas o las pel3culas de g3nero —cualquiera sea ese g3nero— est3n para que las haga cualquiera, sea hombre o mujer. Evidentemente impresiona, porque me hacen siempre esta pregunta. Tal vez sea inusual. Tal vez sea que, socialmente, no se supone que las mujeres hagan ciertas cosas de hombres. Entonces cuando alguna chica las hace, causa ese efecto aumentado. Pronto habr3 muchas chicas haciendo g3nero...

¿La visi3n femenina siempre es m3s visceral que la masculina?

Mir3, creo que visceral en el sentido literal, no. S3lo hay una par de voladuras de cabeza, con sendas sangrientas salpicadas, un dedo arrancado, abundantes cuchilladas, pi3as, patadas. V3sceras no se ven...

¿Mujer Lobo puede interpretarse como una historia de ira y venganza, para reivindicar al género femenino frente al machismo que domina los relatos policiales?

Pueden surgir esas interpretaciones porque soy una directora mujer. Si *Mujer Lobo* la hubiera dirigido un hombre, las interpretaciones serían diferentes.

¿Considerás que la mirada respecto del sexo y la violencia es diferente a la del hombre? ¿Por qué?

No. Creo que las miradas fluctúan de persona a persona. Una mirada femenina o masculina puede ir y venir tanto en un director como en una directora de cine. Son justamente maneras de mirar con las cuales buscamos una relación con estos temas tan profundos.

(Entrevistas para Cinefreaks, de Pablo Arahuete y para Escribiendo Cine, de Juan Pablo Russo).

Cómo salir de la encrucijada entre filmar historias universales o adaptar fórmulas foráneas

20

por **Juanchi González***
[Puerto Rico]



Mis inicios en el cine fueron accidentales. Es curioso, pues no pensaba que estaba haciendo una película de género hasta que la terminé. La filmé porque pensé que era una historia interesante de contar y fácil de producir. Cuando escribí *Los unos y los otros* no me había percatado que estaba escribiendo una película de ciencia ficción. Pensaba que era una película de un experimento científico, no muy lejos de la realidad.

Creo, inconscientemente, que las películas de género crean el efecto de desligarme de la realidad, de vivir una experiencia diferente y divertida. Me acuerdan a mi amor por el cine. Trato de ser abierto con lo que veo y lo que hago. Las influencias son inacabables. Sin duda, uno de los géneros que más disfruto es la ciencia ficción. Sin embargo, no me gusta pensar que estoy ligado a ese género en específico cuando escribo. Me gusta la totalidad del cine.



* **Juanchi González** nació en Puerto Rico, en 1983. A sus 18 años formó parte de la producción de *Bent*, de Martin Sherman, donde se desempeñó como Asistente de Director, Diseño de Iluminación y Proyecciones Multimedia. Ha trabajado en vídeos musicales, obras de teatro (*Godspell*, de Orlando González) y proyectos cinematográficos con directores como Bennett Miller (*Capote*), Vicente Juarbe (Cayo), entre otros. En 2009 estrena *Los unos y los otros*, su primer cortometraje, premiado nacional e internacionalmente. Ha trabajado en el campo documental, en proyectos como *Brega Bien*, *Jukebox: Eight Days a Week* y *En la otra calle*. Además a estos proyectos se desempeñó como editor y guionista para el cortometraje *Ellos también* (Selección Oficial Cinefiesta 2011). Actualmente trabaja en el campo de la publicidad y desarrolla otros proyectos cinematográficos.

Mi primer cortometraje lo financié con mi dinero. La actriz y el actor principal del corto también aportaron. El segundo cortometraje lo financié con un premio monetario que ganamos en un festival de cine...y con mi dinero. La película se exhibió en varios festivales nacionales e internacionales. Múltiples veces nos ofrecieron comprarla para distribución online. Por ser nuestra primera vez y por miedo a perder los derechos de la obra, perdimos esa oportunidad. Eso se volvió en una lección aprendida.

Cuando comenzamos a exhibir *Los unos y los otros*, las redes sociales todavía no habían cobrado el auge y la relevancia que tienen hoy. Creamos un perfil en Facebook; para entonces no existía el concepto del *Fan Page*.

El marketing principal de la película se dio, entonces, de modo tradicional, a través del reconocimiento que tuvo el corto en festivales. Se corrió la voz y se dio muy orgánico el proceso de marketing, las personas que mostraron interés se comunicaron directamente con nosotros.

Para mi nuevo proyecto perfilo sacarle partido al Internet, desde el uso de redes sociales y campañas de *crowdfunding* hasta video *on demand*. Creo mucho en la internacionalización de los proyectos y para esto la *web* es nuestra aliada. Creamos una compañía de producción de corte independiente llamada Metacine para difundir nuestros proyectos. Los presupuestos salen de ahí. Trabajamos para eso.

Los jóvenes puertorriqueños están muy atravesados por la cultura americana. Muchos realizadores aquí se ven en la encrucijada entre adaptar historias propias o tratar de integrarse a la industria americana contando historias más universales. La respuesta es compleja. Puerto Rico ha sido colonia de los Estados Unidos el mismo tiempo que el cine ha sido cine. Por lo que la influencia de la cultura estadounidense, para bien o para mal, es inevitable en los puertorriqueños.

No obstante, creo que el cine puertorriqueño ha logrado crear una identidad y unas narrativas propias, bastante distantes de las del cine estadounidense, pero ciertamente atravesadas por la influencia cultural de estos. Sería desacertado pensar el cine en términos maniqueos, "si no es puertorriqueño, es gringo".

En Puerto Rico no hay una gran muestra de cine de género para poder especular sobre su recepción. A menos que consideres el cine de género como comedia o drama, en Puerto Rico el cine de horror o ciencia ficción es minoría.

También a esto añadido que, quizás, el público no tiene el conocimiento para reconocer los marcadores del cine de género. Quizás saben lo que es una película de horror, porque han visto en el cine comercial las de Holly-

wood, pero cuando le presentas un producto fuera de ese est3andar, se torna incomprensible, raro. Esto lo atribuyo, precisamente, a esa falta de producci3n cinematogr3fica local bajo esta categor3a.

Por otra parte, han surgido espacios alternativos —fuera de las salas de cine comercial— donde se divulga el cine de g3nero. Festivales como el Horror Film Fest o el Puerto Rico Queer Film Festival atienden a estos fans cin3filos y atraen, a3o tras a3o, p3blico que normalmente no estar3a expuesto a este tipo de cine.

Es lamentable que a veces ayude a interesar al p3blico local el ocultar la nacionalidad de la pel3cula. Existe un prurito contra el cine local que de a poco se est3 superando.

El alcance de la globalizaci3n ha repercutido en que las grandes narrativas nacionales se tambaleen y den espacio a que el cine pueda contar historias universales, sin localizaci3n geogr3fica espec3fica, algo que nos ha beneficiado a nosotros como narradores.

Existen temas universales que sirven para que tus proyectos trasciendan otras culturas. Tomo como base las relaciones humanas, en todas sus manifestaciones. Pero tambi3n hay experiencias y conductas muy particulares, incluso raras, como por ejemplo, el voyerismo, que aunque quiz3s no creen empat3a con una gran masa, son situaciones muy humanas, innegables.

La influencia del cine estadounidense se puede observar en cualquier cultura cinematogr3fica del mundo, no s3lo en la latinoamericana. Directores que muchos consideran como “3nicos y originales”, para su 3poca admitieron p3blicamente que en su momento imitaban el cine estadounidense. La pel3cula *Ver3nica Voss* de Rainer Werner Fassbinder es un melodrama alem3n, pero con un referente directo a las pel3culas de Billy Wilder, parte de la era de oro de Hollywood. Esto no quita que Fassbinder logr3 consolidar una corriente de cine alem3n en su concepci3n, pero internacional en su recepci3n.

En la actualidad podemos argumentar que en Latinoam3rica se ha superado hasta cierto punto la divisi3n nacional, en aras de crear un cine que apele no s3lo a la regi3n sino al mundo.

No considero que pueda forzarse el anclaje a la cultura de cada territorio, eso surge innato. Si toda una vida te has criado en la misma cultura, tendr3s esas ideas impregnadas en ti. Lo que hagas ser3 un reflejo de ti y de lo que te rodea. El cine es un arte muy personal y, aunque quieras imitar, en mi opini3n, siempre saldr3 algo propio en ese proyecto.

Latinoam3rica es un lugar m3gico y lleno de historias. Los buenos relatos son universales y se adaptan a cualquier formato que exista.

El cine de género es un instrumento más para contar buenas historias. Y es uno de los más prolíficos y exitosos. Aseguran un público nicho. Los fans del cine de género tienen un compromiso real con las producciones, y en gran medida aseguran una base firme, interesada en la película.

El panorama es emocionante, lleno de posibilidades. Pienso que ahora, más que nunca, tenemos una generación de cineastas nostálgicos pero creativos, innovadores, y que tienen un deseo real de aportar a la calidad del cine que hacemos desde Latinoamérica.

Otra métrica de esto que postulo es el palpable interés internacional en las películas de género que hacemos en América Latina. Ya hasta vemos *remakes* de productos originales nuestros, así que hay una gran posibilidad.

¿Cómo verá el mundo entero tu película? Vuelves a trabajar cinco meses para costear las solicitudes de los festivales de cines, contemplando que cabe la posibilidad que no tengas la suerte de ser escogido porque no era lo que buscaban ese año. No obstante, lo sigues haciendo, porque te gusta, porque es tu pasión y porque no te imaginas haciendo otra cosa.

Ser un cineasta guerrillero significa crear desde cero. A diferencia de un sistema tradicional de producción de cine, que podríamos decir que es una aceptada línea de ensamblaje, el cine guerrilla requiere que su realizador juegue todas las bases: sacar tiempo para escribir un guión; convencer a un equipo de producción que tu historia es lo suficientemente buena como para invertir varios y largos días filmando una película sin paga y sin recursos; aportar de tu escaso dinero (y no pienses que lo recuperarás) para rentar equipo y al menos tener comida para los técnicos y talento en el *set*; tener sólo horas —y cuidado si minutos— para poder filmar una escena; hacer un *wrap* con lo que tienes, obviando que faltaron cinco escenas esenciales por filmar por culpa del maldito clima que ese día no cooperó; y llegar a la post-producción sin tener una película completa y tener que recrearla en edición porque faltaron detalles por grabar.

El cine guerrilla como método de producción es el único que conozco. En el caso de Puerto Rico, hubo una robusta industria de producción audiovisual para los noventa, con un andamiaje sofisticado que podía igualar al de Hollywood. Sin embargo, ese modelo cayó, y el cine sufrió los estragos de la prolongada recesión económica. Ahora, el cine guerrilla es la norma. Y no es del todo malo; el no depender de una industria rígida nos ha dado la oportunidad de ser más creativos y de tener mayor exposición.

Cómo adaptar una novela de suspenso al cine

por **Edgardo González Amer***
[Argentina]



Hay una teoría del cuento desarrollada por Edgar A. Poe en su crítica a Hawthorne y de alguna manera refrescada y ampliada en Argentina por Horacio Quiroga en su “Decálogo del perfecto cuentista”. La manera de escribir o las producciones finales de casi todos los grandes cuentistas de todas las épocas, se ajustan, de alguna manera, a esta teoría; y digo “casi todos”, porque también hay varios grandes de la literatura que no aplican, como hay grandes guionistas que tampoco, por supuesto.

Paréntesis:

(Antes de continuar con definiciones “categóricas”, me gustaría aclarar que nos aferramos a ciertas técnicas de creación, a causa de nuestras limitaciones, y no de nuestras virtudes. Los virtuosos, en cualquier arte, en cualquier deporte, y en cualquier ámbito de la vida, se apoyan más en la intui-



* **Edgardo González Amer** nació en San Martín, Pcia. de Buenos Aires en 1955. Cursó la carrera de Letras en UBA e inició su carrera como escritor y dramaturgo en 1984, cuando su obra de teatro *La Caja* se estrenó en el marco de Humorterapia, junto a autores como Roberto Fontanarrosa y Oscar Viale. En 1989, publicó su libro de cuentos, *El probador de muñecas*. Ganó el primer premio del concurso 30 Años de EUDEBA. Publicó las novelas *Todos estábamos un poco cuerdos*, *El velorio de Eva Perón* y *Huésped de ningún lugar*, entre otras. Estudió la carrera de Dirección en la Escuela de Cine de Eliseo Subiela, realizó varios cortometrajes y luego escribió y dirigió los largometrajes *El infinito sin estrellas*, *Familia para armar* y *Tuya*. Como guionista colaboró en los films *Arizona Sur*, *Uno* y *El hombre que corría tras el viento*. Su nuevo guión, *¿Yo te gusto?*, se encuentra en pre producción.

ción, en lo que yo llamaría “su sabiduría innata”, y con ella les sobra para sorprendernos con una obra perfecta, ya se trate de un guión, una película, un gol, un plato de comida o el negocio más rentable de la historia. Hay artistas, así como hay profesionales de todos los ámbitos, que recrean e inventan nuevas técnicas, para ellos mismo y para quienes de ellos aprenden).

Cierro paréntesis:

Según la teoría del cuento de Poe, los cuentos deben ser concebidos al revés, se debe conocer el final antes que el principio, y luego, palabra por palabra, construir la serie de causalidades o armado poético que conducen a ese final. Todo esto para producir una unidad de “efecto” o unidad de “impresión”: es preferible que la historia, mientras transcurre y con su final, no dispersen al lector - espectador con líneas que no conducen a ningún lado o no son parte de esa causalidad. Inclusive, afirma Poe, ninguna obra que no pueda ser consumida de “una sentada en un lapso de más o menos dos horas, puede producir tal efecto, porque los sucesos de la vida cotidiana afectan la percepción del espectador. En mi opinión, esta teoría es aplicable el guión cinematográfico, cuya funcionalidad se parece mucho más al cuento que a la novela. Una película también debe producir unidad de efecto o impresión, es preferible consumirla de “una sentada”, y todos los elementos que la constituyen (estructura, personajes, diálogos, trama, fotografía, arte, etc.) se componen de manera poética en busca de una única emoción.

Entonces, para generar suspenso en el cine, sólo hay que aferrarse al “efecto” que produce la novela adaptada, y a veces no tanto a las escenas o secuencias literarias que la componen. Del mismo modo, lo que se construye en el guión, hay que sostenerlo en la manera de filmar: un *plot* no puede ser contado como una escena de transición, por dar un ejemplo, debe haber una dosificación de ritmos, y dar a cada información el lugar y el tiempo que merece. La puesta de cámara, el decorado, y la producción en general, todo debe apuntar a privilegiar los momentos importantes de la historia que se cuenta. En este caso yo no diría “¿Cómo generar suspenso?”, sino “Cómo intentamos generar el mismo suspenso que genera la novela”.

Suspenso es aguardar una resolución, es como esperar el cumplimiento de una promesa. No importa de qué manera se cumpla o no, lo que importa es esperar el cumplimiento. Una historia de suspenso siempre tiene que tener un pendiente por cumplir, es lo que impulsa la trama hacia delante, sin esa promesa no hay suspenso. Después, la manera en que se cumple o no, define otras cuestiones que no tienen que ver con el suspenso en sí mismo. Para mí, el mejor ejemplo de mucho suspenso bien construido y luego re-

suelto de manera insatisfactoria, es el final de la serie *Lost*, pero bueno, una cosa no quita la otra.

Una novela puede decir: “Aunque sabía que su amado estaría con ella, cuando los vio, no pudo soportarlo”, y está todo dicho; en una película esto puede significar una secuencia de varios minutos, para generar el mismo efecto, la misma emoción. De la misma manera, una novela puede decir: “Bajaron las escaleras desde el segundo piso, recorrieron toda la casa y se despidieron en el umbral”, y en la película puede ser una secuencia de montaje de quince segundos, o una secuencia de varios minutos, según la trascendencia de la despedida.

En cada etapa de la producción hay que ser cuidadosos, pero si no hay suspenso en el guión, es imposible agregarlo en ninguna de las otras etapas. Sí puede ocurrir que el suspenso propuesto desde el guión se eche a perder por las actuaciones, la falta de ritmo o un montaje inadecuado, pero es absolutamente imposible que ni el suspenso ni ninguna otra característica positiva de las cuales el guión carezca, se agreguen en otra etapa. Esto parece muy obvio, pero aún hay gente que sale a filmar creyendo que en rodaje o cualquier otra etapa se pueden solucionar problemas de guión. En esto sí, hasta que alguien me demuestre lo contrario, soy bastante dogmático, aunque no me guste serlo, porque detesto los dogmas.

Tuya es mi tercera película, y la primera de género. Todavía no puedo decir que filmo películas de género, pero algo en mi interior me dice que puedo seguir por este camino. Hay motivos personales, de producción, y búsqueda de nuevos desafíos y hasta un nuevo público. Es una adaptación del libro de Claudia Piñeiro y en ella, como autora, encontré el género pero también un estilo literario con valor estético. Es una escritora que admiro.

Adaptar una obra literaria al cine no es tarea fácil. En primer lugar es imprescindible, para mí, sentir empatía con la obra, debe tener algo con lo cual me sienta identificado. Desde que comencé a trabajar en cine me hicieron algunas propuestas para escribir guiones que no pude llevar adelante, porque no sentía empatía con el tema, o con la propuesta artística. Alguno de esos proyectos luego se realizaron y fueron muy exitosos, así que obviamente el “problema” era yo, mi falta de empatía.

Dicho esto, debo aclarar que mis tres películas fueron adaptaciones, pero las dos primeras lo fueron de varios cuentos propios, editados e inéditos. En el caso de *Tuya*, cuidé que la tensión y el interés que despierta la novela, que se lee de una sentada, no decayera. En la novela aparece cierto humor negro y ciertos “trastornos” de la protagonista, siempre al borde de ser una psicópata, expresado en un monólogo permanente en primera per-

sona. Esa era la parte más difícil de la adaptación: cómo justificar el accionar de una mujer que se muestra como normal, pero actúa como una psicópata, cuando no se cuenta con un elemento tan fuerte como el diálogo interno, y no se quiere caer en el recurso de la voz en off permanente. El cine es imagen, es acción, así que trabajé con eso, sacrificando algunos pormenores de la psicología y la vida previa del personaje, como la relación con su madre, que en la novela es crucial.

Del libro tuve que descartar todos los elementos que no fueran cinematográficos y no aportaran a la trama principal. Me despreocupé de dar demasiadas explicaciones desde el punto de vista psicológico. A mí, con que la motivación y el objetivo de los protagonistas aparezcan claros en la historia, me alcanza; es más que suficiente. También cambié el final, porque en la novela es un final abierto, y los finales abiertos le caen muy bien a la literatura, a veces, pero al cine no tanto. Un final abierto en una película puede parecer irresolución del realizador.

¿Cuáles son los elementos básicos que debes desarrollar en una versión cinematográfica de una obra literaria?

El carácter de los personajes: su objetivo, su motivación, los rasgos psicológicos y sociológicos que lo definen. Su ideología. Luego buscar cuidadosamente la trama principal, ver si funciona o si es necesario tomar alguna secundaria. Encontrar el hilo conductor. Si se trata de una novela, dentro de ella hay que encontrar en cuento, porque el cuento, como ya dije, le viene mucho mejor al cine, que la novela. Lo que hay que encontrar es la historia que se puede contar en tres renglones, y luego desarrollarla. A veces está en la obra literaria, y facilita el trabajo; y otras veces no aparece tan fácilmente, y requiere más dedicación.

En el guión y en el rodaje me cuidé de dar a cada información el valor que le corresponde, desde la puesta en escena, el ritmo, la cámara y las actuaciones. Es esta película siempre hay algo que el espectador sabe y los protagonistas no; por lo tanto, la construcción del interés es a través de la dosificación de los tiempos y cómo esas verdades que el espectador conoce, se van revelando a los protagonistas. Los elementos para generar suspenso son casi siempre los mismos: información que unos conocen y otros no, en la tríada Espectador - Protagonista - Antagonista. Siempre hay quien sabe y quien no sabe. El momento de la revelación resulta siempre una catarsis.

Mis películas son una búsqueda de mi identidad como autor y como director. Siempre aspiré a narrar, a llamar la atención del público, del lector, del espectador. Como escritor siempre tuve una identidad muy marcada, desde mi primer libro de cuentos. Como director, debo encontrarme. Creo

que mi primera pel3cula y *Tuya* me acercan a lo que estoy buscando, aunque sean productos muy diferentes entre s3.

Todo el cine que uno ve y toda la literatura que uno lee, influyen en la producci3n como artista, para bien o para mal. En *Tuya* hay una fuerte influencia del *film noir* y de algunas pel3culas de los Cohen, pero para una de las subtramas me inspir3 en *Juno*, por la tem3tica en com3n, y en algunos planos y escenas puntuales, en Tarantino.

De la misma manera, hace poco estren3 una obra de teatro y mi fuente de inspiraci3n fueron las *sitcoms*, como *The Big Bang Theory*.

Todo influye, como dije, para bien o para mal.

En la Argentina, en los 3ltimos a3os, se ha producido excelente cine de g3nero: suspenso, policiales y comedias, y el p3blico acompa3o en las salas. Hablando de otros pa3ses, *7 cajas* es un thriller formidable, por dar un ejemplo, y el p3blico tambi3n acompa3o. El cine brasilero, al igual que el mexicano, cada tanto entrega una pel3cula impactante, y de bajo presupuesto.

Desde el punto de vista de la producci3n, el panorama lo veo as3: si el p3blico pide pel3culas de g3nero, los productores se las van a dar. En la Argentina de hoy la producci3n cinematogr3fica se apoya en los resultados de taquilla mucho m3s que hace algunos a3os, los subsidios del Instituto ya no son suficientes para filmar, y esto tiene un efecto negativo y otro positivo. Tambi3n ocurre que las producciones americanas son muchas, pero gran parte de ellas de muy baja calidad, y eso deja un espacio para nuestras pel3culas en la elecci3n del p3blico.

Eso no quiere decir que se abandone el cine de autor, el cine arte, po3tico, intimista, o como quiera llam3rsele.

Lo primero para m3 es la historia. Mi origen como escritor y como cineasta es, ¿c3mo definirlo?: De autor. Hasta dir3a, de m3 mismo, “demasiado centrado en mi propio ombligo”. Esa fue mi necesidad inicial y como escritor no me fue para nada mal, pero despu3s, con el tiempo y con los tropiezos, entend3 que tambi3n hay un p3blico, y que si no te leen, si la editorial no vende tus libros, si las salas no exhiben tus pel3culas, no te alcanzan los premios ni las buenas cr3ticas ni la buena voluntad ni nada, porque al final, te bajan.

No s3 si pienso en la sensaci3n que quiero transmitir al espectador, pero, como dije al principio, una pel3cula deber3 causar un “efecto”, una “impresi3n” determinada, y es en eso en lo que trabajo. Ahora, por primera vez en *Tuya*, no s3lo trabaj3 y sigo trabajando en la edici3n para que la obra en s3 misma cause ese efecto, si no tambi3n, que sea un efecto atractivo para el

espectador, y no solamente algo que yo necesitaba producir para mi propia satisfacción personal.

No me siento capacitado para dar consejos ni *tips* a realizadores noveles, porque si son realizadores somos colegas, y tal vez en poco tiempo se despachen con una obra maestra haciendo todo lo contrario de lo que yo digo o hago. Pero de algo sí estoy seguro: realizar una película es una empresa cercana a lo imposible. Y ojo, que digo “cercana”, y no “imposible”. Esa pequeña diferencia en la definición lo es todo.

Hacer cine es bastante difícil, y el paso que uno está por dar, siempre es mucho más difícil que el anterior, que fue, de por sí, muy complicado: tener una idea es difícil, pero escribir un guión lo es más, y convertir ese guión en proyecto, más aún, y así todo se va complicando hasta conseguir las pantallas para exhibir la película, o resistir el embate de las críticas, o las pérdidas económicas. Todo esto sólo puede afrontarse con un optimismo a prueba de balas y un ego a la vez fuerte, y sano (si tal cosa existe, como diría el Sr. Smith en *Matrix*).

El *tip* que me gustaría dar no es para hacer películas, es para vivir: hay que ser optimistas empedernidos, no causar dolor, no hacerle caso a nadie y hacer lo que se nos da la gana. Es, palabra más, palabra menos, lo que les digo a mis hijos.

Cómo filman películas de género los hijos del video

22

por Felipe M. Guerra*
[Brasil]



El cineasta estadounidense Quentin Tarantino ha dicho una vez: “Yo no fui a la escuela de cine, me fui al cine”. Bueno, para toda una nueva generación de cineastas independientes esta misma frase podría ser adaptada a: “Yo no fui a la escuela de cine, fui a la tienda de videos y tenía una cámara de video”.

Para explicar la aparición de lo que yo llamo “Los hijos del video”, hay que remontarse en el tiempo hasta finales de 1980, principios de 1990. La situación para los cineastas en Brasil no era fácil, ya que los mecanismos de producción y distribución eran limitados.

Cuando se habla de cine fantástico, un nicho de mercado que nunca se ha explorado adecuadamente por nuestros directores y productores, la cosa fue aún peor.



* Felipe M. Guerra es periodista, investigador y director de cine independiente desde 1995, cuando comenzó sus primeros experimentos en video. Desde entonces, ha producido cinco largometrajes y seis cortometrajes como director, guionista y editor. Algunos con gran repercusión internacional, presentándose en festivales en Argentina, Puerto Rico y México. Sus películas: *A maldição do Sanguanel* (La maldición del Sanguanel, 2014); *Entre em pânico... Parte 2* (Vigilla quien llama porque sé lo que hicieron el viernes 13 del verano pasado parte 2 –La hora del regreso de la venganza del juego del miedo de halloween, 2011); *Canibais & solidão* (Caníbales y soledad, 2006); *Entre em pânico ao saber o que vocês fizeram na sexta-feira 13 do verão passado* (Vigilla quién llama porque sé lo que hicieron el viernes 13 del verano pasado, 2001); *Patricia Gennice* (1998). Contacto: felipemguerra@yahoo.com.br.

Incluso los veteranos del género tenían problemas: José Mojica Marins, el icónico Zé do Caixão, no estaba filmando cualquier cosa además de producciones pornográficas desde 1970 —su última película de terror es *Perversão* (*Perversión*, 1978)—, y vio cómo su sueño de filmar *Encarnação do Demônio* (*Encarnación del Demonio*), la conclusión de la trilogía del carácter Zé do Caixão, se convirtió en pesadilla (la película recién se llevaría a cabo en el año 2006); Ivan Cardoso dirigió uno de sus mejores trabajos, *O Escorpião Escarlate* (1990), pero la película terminó perdida en el limbo de la mala distribución y nunca ha sido reconocida correctamente; Fauzi Mansur estaba pensando en el mercado internacional y dirigió dos obras de terror clase B con actores brasileños hablando inglés, *Atração Satânica* (*Atracción Satánica*) y *Ritual of Death* (*Ritual de la Muerte*, ambas en 1990), que se distribuyeron directamente en VHS en los Estados Unidos.

Si la situación era difícil para los veteranos (e incluso un maestro del género internacionalmente reconocido como Mojica), ¡imagínate para los principiantes que también cultivaban el sueño de realizar cine fantástico en Brasil! Para hacer las cosas aún peores, en este momento también había pocos cursos de educación superior en cine, y estos pocos cursos eran caros. El cine era, por tanto, un sueño cada vez más difícil de alcanzar para los jóvenes brasileños.

Pronto, estos heroicos soñadores decidieron abandonar sus ambiciones y recurrir a una herramienta un poco más humilde que la película de 35 mm: video cámaras, que en ese momento eran muy populares en todo el país.

¿Cuándo leemos una entrevista de algún cineasta famoso y él dice que comenzó a hacer sus primeros cortos en la infancia, en 8mm o Super 8? Estos formatos no eran tan accesibles en Brasil en el momento, debido a la grabación en película (yo mismo nunca conocí a alguien que tuviera una cámara Super 8 en ese tiempo). Las cámaras de video, por el contrario, eran mucho más simples de operar y se podía ver el material grabado poco después de la filmación (a diferencia de las cámaras de película, que requerían revelación y montaje manual). La captación de sonido también era más práctica, ya que la cámara lo hacía todo con un micrófono incorporado.

Esta practicidad de hacer todo con un solo dispositivo justifica el hecho de que algunos jóvenes directores adoptaran las cámaras VHS, al hacer sus primeros experimentos con el cine independiente. En general todos tenían un familiar (o un amigo que tenía un familiar) que había comprado una cámara de video para filmar bodas o fiestas de cumpleaños, así que el equipo era relativamente fácil de obtener. Yo llamo a esta generación de cineastas, entre los que me incluyo, los “hijos de video”, porque empezamos a hacer

nuestras pel3culas con c3maras VHS, sin formaci3n t3cnica, y nuestra escuela de cine eran las tiendas de video.

Aqu3 en Brasil, uno de los pioneros y el nombre m3s popular entre los “vide3grafos” es Petter Baiestorf, residente de un peque1o pueblo en el sur de Brasil. 3l comenz3 a filmar pel3culas en VHS inspirado en las obras de ciencia ficci3n y de terror clase B (o C) que ve3a. Antes de cambiar el cine de g3nero por el cine experimental, Baiestorf dirigi3 t3tulos que han alcanzado una cierta notoriedad en el circuito independiente, como *Criaturas hediondas* (*Criaturas terribles*, 1993) y *O Monstro Legume do Espaço* (*El monstruo vegetal del espacio*, 1995), que cont3 con un monstruo vegetal visualmente muy similar al cl3sico *Toxic Avenger*, de Troma.

En 1995, yo ten3a 16 a1os y muchas ganas de hacer cine. Periodistas brasile1os ya hab3an descubierto el cine-video de Baiestorf, y gracias a uno de estos informes, conoc3 *El monstruo vegetal del espacio*. Desafortunadamente, mi familia nunca compr3 una videoc3mara, as3 que cuando decid3 convertirme en un cineasta independiente tuve que depender de la c3mara prestada de un amigo; y, debido a eso, lo puse como protagonista de todos los cortometrajes que he hecho hasta ese momento, ¡y tambi3n ten3a que grabar todo en una sola toma para no molestar al propietario de la c3mara!

Debido a esto, mis primeros videos eran chistes improvisados, generalmente interrumpidos por la mitad. Fue entonces que otra pel3cula de Baiestorf, *Eles comem sua carne* (*Comen su carne*, 1996) —una mezcla de comedia y horror— me mostr3 que era posible ser m3s ambicioso y hacer un largometraje en video.

Mi primera pel3cula fue una comedia rom3ntica llamada *Patricia Gennice* (1998), en la que, inspirado principalmente por Quentin Tarantino y Martin Scorsese (el argumento es una especie de versi3n adolescente de *After Hours*), cuenta la historia de un ni1o que hace una cita con la chica m3s guapa de la ciudad, pero no puede llegar a su casa debido a todo tipo de situaci3n exc3ntrica en el camino. Aunque la historia transcurre en una sola noche, la filmaci3n llev3 casi ocho meses, y siempre en la madrugada. Nadie recib3 cach3 y cuando llegu3 a la conclusi3n de que no pod3a tener siempre una c3mara prestada por amigos, decid3 retirar todo el dinero que ten3a en mi cuenta de ahorros para, finalmente, comprar mi propia c3mara. Con *Patricia Gennice* fund3 mi propia compa1a de producci3n, llamada Necr3filos Produç3es Art3sticas, y que obviamente nunca fue registrada o ten3a oficina: s3lo exist3a en mi cabeza.

A pesar de ser una comedia, *Patricia Gennice* ten3a algunas escenas sangrientas de tiroteos y tortura (en escenas muy duras, que evocaban m3s risas

que náuseas). La idea no era escandalizar, pero sí divertir, como una película de Troma. Gracias a la publicidad boca en boca, la película se convirtió en un clásico en la zona donde yo vivía, y fue proyectada varias veces en bares y clubes nocturnos, además de circular en cintas piratas durante muchos años (aún hoy en día hay personas que consideran, a ésta, mi mejor película).

Mi primer contacto con la producción de cine fantástico independiente fue a finales de los años '90. Petter Baiestorf hizo *Zombio*, considerada la primera película de zombis de Brasil (y grabada en video). A través de fanzines y amigos coleccionistas de películas, también descubrí el clásico *Plaga Zombie* (1997), que fue filmado en video por Pablo Parés y Hernán Sáez en la Argentina.

Cuando me enteré de que otros locos estaban invirtiendo en video-horror, decidí también incursionar en el cine de género, aunque he escrito guiones para otras comedias que terminé no filmando, e incluso un homenaje a los spaghetti western (escrito y concebido muchos años antes de que Tarantino haga *Kill Bill* y *Django Unchained*).

En pocas palabras, así nació *Entrei em pânico ao saber o que vocês fizeram na sexta-feira 13 do verão passado* (*Vigila quién llama porque sé lo que hicieron el viernes 13 del verano pasado*), en 2001. Como el título ya lo anuncia, es una sátira de las películas de terror slasher, que, en ese momento, habían ganado popularidad gracias a las producciones norteamericanas *Scream* (*Vigila quién llama*, 1996) y *I know what you did last summer* (*Sé lo que hicieron el verano pasado*, 1997).

Mi plan inicial era hacer una película slasher en serio, como los títulos clásicos de la década de 1980 que me han gustado mucho. Pero las limitaciones del formato VHS, y la falta de actores profesionales o técnicos (la película fue producida de nuevo con mis amigos como actores y mis hermanos como ayudantes en la parte técnica), me obligaron a entrar en el campo de la sátira, al igual que en la comedia estadounidense *Scary Movie*, un año antes.

Mi comic-slasher es un bello ejemplo del labor de estos autodidactas hijos del video: en un momento en que Internet estaba empezando aquí en Brasil, tuve que aprender a hacer las escenas de efectos de maquillaje gore por mi cuenta, mirando y revisando las películas que me habían gustado, y tratando de entender cómo Tom Savini había hecho lo mismo con mucho más dinero.

Actualmente se puede ir a Google y escribir "Cómo hacer sangre falsa" y automáticamente se accede a miles de fórmulas profesionales para hacerlo

bien. En 2001 tuve que aprender todo yo mismo, a trav3s de una disposici3n casi alqu3mica, mezclando todos los l3quidos de color rojo oscuro existentes (jugo de grosella negra, tinta para sellos, Coca-Cola, salsa de tomate...). ¡El resultado es que cada escena de muerte de mi pel3cula tiene la sangre de un color diferente!

Hoy en d3a tambi3n se pueden encontrar muchos tutoriales de video en YouTube que ense1an, paso a paso, c3mo crear un efecto de tiro o una cabeza cortada. En 2001 tuve que jugar con todos los recursos disponibles: peque1as mangueras conectadas a tubos de k3tchup e incluso verdaderos intestinos de un cerdo sacrificado el d3a anterior, que se colocaron en una de las "v3ctimas" (¡el "actor" se puso furioso al enterarse que eran intestinos verdaderos y nunca particip3 en otra pel3cula m3a!).

Yo sab3a que las escenas de gore hechas en casa de *Entre em p3nico...* nunca funcionar3an de manera eficiente, as3 que trat3 de crear las escenas de muerte m3s exageradas y absurdas posibles. En una de estas escenas, el asesino pega un grifo de agua en la yugular de la v3ctima y, al abrirlo, drena toda la sangre de la v3ctima —en una escena que provoca la risa en el p3blico, hasta hoy—.

Una de las principales complicaciones para los hijos del video siempre ha sido la parte del montaje, aunque es bueno recordar que era mucho m3s f3cil de hacer en video que en pel3cula. En ese momento nadie hablaba de los programas de edici3n en computadoras, o incluso en la transformaci3n de lo anal3gico (VHS) a formato digital. Por lo tanto, hemos utilizado islas de edici3n de video o el "corte en seco" —dos reproductores de video conectados, uno para reproducir las grabaciones originales y el otro para grabar la copia "editada" en una segunda cinta, con resultados terribles—. Todas mis primeras pel3culas, incluyendo *Entre em p3nico...*, fueron montadas de esa manera.

Teniendo en cuenta las dificultades que tuvimos, creo que es justo decir que 3ramos verdaderos amantes del cine, por hacer nuestras pel3culas de manera tan improvisada y de forma tan problem3tica. S3lo el deseo irrestricto de hacer pel3culas justificaría que alguien monte una pel3cula con dos horas de duraci3n usando la t3cnica de corte en seco de un VCR a otro, ¡o la utilizaci3n de tripas de animales por no saber c3mo hacer buenos efectos especiales!

Pero todo esto vali3 la pena: sea por la curiosidad de una pel3cula slasher con un presupuesto muy bajo (o ning3n presupuesto) filmada en video en un peque1o pueblo en el sur de Brasil, sea por el largo nombre de la pel3cula, lleno de referencias, sea por los efectos especiales caseros, *Entre em P3-*

nico... fue un gran éxito en Brasil. Ok, nunca fue distribuido comercialmente, y también se mostró muy poco, pero cosechó numerosos artículos en periódicos, revistas, e incluso los programas más grandes en la televisión nacional. Me dio algunas repercusiones internacionales cuando una revista de cine de género español (Fabulando Espantos) publicó una *review* de página completa de *Entre em pânico...* (que vieron, obviamente, sin subtítulos en español, porque no podía realizar y grabar subtítulos en corte en seco). La crítica fue negativa, pero sólo el hecho de que los críticos españoles estaban escribiendo acerca de nuestro modesto trabajo, ya era un logro semejante al Oscar para nosotros, con nuestros 20 años de edad. Y hoy *Entre em pânico...* es uno de los títulos más populares de cine independiente en Brasil (aunque la película en sí ha sido muy poco vista).

Muy bien, los hijos del video siempre tenían una buena prensa. El gran problema era el acceso a estas películas, que en ese momento era muy difícil y muy limitado. No hubo distribución (lo máximo que podía hacer era vender copias en VHS por correo, anunciándolas a través de fanzines). Llegar a los cines era imposible, e incluso los pocos festivales que abrieron espacio para el cine independiente restringieron las producciones rodadas en video por puro prejuicio (“*Si no se hizo en película no es una película*”, se decía). Así que la gente ha leído y escuchado acerca de estas películas, pero no pudieron verlas a menos que hayan comprado una copia directamente al director.

Aún así, los hijos del video continuaron filmando en cualquier parte del mundo donde había una cámara de video disponible y un grupo de amigos apasionados por el cine, dispuestos a cumplir con el contrato. Incluso seguí mezclando géneros, y mi próxima película, *Canibais & solidão* (*Canibales y soledad*, 2006), reúne a los principales elementos de la comedia para adolescentes (tres jóvenes amigos tratando de perder su virginidad) con los clichés de las películas italianas sobre canibalismo, citadas todo el tiempo por el guión (el protagonista es un fan y coleccionista de estas películas, y busca un raro ejemplar pirata del clásico *Cannibal Holocaust* de Ruggero Deodato).

Con esta película he aprendido una valiosa lección de cine independiente: siempre hay que reunirse con amigos igualmente apasionados por el cine. Cuando yo estaba en el final de la filmación, uno de los principales actores se cansó de la experiencia y resolvió abandonar el proyecto. Como nunca he pagado caché a mis amigos, y mucho menos hecho contratos con los “actores”, la única salida fue reclutar un reemplazo y grabar de nuevo casi todo el material previamente grabado, un trabajo extremadamente frustrante y agotador que duró casi tres años (el rodaje comenzó en 2003).

Lanzado cinco a3os despu3s que *Entre em p3nico...*, en 2006, *Canibais & Solid3o* marc3 una gran revoluci3n en la forma en que los “vide3grafos” trabajaron previamente. Esta revoluci3n ha pasado primero a trav3s de la facilitaci3n del acceso de capturar im3genes digitales —las nuevas c3maras mini-DV grababan con calidad muy superior a las c3maras de video, y no pas3 mucho tiempo hasta que los tel3fonos celulares tuvieran c3maras—, y la posibilidad de editar los videos en la computadora con un acabado casi profesional en la post-producci3n, infinitamente superior a la improvisaci3n del corte en seco de los tiempos del VHS. Gracias a la tecnolog3a digital, ya no era necesario grabar nuestras pel3culas en voluminosas cintas VHS, sino en DVDs. Tanto que *Canibais & Solid3o* fue mi 3ltima pel3cula grabada en VHS y la primera lanzada en DVD (para la venta directa al consumidor, sin distribuci3n).

Otra motivaci3n de la revoluci3n en el cine independiente moderno fue la popularizaci3n de Internet. La red asegur3 el mencionado acceso a informaci3n privilegiada acerca de la producci3n y la finalizaci3n de las pel3culas, pero sobre todo asegur3 la difusi3n de la obra de los hijos del video. Si antes ten3as que vender cintas de VHS a trav3s de fanzines, para 50 o 100 personas en tu propia regi3n, con Internet y YouTube se puede poner el video en el aire de forma autom3tica y ser visible para miles o millones de personas en todo el mundo, ¡sin pr3cticamente ning3n trabajo! (Y es obvio que tambi3n facilit3 la pirater3a de pel3culas, poniendo fin a la principal fuente de ingresos para los cineastas independientes, pero yo no quiero entrar en ese tema aqu3, porque es un tema que merece un cap3tulo aparte).

La suma de estos factores (video digital, edici3n en computadora, cambio del VHS al DVD, e Internet) gener3 un verdadero *boom* en el mundo de la producci3n de cine fant3stico independiente, promoviendo una democratizaci3n del hacer cine que, hasta poco antes, era un privilegio de pocos. Los festivales de cine se vieron obligados a revisar sus conceptos y aceptar trabajos digitales, y pronto llegar3an festivales tem3ticos orientados a las pel3culas independientes con bajo o ning3n presupuesto, o exclusivamente de las pel3culas de terror (algo impensable en el pasado reciente, simplemente porque la producci3n independiente en el g3nero era muy peque3a).

Fue con una c3mara mini-DV que film3 la secuela de *Entre em p3nico...*, lanzada en 2011. Con un t3tulo a3n m3s largo (*Vigilla quien llama porque s3 lo que hicieron el viernes 13 del verano pasado parte 2: La hora del regreso de la venganza del juego del miedo de halloween*), esta secuela trae los mismos actores de la original (mi familia y amigos), pero ahora tiene una producci3n m3s profesional. En contraste con los efectos especiales hechos en

casa de la primera película, esta vez contraté a un verdadero técnico de efectos especiales, Ricardo Ghiorzi.

Esto me permitió crear escenas más ambiciosas, con cabezas cortadas y corte de dedos. Pero como legítimo hijo del video, sigo pensando de manera improvisada: por ejemplo, para hacer valer el dinero que invertí en una cabeza cortada, todas mis películas desde entonces muestran a una escena de decapitación, y reutilizo la misma prótesis en cada una (algo así como la misma escena del accidente de coche reutilizada en muchas películas de Troma). Cuando Ghiorzi no estaba cerca, yo también jugué con los viejos efectos improvisados, simulando el aplastamiento de una cabeza con un melón, y la sustitución de “squibs” por condones llenos de sangre falsa pegados en la ropa. Porque, creo, no por tener más recursos y condiciones uno no puede seguir siendo creativo y económico —y pasar un gran momento en el proceso—.

En esta década, la facilidad de acceso a cámaras de alta definición y un nuevo público que surgió con Internet, promovieron el surgimiento de una nueva ola de cineastas, mientras que los veteranos de las “películas hechas en casa” siguen activos, con producciones cada vez mejores (aunque éstos están todavía más preocupados por divertirse, que por ganar premios en festivales). Desafortunadamente, un problema importante sigue presente entre los cineastas independientes brasileños: la distribución. Las películas de género se limitan al circuito de festivales temáticos, y la gran mayoría ni siquiera tiene distribución nacional en cines; unos pocos pueden llegar hasta a TV por cable o VOD, pero sin lanzamiento en DVD o Blu-ray. En particular, ninguna de mis películas tuvo distribución, y muy pocas están disponibles para ver en internet.

En un mundo globalizado donde las fronteras son cada vez más inexistentes, los directores independientes comenzaron a unirse no sólo para intercambiar experiencias, sino también para producir juntos. Desde 2009, he tratado de trabajar con todos los directores independientes que conocí, ya sea co-dirigiendo proyectos en asociación, o participando como actor invitado en pequeños papeles en sus películas. Con eso, he aprendido mucho sobre el proceso de realización adoptada por otros independientes.

En 2014 participé en dos películas de cine fantástico, una de ellas profesional, y la otra con la misma improvisación de siempre (y ambas se han producido gracias a las asociaciones con otros directores). El cortometraje *O Estripador da Rua Augusta* (*El destripador de la Calle Augusta*) fue dirigido en colaboración con la directora Geisla Fernandes, de San Pablo. Es mi película más cara hasta ahora y se produjo a través de la financiación colectiva en un

sitio de *crowdfunding* brasile3o, estilo Kickstarter. El cortometraje est1 protagonizado por Monica Mattos, la mayor estrella del porno de Brasil, en el papel de una vampira atrapada por un asesino en serie. Todo el personal es profesional, incluyendo Kapel Furman, el t3cnico de efectos especiales m1s importante de Brasil, que trabaj3 en pel3culas como *Encarnaci3n del mal*, de Jos3 Mojica Marins.

Mi otra pel3cula estrenada en 2014 fue *A maldiç3o do Sanguanel* (*La maldici3n del Sanguanel*), una especie de vuelta a las or3genes: es una antolog3a de cuatro episodios sobre un monstruo del folclore italiano-gaucha (el Sanguanel), y cada uno dirigido por un director diferente. Aunque el formato es de alta definici3n, la pel3cula ten3a un presupuesto muy peque3o y se llev3 a cabo entre amigos (todos trabajaban de forma gratuita), pero a3n as3 empez3 a ser mencionada en Italia (donde se origina el mito del Sanguanel), lo que demuestra que en la actualidad es muy simple producir una pel3cula independiente y lograr relativo 3xito internacional. *A maldiç3o do Sanguanel* es mi primera pel3cula de monstruos, y tiene una criatura construida por Ricardo Ghiorzi (¡obviamente, no hicimos el Sanguanel en CGI!).

Es muy dif3cil resumir mis 20 a3os de producci3n de guerrilla en un espacio tan peque3o. Pero un consejo que puedo dejar a los nuevos cineastas independientes es esto: hacer una pel3cula hoy es relativamente f1cil, la parte dif3cil es que puedas distinguirla de otros cientos de producciones independientes, que otros est1n realizando mientras que vos est1s leyendo estas l3neas. Siempre he trabajado muy bien la divulgaci3n de mis pel3culas, buscando maneras de hacerlo que sean interesantes para los periodistas y conseguir medios de comunicaci3n gratis. Yo podr3a haber puesto cualquier actriz desconocida para protagonizar *O estripador da Rua Augusta*, pero eleg3 a Monica Mattos, una actriz muy conocida, y la inversi3n se amortiz3 en la cantidad de informes que la pel3cula recib3 (¡gan3 incluso una nota en la *Playboy* brasile3a!). En varias de mis pel3culas tambi3n puse a mi abuela de 85 a3os, Oldina do Monte, como actriz, y esto siempre llama la atenci3n de los espectadores y sobre todo de los periodistas (¡Do3a Oldina debe ser, hoy, la 3nica abuela de 85 a3os en actuar en pel3culas de terror independientes en toda Am3rica Latina!).

Para 2015, uno de mis grandes proyectos es tratar de crear una distribuidora independiente especializada en el lanzamiento de producciones hechas sin dinero y que no llegan a los cines, TV o tiendas de videos (adem1s, tambi3n, de redimir esos cl1sicos producidos por los pioneros en los d3as de VHS). Algo como VideoFlims en Argentina, tratando de explorar un nuevo mercado que a3n se desconoce aqu3 en Brasil.

El propio futuro del cine fantástico de guerrilla en Brasil es desconocido: ¿Tendremos algún día nuestro propio Sam Raimi o Peter Jackson, que cambiará proyectos de bajo presupuesto por grandes películas de Hollywood (como sucedió recientemente con el uruguayo Fedé Alvarez)?

Una de las nuevas promesas del panorama nacional es Rodrigo Aragão, un técnico de efectos especiales que ha dirigido tres largometrajes en el estilo *Braindead* (*Muertos de miedo*), dos con zombies —*Mangue negro* (2008) y *Mar negro* (2013)—. Estamos todavía a años luz de distancia de la producción de género en la Argentina. ¿Será que algún día vamos a alcanzar un nivel de calidad de la producción (y cantidad de películas del género) similar a nuestros vecinos?

Lo único cierto es que nunca hemos tenido tantos directores independientes produciendo aquí en el país, y la tendencia es que surgirán, a cada año, más y más pesadillas tropicales producidas en Brasil, por los hijos del video o por sus nietos, los “Hijos del HD”...

Cómo filmar una cinta de terror clásico

por **Alejandro Hidalgo***
[Venezuela]



23

Yo creía que era muy fanático del género, pero me he dado cuenta que muy pocas películas de género me gustan. Pero las que me gustan, me fascinan. Me quedan grabadas en la memoria y las miro miles y miles de veces. Creo que el terror es un género muy rico en complejidad. Y no es fácil de trabajar.

No es fácil asustar al público. Yo justamente me preguntaba por qué a la gente no le gusta sentir miedo. Y por qué el público va a la sala a sentir miedo. Una historia, más allá del género que sea, lo que intenta es conectar intelectual y sensorialmente con el público, para que este se sienta vivo. Que pueda experimentar sensaciones ajenas como si fueran suyas.

La emoción más grande de todas es el suspenso... es el miedo. Son las emociones que nos cargan de adrenalina y nos hacen sentir más vivos. Es



* **Alejandro Hidalgo** (1984), egresado de la Universidad Santa María, como Comunicador Social, mención Audiovisual (2008), se dedica a la producción y dirección de cortometrajes independientes: *El cumpleaños de un pordiosero* (2006), *Luz bella* (2007) y *El milagro en la oscuridad* (2009), obras que se muestran a través de canales de cable de toda América. Le llevó más de dos años escribir el guión de *La Casa del Fin de los Tiempos*, la primera película venezolana de suspenso y terror. El proyecto fue financiado por el Centro Nacional Autónomo de Cinematografía con el aporte de empresas privadas, y fue exhibida comercialmente en cines de Venezuela, siendo vista por más de 623.500 espectadores, convirtiéndose en la película de género más taquillera en la historia de su país, superando a títulos internacionales como *Sexto sentido*, *Los otros*, *La pesadilla en Elm Street* y *El conjuero*.

como ir a buscar emociones, y es por eso que me gusta tanto. Cuando me involucro tanto con una película de género, siento la adrenalina y me siento muy vivo.

Mis influencias dentro del género son muy clásicas. *El resplandor* de Kubrick. Hitchcock por supuesto. Soy fanático del terror español, sobre todo de las películas de horror psicológico como *Los otros*, *El orfanato*, *El espinazo del diablo*. También de Christopher Nolan, Danny Boyle, Guillermo del Toro y Peter Jackson.

Comencé con cortometrajes independientes. La gente se emocionaba mucho cuando los veía. El primer corto que filmé (*El cumpleaños de un por-diosero*) emocionaba mucho y fue transmitido a toda América a través de Movie City.

Para hacer mi primera película lo que más me ayudó fue mi trabajo en comerciales y en televisión, o en otros largometrajes en los que trabajé como asistente de producción o asistente de dirección. Ya es como que tenía un pleno conocimiento de lo que era un set. Todo eso me ayudó para que también pensara como asistente de dirección o como productor, buscando terminar las pautas al día, facilitando algunas decisiones estéticas o de dirección que, tal vez, a un director normal le hubiese costado más.

Mi ópera prima, *La casa del fin de los tiempos*, fue la primera película local de género que se estrenó en Venezuela en la gran pantalla. Antes sólo se habían hecho algunos cortometrajes. Yo era un espectador que le hubiese gustado ver una película de terror y nos dimos cuenta que también a otras muchas personas ya que tuvo una gran aceptación.

Una de las cuestiones más difíciles fue producir la película dentro de su presupuesto. Tuve mucha presión para terminarla. Nosotros sólo hicimos 3 horas extra a las pautadas. Lo que más trabajo llevó fue el tema de los efectos especiales y el maquillaje. Tuvimos la suerte de contar con Alex Mathews, un maquillador argentino que trabajó en *El secreto de sus ojos*. El maquillaje llegaba a durar de 8 a 10 horas ya que la protagonista —Ruddy Rodríguez— tenía que envejecerse. Por ende, la actriz debía llegar a las 3 de la mañana para filmar escenas al mediodía y terminaba muy agotada. Eso le ayudó para el personaje.

Ruddy es muy conocida en Venezuela. Fue Miss Venezuela y nos representó en la competencia de Miss Mundo. Es protagonista de muchísimas novelas. Había hecho otras películas, pero este es su primer gran reto cinematográfico, por toda la gama de emociones que tuvo que atravesar su personaje. Ella incluso vende productos anti edad por su belleza y en la película la destruimos, y ella aceptó el desafío. La convertimos en una anciana. Tiene

un contraste, pero por otro lado tiene un valor publicitario ya que la gente la quiere mucho.

La casa... fue un fen3meno en Venezuela. Dur3 9 meses en cartelera. Se convirti3 en la pel3cula de g3nero m3s taquillera de la historia en ser estrenada en mi pa3s. Antes era *Sexto Sentido*, y *La casa...* la super3 con 623.500 espectadores. Se estren3 en 2013 y estuvo en las salas venezolanas hasta marzo de 2014. Duro much3simo.

Ahora estamos trabajando con la distribuci3n internacional. En Colombia le fue muy bien. Se estren3 en Per3, Ecuador, Bolivia. En EE.UU y Alemania fue directo a video y video *on demand* y televisi3n. En la Argentina quiero ubicar un distribuidor porque me gustar3a poder estrenarla.

Yo ten3a 24 a3os cuando empec3 a escribir el gui3n, en junio de 2009. Lo primero que se me ocurri3 fue el giro. En base a esto comenc3 a darle forma a la historia en dos tiempos y en dos 3pocas. Fue muy complejo trabajar el gui3n por el desarrollo de los personajes. Tuve que reescribirlo muchas veces. Me di cuenta en ese momento que no alcanzaba tener talento, sino que deb3a tener mucha formaci3n. Profundic3 mucho en la estructura arist3telica y dram3tica para darle coherencia. Comet3 todos los errores que pod3a cometer, porque me pas3 de largo la escaleta y me fui directamente al gui3n y cuando llegaba a las 3ltimas p3ginas hab3a cosas que me faltaban al principio. As3 que por esto tuve que reescribir el gui3n muchas veces. La versi3n final fue la n3mero 15.

La pel3cula cont3 con el apoyo de varias empresas de producci3n privadas en Venezuela y finalmente optamos por financiamiento en el Centro Nacional Aut3nomo de Cinematograf3a (CNAC). Y tuvo un aporte de 400.000 d3lares para hacerla.

El CNAC otorga hasta el 70% de lo que vale la pel3cula. Y ellos te piden como reembolso el 25% de lo que hagas en la taquilla venezolana, hasta alcanzar el 25% de lo que ellos te dieron. Pues si ellos te dieron 1 mill3n de d3lares y t3 recuperas 5 millones, lo que tienes que darle a ellos son 250.000 d3lares. El fondo del CNAC se compone por todas las empresas relacionadas con el medio audiovisual (televisi3n, cable, salas de cine, productoras, rental) que pagan un impuesto anual por proyecto y as3 financian los proyectos ganadores. Participan m3s de 50 guiones y se eligen los mejores.

Depend3amos de un comit3 de selecci3n integrado por cineastas, cr3ticos y dramaturgos que el CNAC contrata. Ellos vieron potencial en la pel3cula. La primera vez que apliqu3 en el CNAC no se eligi3 el proyecto y, la verdad, muy poca gente crey3 en 3l en Venezuela. Los festivales venezolanos nunca premiaron la pel3cula y s3lo recibimos reconocimientos del p3-

blico. En Venezuela hay una avalancha de películas autorales, ligadas más a lo social, películas industriales y la verdad es que el cine de género requiere de un lenguaje muy complejo, de maestría, de saber utilizar los elementos audiovisuales para lograr despertar sensaciones en el público.

El comité del CNAC que eligió mi proyecto apostó también por nuevas miradas y fue muy favorable. En 2014, el 16% de toda la taquilla ha sido destinada a producir más películas, convirtiendo a Venezuela en el país con más espectadores que ven películas de su propio país. 2014 fue también el año con mayor porcentaje de espectadores que vieron cine nacional en toda Latinoamérica.

También ganó el premio en el Scream Fest como “Mejor película” y “Mejor dirección” en Los Ángeles. Allí se acercaron algunos estudios importantes de Hollywood que me están haciendo propuestas para hacer una *remake*. Eso me tiene muy emocionado. Mi sueño desde chico ha sido hacer películas en Hollywood. Veremos si se da. Hay que adaptar el guión al contexto de ellos, porque la película se desarrollaría allá en EE.UU. Yo puedo supervisar parte de los cambios. Lo que más quiero es dirigirla.

Mi próxima película quizás no sea de género. De hecho, no sé si volveré a hacer otra película de horror. He comenzado a trabajar en un proyecto de ciencia ficción, ya que soy fanático del género fantástico en todas sus ramas. Ahora mismo estoy centrado en la etapa de guión y, una vez listo, veremos cómo se financia porque se están abriendo muchas puertas.

El cine de género en América Latina está creciendo. Las películas están teniendo buenas historias, estamos llegando a otros lugares. Con películas como *La casa muda* y *El páramo* los fans están creciendo, y éxitos como *La casa...* demuestran que hay hambre, que hay público que quiere ser atendido y que merece ser atendido. El terror es un género factible de realizar e inclusive se puede hacer con bajo presupuesto y hay que aventurarse. Hay que buscar todos los mecanismos para contar la historia, ser persistentes, estar atento a los avances, formarse. Y aventurarse, por más que sea con una cámara fotográfica, como fue el caso de *La casa muda*.

C3mo filmar un slasher

por **Pablo Illanes***
[Chile]



Los VHS que no deberías haber visto

Cuando era muy chico, 3 o 4 a3os, antes incluso de perder la virginidad cin3fila y, efectivamente, ver una pel3cula, era adicto a un programa infantil, *El show de Cepill3n*. Cepill3n (nacido Ricardo Gonz3lez en Monterrey, M3xico, en 1946) era un payaso de pelo largo, exceso de maquillaje e inquietantes chaquetas de lentejuelas, fiel defensor de la amistad, los animales, la obediencia, el dentista y de tomarse la lechita.

Cepill3n ten3a una canci3n que no se trataba de esos temas y que tampoco ten3a mucha relaci3n con el resto de su discograf3a. Al menos eso creo y espero. La canci3n se llamaba *Las pel3culas*. O *Las pel3culas que vemos en el cine*. La verdad es que nunca supe el t3tulo oficial. No estoy seguro, porque *on line* no hay un solo registro que compruebe su existencia.



* **Pablo Illanes** es escritor, novelista, cineasta y periodista. En 1995 escribe su primera telenovela, *Adrenalina*, causando controversia por tratar sobre adolescentes hipersexualizados. Escribe *Playa salvaje*, con record de *rating* en Chile. En Nueva York estudia cinematograf3a y dramaturgia, y escribe *Fuera de control* (1999), un drama psicol3gico sobre venganza. Despu3s de dos novelas, *Una mujer brutal* y *Fragilidad*, escribe dos thrillers para TVN, en Chile: *Alguien te mira* y *¿D3nde est3 Elisa?*, ambos con *remakes* de NBC Telemundo. Adem3s escribe la serie de acci3n de HBO, *Pr3fugos*. *Baby shower* es su primer largometraje como director, definido como un "retroslasher". *Videoclub*, su segunda pel3cula, es un homenaje al VHS en el marco de una historia de zombies. En 2015 escribe la serie de acci3n *Due3os del para3so*, para Telemundo, y la novela *Los amantes canibales*.

En *Las películas...* Cepillín habla de su experiencia cinematográfica. Cada estrofa del tema cuenta una película. Sólo recuerdo la estrofa en la que Cepillín, haciendo uso de todo su arsenal histriónico y vocal, contaba que había visto *Tiburón* (*Jaws*, 1975, Steven Spielberg) y que se había asustado al punto de no poder volver a dormir. Esa fue la primera vez que supe que existía un género, el terror, y que cuando uno veía una película de ese tipo podía asustarse. Me costó mucho entender que existiera gente que buscara el miedo voluntariamente. Hoy no sólo lo entiendo, lo promuevo.

La primera vez que fui al cine vi *Petete y Trapito* (1975, Manuel García Ferré), pero no la considero mi primera vez porque no me acuerdo de nada. Sí recuerdo la segunda, *La cenicienta* (*Cinderella*, 1950, Walt Disney) porque me traumatizó a niveles que no estoy dispuesto a confesar.

El trauma en el cine me acompañaría durante una primera etapa, más precisamente hasta que vi dos VHS que no debería haber visto: *Carrie* (1976, Brian de Palma), donde tuve una vaga primera idea sobre lo que significaba el sexo oral gracias a la escena de Nancy Allen y John Travolta en el auto; y, muchos años después, *Tacos altos* (1985, Sergio Renán), por culpa de una escena de violación grupal a Susú Pecoraro.

Creo que todo lo que vi antes de los 15 es clave para lo que pasó después.

El terror nuestro de cada día

Hago películas de terror por tres razones.

Primero, porque si quiero ver una película es lo primero que me interesa. Como espectador busco (y también me equivoco) con el terror. Es algo así como mi matriz.

Segundo, porque desde el punto de vista expresivo me interesa el potencial de una historia a través del cedazo del género. Veo el cine de horror, o el cine psicotrópico, por llamarlo de una forma pomposamente hipster, como una vía para indagar, como una manera de experimentación sobre los recursos y las herramientas del cine como arte y también como medio de comunicación.

Tercero, porque desde un punto de vista cinéfilo es como devolverle el favor a los grandes cineastas que conocí en la infancia y adolescencia y a los que trato miserablemente de rendir homenaje cada vez que hago algo.

Me cuesta mucho definir las películas que he hecho, pero con la ayuda de los propios espectadores, he concluido que *Baby shower* es un retroslasher y *Videoclub* un romance zombie. No me gusta etiquetar géneros y subgéneros, aunque a veces creo que sea necesario. Una película como *All che-leaders die* o como *Under the skin* o como *Basket case*. ¿Qué son? Son pe-

l3culas 3nicas, cine que no se parece a nada. Pueden caer en una categor3a (¿terror, misterio, suspenso?), pero sin quererlo tambi3n cruzan otros g3neros insospechados (¿la comedia, el romance, la ciencia ficci3n?). Me parece que uno de los grandes enemigos del cine de g3nero es la necesidad (a veces de los cr3ticos y fans y a ratos totalmente comprensible) de encajonar las pel3culas y reducirlas a una sola condici3n. Por culpa de estas reducciones tenemos 1500 pel3culas de *found-footage* id3nticas en tono y contenido y otras 2500 de *J-horror*. Nada contra el *found-footage* o el *J-horror*, pero cuando el cine se hace formulaico a m3 me dan ganas de escapar.

Pienso que en Am3rica Latina se est3 construyendo espont3neamente un gran laboratorio para la experimentaci3n. Hay diferentes voces, una variedad de pel3culas y creo que se filma mucho. No s3 si es m3s f3cil filmar que en otros lados, supongo que al final en todas partes ocurre lo mismo.

Las dos pel3culas que he dirigido las hice en Chile. Empec3 escribiendo para diarios y revistas, siempre sobre cine. Luego tuve un programa de cine en un canal peque1o y despu3s empec3 a escribir ficci3n. Hice varias telenovelas para un canal, despu3s para otro. Algunas buenas, otras no tan buenas y un par definitivamente malas. Siempre pens3 en dirigir. Siempre tuve proyectos de gui3n y nunca dud3 que mi primera pel3cula se inscribir3a en el g3nero del terror. Ni por un momento.

Producir terror en Chile es complejo. Principalmente porque es un territorio abandonado por la mano de los auspicios. El Estado rara vez se pone con dinero para un proyecto donde minas en tetas corren perseguidas por tipos con sierras el3ctricas. Y los privados, o sea, los due1os de las empresas de yogur, cerveza, farmacias y toallas higi3nicas, no quieren relacionar su marca con minas en tetas ni, menos, con tipos con sierras el3ctricas.

En el fondo el director de cine de terror debutante tiene una sola opci3n: el autofinanciamiento. Pedir plata al banco, a tus viejos o a esa t3a rica que acaba de enviudar.

Slasherman3a

De todos los subg3neros, dentro del Gran G3nero, mi favorito es el slasher. Hay algo nost3lgico por un lado, hacia *3l sabe que est3s sola*, *Martes 13*, *El asesino de Rosemary*, *Pranks* y, sobre todo, hacia la maravillosa y seminal *Happy birthday to me*, pero tambi3n hay una dosis de realismo forzado en el hecho de nunca cruzar la frontera de lo fant3stico. Pensando en esto surgi3 *Baby shower*. La escrib3 solo, sin pensar en nada m3s que en el placer fetichista del slasher: las heridas cortopunzantes, el grito, la atm3sfera, el ambiente.

Todo comenzó, como es lógico, con un guión. En este caso quería hacer una película sobre mujeres aterradas. Pensé mucho en Joseph L. Mankiewicz, el director de *Todo sobre Eva*, que un año antes de esa película dirigió el melodrama *Carta a tres esposas*, cuya estructura de guión siempre me había atraído. Inicialmente en *Baby shower* aparecerían sólo mujeres, sería un *all-female-cast*, pero en el camino la idea se fue resquebrajando, principalmente porque el relato se puso cada vez más delirante.

Escribir asesinatos es extremadamente fácil. Basta tener un poco de imaginación, haber visto un par de películas y ya. Lo complicado es cuando llega la hora de filmar esas malditas escenas. Si hay algo que comprobé haciendo *Baby shower* y *Videoclub* fue esa clásica frase muy escuchada a actores y productores, y que siempre me había puesto nervioso: “El papel aguanta todo”.

Efectivamente, el papel aguanta todo. Escribir es, en esencia, muy sencillo. El único riesgo severo de escribir es la soledad. Pero siendo escritor no tienes que levantarte temprano ni aguantar actores egocéntricos ni subirle el ánimo a tu equipo ni pensar en las horas de luz que te quedan y las que te deberían quedar ni tratar de no asesinar a los extras o al hijo de puta del *data manager* quien, fumado hasta el tuétano, ¡acaba de borrar tres escenas grabadas esa misma mañana!

Sí, el papel aguanta todo. El rodaje es el verdadero escenario. Ahí transcurre la acción. Ahí se produce la magia, no en el momento de la escritura. No sé si es porque claramente he escrito más de lo que he dirigido, pero hay un misterio en el espíritu de una filmación. Hay algo definitivamente mágico.

Trabajar con efectos especiales es una prueba a la paciencia de cualquier ser humano. Es lento, extremadamente caro y siempre hay problemas, sobre todo si quieres hacerlo por cámara, a la Tom Savini. Al menos eso era lo que yo quería en *Baby shower*. Descubrí que, para ser Lucio Fulci, hace falta tiempo y dinero, pero también aprendí que la creatividad estalla bajo presión. La artesanía y el ingenio son elementos que nunca serán derribados por las gracias de la post-producción. A todo director que filma su primera película de terror le preguntan lo mismo:

—Voy a hacer una peli de terror.

—Qué bien. ¿Cómo vas a hacer los efectos?

—No sé.

—¿Cómo? ¿Por cámara, o lo vas a dejar para la post-producción?

Cargar el plan de rodaje con los tiempos de los efectos especiales realizados en cámara es un riesgo. Por lo general se filma poco cuando hay que

esperar una herida sangrante o una cabeza que debe estallar o un auto que se tiene que quemar en el momento preciso.

Dejarlo todo para la post-producción es una buena idea si eres: a) dueño de una casa de post-producción, o b) millonario. Los efectos de post son caros y depende mucho del tiempo, el dinero y lo que se deba hacer.

En lo personal creo que la sangre digital se nota siempre, pero pienso que la clave está en el equilibrio. Hacer todo lo que se pueda en cámara y corregir lo necesario en post-producción.

Supongo que tu primera película es como tu primer libro. Nunca la vas a olvidar. Me gusta el cine porque las películas son inmortales: mueren un poco cada vez que se exhiben y luego resucitan. Todas las películas tienen segundas oportunidades y, si no fuera por eso, la cinefilia no existiría.

A veces he pensado que el cine de género es un negocio injusto, que tal vez debería escribir comedias románticas o dramas políticos, que en Latinoamérica gustan tanto. Pero cuando pienso en hacer una película, como cuando he escrito un libro, es imposible auto-engañarse. Prefiero no pensar en el futuro, es mejor lanzarse a la piscina.

Pienso que dirigir es como escribir: pase lo que pase, no hay que dejar de hacerlo. Así se han entrenado mis escritores y cineastas favoritos. Creo que es la única lección que vale la pena en este mundo.

Cómo filmar sin preproducción ni guión

por **Germán Magariños***
[Argentina]



25

Casi el total de mi experiencia en el cine (o video, o como lo llamen) es de “cine de guerrilla”, sin presupuesto y ultra independiente. Pasé por rodajes a fines de los ‘90 donde el concepto de “no presupuesto” equivalía a que éramos un grupo de adolescentes con literalmente cero pesos, intentando filmar una película “a lo Mad Max”, a películas filmadas en una sola jornada, otras que demoraron un año y películas “con presupuesto” (bajo, pero presupuesto al fin, como *Los superbonaerenses*, donde había establecida una cantidad de dinero a administrar.

En mi caso, ser “cineasta guerrillero” es filmar lo que se me ocurre, sin censuras ni autocensuras, tener un grupo leal de “soldados” que sin ellos sería imposible y no pedirle permiso a nadie, por ende tener que explicarles a la policía qué hacemos con ametralladoras en la mitad de la calle.



* **Germán Magariños** ha filmado más de veinte largometrajes y doce cortometrajes en la Argentina, entre los que se cuentan: *Sadomaster*, *Un cazador de zombis*, *Sadomaster: Locura general*, *Coretech: Bienvenidos al planeta Hijo de Puta* y *Los superbonaerenses*.

Algunos de sus largometrajes han sido editados en DVD, por compañías en España, Estados Unidos y China, lo que le ha valido críticas especializadas que varían entre la admiración y el encumbramiento como autor “de culto”, hasta la indignación y el insulto.

Todas sus películas son de bajo—e incluso nulo—presupuesto, algunas de ellas filmadas en una sola jornada y sin guión, todo lo cual lo ha llevado a adquirir notoriedad como “el Ed Wood argentino”.

Si bien sin dudas filmo cine de g3nero, no sabr3a decir qu3 g3nero en s3. Creo que una mezcla de acci3n, comedia, gore, ciencia ficci3n, terror, er3tico y porno. Todo eso mezclado. Al tener unas 20 pel3culas, la respuesta no puede ser uniforme. Por lo general, son pel3culas *exploitation*. Algunas tirando m3s al terror, otras m3s a la ciencia ficci3n y casi siempre con toques de humor negro muy alto. Muchas veces se exageran cosas t3picas de los g3neros y otras simplemente se siguen esas reglas cl3sicas de los g3neros, pero en un envase deforme.

Si podemos hablar que “tengo una carrera”, mis comienzos fueron a los 15 a3os filmando cortometrajes con amigos. No ten3amos la menor idea de conceptos como edici3n o encuadre, s3lo film3bamos historias. As3 empezamos con pel3culas de terror/gore slashers y cosas as3.

Esos cortos me fueron dando la confianza en “ejercer un liderazgo” como director, dar3rdenes y expresar las ideas. Comenc3 con los largometrajes siendo a3un un in3til, as3 que fui mejorando ya con los largos tambi3n y sumando experiencia ah3.

Originalmente nos hac3amos llamar Malala Producciones. En 1998 cuando empezamos a planear nuestro primer largo —*Ruedas de Metal*, que permanece inconcluso— pasamos a llamarnos Gorevisi3n Films. En ese momento “los jefes” 3ramos Martin Villagra y yo, y tambi3n plane3bamos tener una editora de VHS de pel3culas en video de gore de bajo presupuesto. De hecho, ten3amos contacto con luminarias como Todd Sheets y Ron Bonk, que quer3an editar con nosotros. Un delirio. No vivimos del cine de manera econ3mica pero lo necesitamos para vivir; a nivel espiritual, si se quiere. As3 que vivimos del cine, en cierta forma.

Los largometrajes de guerrilla

Goreinvasi3n fue nuestra primera pel3cula m3s o menos sensata. La idea era hacer una autoparodia e incluso autohomenaje a nosotros mismos, un delirio. El rodaje fue bastante tranquilo, no se usaron demasiadas locaciones, ya que la pel3cula estaba basada en una productora de cine Z que filmaba su pel3cula. La financiaci3n fue b3sicamente nula: con presupuesto cero. No recuerdo cu3nto llev3 la filmaci3n, pero fue un periodo entre un Festival Buenos Aires Rojo Sangre (BARS) y el siguiente. Tuvimos un momento anti-3pico, en el que plane3bamos una gran batalla de aliens contra los h3roes, convocamos decenas de personas y s3lo vino el protagonista y otro m3s, adem3s de m3. As3 que filmamos escenas en las que un actor era b3sicamente asesinado en POV por la c3mara. Cosas del cine de guerrilla. No 3bamos a dejar de filmar por eso.

Goreinvasión, mediante una edición propia en DVD, se convirtió en un “éxito” en España. Mi hermano vivía ahí y se dedicó a vender DVDs a precio euro y, crease o no, después me dio un sobre con mucha plata (para nuestros estándares). Con eso, compramos muchas armas de utilería, máscaras de gas y demás cosas para nuestra nueva película.

La idea era hacer una producción con un héroe gore (como *El Vengador Tóxico*, por ejemplo). Se me ocurrió hacer un héroe con ropa sadomasoquista y ahí surgió *Sadomaster*. El rodaje fue de los más tranquilos y de los más rápidos que tuvimos: seis jornadas que arrancaban al mediodía. Esto sumado a escenas que Fernando Giangiacomo —quien era una pieza fundamental de *Gorevisión*—, filmó en Chivilcoy con persecuciones de autos, motos, etc.

La película fue teniendo mucha prensa antes del estreno. Supongo que porque *Goreinvasión* había tenido cierta repercusión en el under. Entonces *Sadomaster* tuvo notas antes de estar terminada, en revistas como *Haciendo Cine* o *La Cosa*. Esto generó que la gente la espere. La película fue planeada como “de culto” porque es una aberración total y lo logró. No podía fallar. Es, por lejos, nuestra película más conocida a nivel mundial, siendo editada en muchas partes y amada y odiada por gente en todo el mundo (¡logró el gran mérito de ser la película con peor puntuación en Netflix USA!).

Fue un “éxito” según nuestros estándares: se estrenó a sala llena, se proyectó por todos lados y siempre rescato buenos comentarios, tanto de gente que se fanatiza, como de aquellos que se indignan. Ambas cosas son un logro para nosotros. Además, se editó en EE.UU. y China.

Después de *Sadomaster*, mi idea era meter un poco más de estética y drama. *Un cazador de zombis* fue pensado como una película más de personaje, una historia de redención muy al estilo H. Gordon Lewis. O sea, algo que nunca iba a salir bien.

El proyecto nació de una manera ultra *exploitation*. Luis Sosa Arroyo, para el cual yo estaba editando *Odisea Marcial 3* (creo que aún inédita) conseguía un modelo de la revista erótica Premium, por algo así como 50 pesos (5 dólares) para actuar. Entre ambos juntamos esa gran suma y filmamos escenas con esta chica haciendo un desnudo.

Un cazador de zombis surgió como excusa para usar esa escena. Nos llevó un año de rodaje, pero muy espaciado en fines de semana, y se estrenó en el Festival de Cine Inusual de Buenos Aires. Luego se pasó en el Festival Buenos Aires Rojo Sangre (BARS). No fue un éxito desde ningún punto de vista, aunque se pasó en un festival de Las Vegas, EE.UU., donde le dieron el premio de Most Outrageous Movie. Como detalle adicional, la filmamos en

castellano y con retomas en inglés, porque planeábamos hacer la versión para el mercado angloparlante, que nunca llegó a concretarse.

Después llegó *Sadomaster: Locura general* (la secuela de *Sadomaster*), que había sido lo más extremo que habíamos hecho, ya no se podía pensar en otra en esa línea. Era insuperable en cuanto a atrocidades. No sé exactamente si surgió después de presentar el spot de VideoFlims, pero la idea era filmar una película más en plan fiesta, que gane el BARS y que haga pensar en el suicidio a todos los que compitieran contra ella. Así surgió *Goretech*. Originalmente la idea era hacerla con muñecos y juguetes intercalados con las personas, pero luego comencé a utilizar el programa Poser, de animación 3D, y descubrí que podía hacer esos FXs ridículos y que iba a funcionar de manera muy graciosa. Así comenzamos a filmarla, rodamos dos jornadas y luego esas escenas fueron filmadas nuevamente porque eran muy malas hasta para nuestros estándares.

La película siguió su curso y, ganamos el premio del público del BARS, en una de las proyecciones más memorables de la historia del cine. Los que estuvieron en ese estreno saben lo que fue esa fiesta. Sin dudas la película lo logró y es una gran satisfacción. Una película sin más pretensiones que ser clase Z, para entretener.

Después de *Goretech* pensábamos hacer otra película con la dupla de actores Cicuta - Divano como los "héroes" y Reymon como el malo. Así tiramos miles de ideas y una fue *Los super bonaerenses*, básicamente inspirada en *2 Supercops*, de Bud Spencer y Terence Hill, pero versión conurbano y Gorevisión.

La idea fue tirada al pasar en algún asado, entre copas de vino, y Javier Diment justo estaba ahí y decidió financiarla. O algo así. Diment presentó al INCAA un proyecto de documental donde se mostraría cómo Gorevisión filma una película con algo más de presupuesto. Así que de ahí hubo unos 25 mil pesos (2.500 dólares) para *Los super bonaerenses*. No había guión ni idea, hasta que todo cerró pensando en "el concepto *The Raid / Dredd*". Cicuta escribió el guión y yo lo deformé para hacerlo gorevisionesco.

Nos juntamos con Martín Coca como productor, y Simón Ratziel y sus secuaces para ver los FXs. Después se fueron sumando todos: Buratini, Marini y muchos más. Coca armó todo para filmar en cuatro jornadas en Wilde, en una gran locación que fue la base principal de la película. Después agregamos unas cinco jornadas más, mucho más tranquilas, en otras locaciones.

La filmamos sin tomar sonido directo, pensando en doblaje en post-producción, para poder filmarla más rápido. Fue una muy buena experiencia, lo más parecido a un rodaje "profesional" que hicimos, con productores y

gente coordinando todo, aunque no perdimos la anarquía tradicional: sólo la minimizamos un poco.

También tenemos otra línea de producción que se llama Pochito Producciones, que surgió después de *Un cazador de zombis*. Habíamos tardado mucho en hacerla y después estuvimos como un año sin filmar nada. Eso nos estaba haciendo perder el ritmo de películas que teníamos. Así que decidimos empezar a filmar películas en una sola noche. Arrancamos con *Alan Smithee Nosferatu* y, desde ahí, fuimos aceitando más y más la estructura. Ahora son películas que tienen sus fans.

Son películas de una hora, filmadas en cinco horas y editadas en una semana. Esto les sirvió mucho a los actores, ya que tienen que improvisar muchísimo y los hizo mejorar mucho. Aún seguimos planeando filmar dos películas el mismo día; todavía no lo hicimos, pero pronto esperemos que sí.

Las llamadas Pochito Producciones no tienen guión, pero sí una idea básica. Al momento de filmarlas, en mi mente ya tengo un *timing* sobre los tiempos en los que tienen que ir pasando las cosas. La verdad que es una muy buena experiencia y se hicieron algunas cosas muy desquiciadas de las que estoy orgulloso, como *Profundo Trosso* o *Zombi apocalipsis sensuale* (esta última es una falsa Pochito porque fue rodada en tres jornadas, pero es una superproducción).

Las experiencias son múltiples y, como siempre se dice, las cosas no se aprenden en la escuela de cine sino filmando. Filmar siempre es la mejor escuela de cine. Esto no significa que no haya que estudiar. Todo lo contrario: sirve para conceptos básicos y, si uno tiene suerte, para conseguir compañeros de aventuras y delirios cinematográficos.

No sé si soy un director de culto, es posible que sí, a una escala muy chica. Tengo mi público de gente que ya va a ver las películas de Gorevisión, y las comparte. Más allá de que mucho “periodismo” idiota, cuando hace las reseñas de las proyecciones, ponga que la gente de la sala son todos amigos. Es bueno saber que tengo tantos amigos como para llenar dos funciones seguidas.

En fin, sé que morirán porque son mediocres, porque no logran entender que nosotros tengamos público fiel y festivo. No sé cómo convertirse, nosotros somos los que somos porque somos genuinos y porque no le tenemos miedo al ridículo. Siempre tratamos de hacer películas gigantes en cuanto a concepto, con 4 pesos. Eso las convierte en hilarantes, ridículas y muchas veces de culto. Y tenemos nuestro propio estilo; básicamente no somos copia de nada.

Desde mi particular forma de ser —no me tomen como ejemplo, no soy ningún ejemplo exitoso— voy a comentar diversos ítems, cómo son en teoría y cómo terminaron siendo en mi experiencia.

La importancia del guión (y sus variables)

Nadie en su sano juicio puede decir que un **guión**, hecho y derecho, no es la base de cualquier película. Al fin y al cabo, ¿Qué vamos a filmar? Primero hay que saber qué queremos filmar, tener una historia y después pasarla al papel, con sus acciones, diálogos, etc.

¿Es indispensable? No, para nada. Yo filmé unas 7 películas (podrían ser considerados medimetrajes, de entre 45 y 60 minutos) en una sola jornada, sin más que una premisa. Por lo menos la mitad de esos tienen estructura clásica, coherencia (dentro del género): principio, desarrollo y final. De todas formas, esto se logra una vez que hay una práctica de muchos años.

La importancia de la pre-producción

En todos lados les van a decir que “la pre-producción es más importante que la mismísima filmación”. No estoy de acuerdo, pero eso no significa que no sea muy importante. Yo filmé películas en las que no existió nada de pre-producción y otras en que sí hubo.

La mayor parte de mi experiencia es mixta: en vez de hacer una gran pre-producción, la hago por jornadas. Eso, por supuesto, trae grandes problemas. A último momento no se consiguen las cosas, o no se consigue colorante rojo para hacer la sangre o las carnicerías que venden chinchulines para usar de vísceras están cerradas. Así que lo mejor es siempre ser previsor y minimizar las chances de estos problemas, que de todas formas siempre estarán presentes.

Sin embargo, ninguna de mis películas tuvo una pre-producción total antes de empezar a ser filmada. Lo más cercano a eso (sacando las que filmé en una sola jornada y que no requerían demasiado y por ende, sí estaban absolutamente cubiertas) es *Los super bonaerenses*. Pero es una película extraña en mi filmografía: hay un presupuesto, no millonario ni nada por el estilo, pero sí existente. Y hubieron varias reuniones de pre-producción. Sin dudas, esas reuniones y esa previsión, que no necesitan de presupuesto sólo de ganas, son muy positivas.

Recomiendo reuniones antes de arrancar con la película e ir viendo todo lo que se va a necesitar en todo sentido. Son muy útiles y aparte se pueden llevar adelante tomando cerveza. De todas formas, siempre puede llegar el momento de rodaje y no tener el casete (ya no se usa casete, pero me pasó

de ir a filmar a fines de los '90 un corto, llegar, y no tener el puto casete. Épico fracaso).

Nunca dar la imagen de estar perdido o ser un improvisado

No importa que no tengas idea de cómo resolver algo en el set. Siempre hay que tener una respuesta a todo. Tener una respuesta extensa y creíble a una actriz cuya participación es sólo pasar delante de la cámara mostrando su belleza, que te pregunte: "¿Cuál es mi motivación?" y contarle absolutamente todo lo importante que es su personaje; hasta saber a qué hora va a haber comida en el set. El director nunca puede quedar como un tipo que está perdido delante del equipo o los actores. No importa si uno está o no en un *lapsus* mental.

¿Cómo conseguir gente para las películas?

Esto podría ser lo más difícil. He sabido por experiencias de otros países que es casi imposible conseguir gente (que no sean adolescentes) que quieran salir en películas en las que no les van a pagar, porque simplemente nadie cobra nada y es por amor al cine.

Yo siempre recibo el pedido de gente que quiere actuar, hacer la música, hacer cámara, fotografía, lo que sea (menos editores gratis, los estoy esperando) y todo por hacerlo. Muchos vienen porque saben que filmamos esto por simple amor a estas películas (aunque yo creo que, en mi caso, es locura y no sé porque hago una de estas películas atrás de otra: es una adicción) y saben que no estamos llenándonos los bolsillos con el trabajo de otro, por el contrario, siempre perdemos plata si hacemos números finos, pero ganamos en satisfacción.

Muchas personas vienen porque en las filmaciones de Gorevisión la pasamos relativamente bien (más allá que no es una kermese, no hay divos gritándole a la gente y todos nos respetamos). Se hacen películas que son divertidas, que se pasarán en algún festival y tendrá su público que la festejará. Eso y el poder del crédito: la gente ama ver su nombre en pantalla, eso lo confirmé.

Así que tampoco le nieguen el crédito a todos: que se vea bien en pantalla, en buen tamaño y que sean recompensados al menos con eso. En *Goretech* hay como 40 personajes que salen, entre actores y extras, y todos están acreditados al principio y al final de la película. No cuesta nada y la gente se pone contenta sintiéndose Al Pacino. Además, en muchas jornadas de Gorevisión hay asado y cerveza.

Sobre la distribución de películas

Sadomaster salió en EE.UU. en DVD y en China; esto no sólo no me dio un centavo sino que técnicamente perdí plata mandando el material. De todas formas, que haya salido editada —y en un momento, hasta se conseguía en algunos Blockbusters— hizo que se convirtiera en una película de culto y que haya reseñas y comentarios, tanto de medios, como de simples fans del género, de todas partes del mundo.

De todas formas, la distribución más lucrativa que tuve fue totalmente independiente, la de *Goreinvasión* (2004). Esta película la vendía mi hermano que por entonces vivía en España, y fue un éxito increíble en esa pequeña escala y en euros. Recibí un sobre *muy lleno* de euros por esa edición.

En la Argentina comencé con mis ediciones ultra independientes, desde 2002, con VHS que llevaba a la puerta del que los pedía, hasta que llegó la gente de VideoFlims y de Srn Distribución y se encargaron de todo.

Nadie se hará rico con esto, háganlo sólo si quieren que su película se vea y que exista en DVD, en colecciones de fanáticos. A través de VideoFlims logré también que el canal de cable IncaaTV compre dos de mis películas —*Sadomaster* y *Sadomaster: Locura general*—, que jamás las pasen y nunca las vayan a pasar porque, según palabras de un programador, “son imposibles de pasar sin que se les arme un terrible escándalo”. Bien por el que logró venderlas.

Cómo hacer cine en un país sin industria cinematográfica

por **Juan Carlos Maneglia**
y **Tana Schémbori***
[Paraguay]



7 cajas se hará a como dé lugar!: Fue la firme determinación de sus directores, Juan Carlos Maneglia y Tana Schémbori. Luego de realizar cortos, y dos de las series más exitosas de la televisión local, entendieron que el pú-



* **Juan Carlos Maneglia** realizó su primer cortometraje a los 11 años, con una cámara super 8 del cine club escolar. Su pasión por contar historias lo llevó a realizar cortos sin importarle el formato: vhs, filmico o digital, mereciendo premios nacionales e internacionales.

Su creatividad es inmensa y su visión en planos hacen que su relato sea único y contundente. Inquieto, sencillo al extremo, Juanca disfruta como un niño del placer de manipular la imagen en movimiento, ya sea dirigiendo, fotografiando o editando. Creador de cortos, unitarios y series para televisión, es el referente más importante del audiovisual de su país. En la actualidad, estrenó en Paraguay y el mundo su largometraje opera prima *7 cajas*, nominado a los Premios Goya 2013 y merecedor de 28 premios internacionales.



* **Tana Schémbori** tiene dos pasiones: el cine y el teatro. Licenciada en Ciencias de la Comunicación (UCA).

Ha llevado el ritmo visual y cinematográfico a la mayoría de sus puestas teatrales y la experiencia en el trabajo actoral al cine. Autodidacta, inquieta, innovadora y tenaz, Tana pone su sello creativo en cada cosa que realiza, sea el capítulo de una serie, un corto o una acción teatral.

Sus trabajos de dirección han sido premiados a nivel nacional e internacional y es un importante referente dentro del audiovisual y el teatro paraguayo. Junto con Juan Carlos Maneglia crea MANEGLIA.SCHEMBORI Productora Audiovisual en 1996 y TIA (Taller Integral de Actuación) en 2007, enfocada a la formación de actores para cine.

blico paraguayo necesitaba verse reflejado en la pantalla grande: “Queremos hacer una película para la gente, y que el público paraguayo vaya a las salas y quiera volver siempre”. Sabían que el camino era difícil en un país con menos de 25 largometrajes en toda su historia, por eso la premisa fue hacer la película con los medios que se tenían, usando la máxima creatividad posible.

El equipo humano entonces se empieza a sumar. Vicky Ramírez, a la cabeza de la producción ejecutiva, comienza en 2008 a tratar de vender el proyecto con un *teaser* hecho por los directores (con solo 200 dólares y una carretilla que costó 10 dólares, la misma que usaría el protagonista en el rodaje, tiempo después).

En este tráiler ya vislumbramos los pasillos interminables del Mercado 4 de Asunción y se empieza a elucubrar sobre el contenido de las cajas. Esta pregunta se repetiría hasta el estreno y fue el secreto mejor guardado por la producción, así como el arma más contundente del marketing de la película. ¿Qué contienen las siete cajas?

Ese mismo año se suman al proyecto Richard Careaga en la dirección de fotografía y Carlo Spatuza en la dirección de arte. El guión, escrito por Juan Carlos Maneglia, en la primera lectura enamora a todos. Y así, en 2009, 7 cajas se empieza a preproducir: *grips* artesanales en las carretillas, toldos anaranjados y amarillos, estantes de frutas y verduras, completan la escenografía; y la iluminación era la misma luz mágica del lugar.

Juan Carlos y Richard hicieron pruebas con cinco cámaras diferentes para ver cuál de ellas era la más conveniente para realizar la película. Se necesitaba una cámara sensible, liviana y guerrera. En ese momento no se contaba con Reds o cámaras de alta definición. Así se llegó a la conclusión de usar la Canon EOS-1D Mark IV. Esta cámara llega, vía Amazon (donde era la última que estaba en *stock*), un día antes de la primera jornada de filmación.

Víctor, el protagonista, surge de un *casting* en el propio mercado. Un chico del interior del país sin experiencia alguna ante cámaras, salvo alguna que otra obra teatral en su pueblo, se convertía en el eje de esta película.

En los pasillos del mercado, los actores que venían del teatro y la televisión desfilaban para interpretar diversos roles hasta llegar al elenco final.

En paralelo, el guión era íntegramente dibujado, dando paso a un *story-board* sobre el cual se hicieron las pruebas de cámara, arte y vestuario.

Le siguieron los ensayos, las traducciones de cada escena al guaraní en trabajos de mesa y campo, hechos por Tana con los actores.

En marzo de 2010, el equipo reducido inicia rodaje en el corazón del Mercado 4.

La cámara sutil

Al comienzo usamos la experiencia de *Miami Vice* (2006), en Ciudad del Este, para escenas con mucha gente: carteles en las entradas y salidas donde se iba filmar, indicando a los transeúntes que estarían expuestos a salir en cámara. Tana usaba un megáfono indicando el inicio y corte de la escena. Esta no fue la mejor idea pues generaba que la gente mire a cámara o se quedara amontonada en el lugar de grabación. Se optó entonces por tratar de pasar desapercibidos y que la gente no nos sintiera cuando grabáramos.

Sólo los directores y el camarógrafo, junto a los actores, íbamos al set. El resto del equipo estaba camuflado entre la gente. Para ello, los ensayos fueron vitales, pues los actores tenían claro el movimiento y sobre todo sabían que debíamos trabajar muy rápidamente.

Fueron 45 jornadas de rodaje, entre días y noches. Algunas más agotadoras que otras.

El equipo ganó el respeto de la gente del lugar y pronto este proyecto se convirtió en un proyecto de toda la gente del Mercado 4. 7 cajas se convirtió, ahí, en la película de todos.

La dificultad del género

¿Por qué un thriller? Es la pregunta que más le hacen a Juan Carlos. “Porque me gustan los thrillers... me gusta el género. Cuando conocí el mercado (en 1992), dije: Qué espectacular va ser hacer un thriller acá, en este espacio tan maravilloso, yo me imaginaba persecuciones en los pasillos. En realidad, como que el espacio me motivó el género”.

La venta no fue fácil. Vicky Ramírez, tras leer el guión final, se mostró con temor por el género. “Un thriller, un cuerpo partido en siete partes, la pobreza... elementos difíciles de vender”.

La producción ejecutiva debía enfrentar varios desafíos: romper paradigmas, mitos, para luego entusiasmar con la historia y lograr la inversión. El primer tráiler fue crucial, pues mostró en pocos minutos una historia atrayente en un espacio mucho más increíble y con un final contundente donde el protagonista veía el contenido de las cajas, pero el espectador no.

La experiencia anterior de la dupla

Maneglia - Schémbori realizaron más de 40 cortos de ficción. Los cortos les sirvieron para madurar el relato, trabajar con distintos formatos y sobre todo ensayar un ejercicio en la codirección que los afianzó como dupla.

Pero las series fueron vitales para que los directores entiendan lo que el público quería ver. Y sobre todo, cómo se quería ver.

“Asimismo nos aferramos a nuestra experiencia con las series para buscar financiamiento privado, a qui3n le puede interesar, qui3n suele financiar proyectos culturales. Es totalmente impredecible, eso es tocar puertas, ver en el medio a qui3n le puede interesar, y despu3s es tu talento en contar la historia”, se3ala Juan Carlos.

Gonz3lez vs. Bonetti (2005; 26 cap3tulos por Telefuturo) ayud3 a entender que la ficci3n pod3a ser rentable. Tambi3n, ciertos tipos de comerciales ayudaron a pensar c3mo abordar la producci3n de un relato ajeno.

La chuchi (2006; 26 cap3tulos por Canal 13) solidifica las series y generaron la realizaci3n de telenovelas y otras series en a3os posteriores.

Sin duda, lo m3s complicado en la ficci3n nacional es la falta de oficio, lo que genera no tener profesionales en rubros muy importantes como lo son los efectos especiales, maquillaje, o tambi3n asistentes de direcci3n. Todo est3 en proceso. Se aprende de los errores.

Lo m3s complicado de hacer esta pel3cula, fueron las escenas de acci3n y de disparos. “Cuando Celso (Franco, el protagonista) recib3 un residuo de un disparo y vi su frente con sangre, casi me desmayo. Me di cuenta que era muy peligroso seguir trabajando como lo est3bamos haciendo. Y desecharnos otras escenas as3”, record3 Maneglia.

Cine en Construcci3n

En 2011 ya se hab3a terminado el *offline* de la pel3cula, pero el equipo se qued3 sin plata para la terminaci3n. Surge entonces la posibilidad de presentarla en Cine en Construcci3n del Festival de San Sebasti3n. “Le dije incluso a Tana: ‘¿Para qu3 vamos a enviar?, *7 cajas* no es festivalera, no tiene nada que ver con pel3culas que van a festivales’. Me dijo Tana: ‘¿Y qu3 perdemos?’. Y bueno... enviamos”, comenta Juan Carlos.

Lo que le sigue fue impensable: Gana por unanimidad del jurado (por primera vez en la historia del premio) y esto a su vez permite que varias empresas internacionales se interesen en distribuirla, a3n antes de su estreno y terminaci3n. Finalmente, tras varias idas y vueltas, Shoreline Entertainment fue la elegida por la producci3n de la pel3cula y queda como vendedor oficial de la misma.

San Sebasti3n signific3 la puerta m3s importante para *7 cajas* a nivel internacional, y fue el disparador para que fuera vista en el mundo.

Plan de promoci3n

“Para el estreno en Paraguay armamos un equipo de marketing, y nos organizamos. Ten3amos una funci3n gratuita para probar el DCP, y a Camilo

(Guanes, de la publicitaria Oniria) se le ocurre invitar a gente que tenía carterías y ahí conseguimos apoyo gratuito de ellos. Y después hicimos un trato con el canal Telefuturo, donde ellos se quedaban con un porcentaje de las entradas, entonces tuvimos tres semanas de promoción. Así buscamos alternativas, porque no teníamos dinero”, dice Maneglia.

No había mucha credibilidad con que una película paraguaya pudiera ser taquillera. Si bien *Libertad*, película que antecede a *7 cajas*, llevó a las salas 40 mil espectadores. Acá el hecho de que haya tenido una muy buena promoción, le hayan permitido estar en todos los complejos y tener buena cantidad de gente, ayudó mucho a lo que venía después.

“Semanas antes del estreno en Asunción, tan desesperados estábamos, que yo mandé hacer *flyers*, que mi hermana repartía a la salida de los cines. Muy poca gente sabía que se iba a estrenar la película”, confiesa Juan Carlos.

La mejor publicidad

Obviamente, la mejor publicidad es tener una buena película. Después están los canales habituales: promoción, buenos tráiler, estar presentes en las redes sociales, manejarlos de manera óptima, alianzarse a la televisión abierta. Alianzas estratégicas y muy buena cartelería. Esto, claro está, implica tener rubro, no era el caso de *7 cajas*.

“Yo creo que hay que tocar todas las puertas, sin embargo hay algo que una vez me dijo don Carlitos Biedermann; ante mi pregunta de cuál era para él la mejor promoción para una película, me respondió: ‘Te voy a decir la verdad, lo único que sirve es el boca en boca’. Creo que tenía razón. Es tal vez la mejor estrategia que tuvo *7 cajas*. Si bien cometimos muchos errores el aprendizaje más grande que nos dejó esta obra, es encontrar la gente que tenga tu misma pasión, que se involucre realmente con la película: no se trata sólo de poner plata, sino que tengan la misma visión y el mismo entusiasmo”, aconseja Juan Carlos Maneglia.

El cine en Paraguay

7 cajas es el largometraje de ficción número 25 en la historia del cine paraguayo. La cantidad se eleva a 43 si se contabilizan los documentales. Y llega a 65 títulos, si añadimos todas las coproducciones compartidas desde los años '50, con Argentina y Brasil. Entre agosto de 2012 y enero de 2013, *7 cajas* se convirtió en la película más taquillera de Paraguay, con más de 300 mil espectadores, superando el récord que *Titanic* había establecido en 1997.

Oficialmente, el primer largometraje paraguayo fue *Cerro Corá* (1978), producido por el gobierno de Stroessner. Las siguientes décadas tuvieron un gran auge de cortos y medimétrajes, en video; sin embargo, la producción regular de películas comenzó recién desde el 2002, con *María Escobar*, de Galia Giménez. A nivel internacional han destacado largometrajes como *Hamaca paraguaya* (2006), de Paz Encina y *Cuchillo de palo* (2010), de Renate Costa.

Paraguay es uno de los pocos países sin Ley ni Instituto de Cine, sin un programa de fomento estatal, sin cuota de pantalla, ni industria formalizada. Es uno de los mercados más reducidos de la región, con 40 pantallas distribuidas en 11 complejos; 34 de ellas en Gran Asunción; para 150 estrenos anuales, de los cuales el 80% proviene de Hollywood.

Aunque cuenta con un Festival Internacional de Cine, que lleva 23 ediciones; y tres ediciones del encuentro Tesape, que ayuda a fortalecer al sector.

La experiencia de 7 cajas motivó la creación de una Academia de Cine; que se une a gremios relevantes como Oprap, Campro; está formalizándose un sindicato de actores. Y existen, como nunca antes, instituciones privadas de formación de cine y de actuación, como Columbia, Pacífico, TIA, El Estudio, Ipac, entre otros. Además, el cine se está impulsando fuera de Asunción, la capital paraguaya, con nuevos proyectos en ciudades como Coronel Oviedo, Pilar o Ciudad del Este.

Cómo filmar escenas de acción

27

por **Ezio Massa***
[Argentina]



Breve introducción

Tengo 43 años y hago cine desde los 18. O sea que es más el tiempo que estuve filmando del que no. Aun así intento todos los días de mi vida aprender o incorporar algo nuevo. No tengo una vida normal y no la quiero. Soy un privilegiado y muy agradecido por poder laburar en lo que amo. Me ha tocado arrancar muy chico de edad y experiencia en esto del cine.

Según mi madre Mercedes, que era muy joven (22) en aquel momento, en una de las tantas veces que me llevaba al cine con sus amigos me paré en la butaca —algo que siempre hacía para poder ver mejor— y le dije que “iba a *fabricar películas*” (o lo que eso pudiera llegar a significar).

Envidio enormemente a aquellos que tuvieron alguna experiencia religiosa o epifanía que los haya encaminado al séptimo arte. En mi caso no fue



* **Ezio Massa** nació en Formosa y debutó como director con el multi premiado cortometraje *Malevo*. Con 19 años comienza *La terraza*, génesis de su primer largometraje *Mas allá del límite*, estrenado en cines y ganador como mejor ópera prima argentina en 1994. Luego de sus estudios en EE.UU. (NYU-NYFA-HFI), donde filma su tesis *The Last Duel*, vuelve a su país para su segundo largometraje, *Cacería*, y crea su productora Malevo Films Argentina. En 2008 consigue reconocimiento internacional con su multipremiado film *Villa* y, conjuntamente con colegas como Adrián García Bogliano y Daniel de la Vega, decide dedicarse de lleno al cine de género, producir y ayudar a nuevos cineastas avocándose principalmente al cine fantástico y el terror. Produce y dirige *2/11 Día de los muertos*, estrenada en 2014 en cines y *5AM*, actualmente en producción.

as3. Fue m3s bien algo patol3gico, que vino siempre conmigo. De hecho este episodio antes detallado ni siquiera lo recuerdo; todos en mi familia s3, menos yo, o sea que hasta eso me perd3.

Hoy en d3a tengo siete pel3culas como director y otras cuatro como productor. Varias en la gatera, en distintos niveles de desarrollo. Creo en el cine fundamentalmente desde la motivaci3n y, por sobre todo, en la persistencia y prepotencia del trabajo.

Por el amor a los g3neros me mov3 siempre entre el policial, el thriller y el western. Siempre am3 la acci3n y el suspenso y obviamente y termin3 abrazando —como era de esperar— el cine de terror. En toda historia a contar, siempre me motiva que convivan los g3neros.

***Como filmar acci3n y hasta una persecuci3n con bajo presupuesto
M3s all3 del l3mite (1995). Persecuci3n***

Exterior de Banco. D3a (Ejecutivo - Motochorro - Auto avenida, calles laterales y luego a pie... seguido por duelo en teatro).

La situaci3n a contar era la siguiente. Un ejecutivo sale del banco, es temprano —hay poca gente en la calle—, sorpresivamente aparece un motochorro y le roba el malet3n. En la esquina, por el retrovisor, un polic3a de civil observa la situaci3n como si ya la estuviese esperando. El ejecutivo, a los gritos, corre a la moto, el auto maniobra y comienza la persecuci3n.

La idea era trabajar b3sicamente de lo general a lo particular. De un punto de partida y persecuci3n a cielo abierto planteado con planos abiertos *stablish shots* y despu3s ir cerr3ndonos en planos e *inserts* y falseos. Ten3amos que aprovechar la luz natural lo m3ximo posible y hab3a un tiempo muy acotado por los permisos de corte de calle y seguridad. Ten3amos que tener todo establecido y planteado en caso que despu3s, ya sin los permisos y/o ayuda policial, poder falsear y contar los planos m3s cortos.

Por ende, para la primera etapa nos manejamos con plantas. A partir de all3 trabajamos fraccionando la persecuci3n en cinco momentos, donde los planos *stablish* nos guiaban la cantidad de planos cortos e *inserts* que 3bamos a necesitar. Por lo acotado del tiempo s3lo pod3amos hacer uno o dos planos y robar siempre un par de *inserts* y barridos o tomas en movimiento. Ah3 ya, obviamente, pensando en el montaje.

Aqu3 en particular, para generar sensaci3n de velocidad y cierto v3rtigo, utilizamos lentes largos tele y c3mara en mano, lo cual siempre ayuda en estos casos.

La persecuci3n la pudimos rodar en una sola jornada diurna que incluy3 un recorrido de ocho cuadras, una avenida, tres calles y luego de un derrape

de la moto. La persecución siguió a pie hasta la entrada de un teatro en construcción.

Fue clave trabajar casi en continuidad en el plan de rodaje, e ir resolviendo y dejando atrás cada área de la persecución.

Film “Cacería” (2002). Tiroteo en la iglesia

Las puertas de la iglesia de pueblo se abren sorpresivamente. La gente se exalta: es Daniel, armado y montado a caballo, que ingresa mientras los parroquianos abandonan asustados el lugar. El caballo se niega a ingresar, Daniel baja y va hacia el padre Guido. Baján dos hombres fuertemente armados y Daniel intenta explicarse ante el cura, que es sorpresivamente herido en el brazo, dando inicio a un feroz tiroteo.

En *Cacería* contábamos ya con mejor presupuesto y un crédito del INCAA, pero fue rodada en 35 mm, lo cual nos acotaba en tiempo y obviamente en metraje de celuloide y material fílmico.

Nota: En nuestra realidad latinoamericana, el costo del film *stock* tenía una incidencia fuerte y decisiva en el presupuesto, a diferencia de EE.UU. donde literalmente descartaban y tiraban sobrantes y material dado que no incidían en el presupuesto. Para ellos el film *stock* era lo más barato, el costo pasaba más por el elenco (estrellas) y el *release* (lanzamiento a escala global; por eso siempre se vinculan aun distribuidora —Universal por ejemplo—, que es la que da la luz verde y garantías para que el film se realice). Pero volvamos acá: Latinoamérica - Argentina - tierra adentro - *Cacería*.

Acá directamente trabajamos por planta y dividiendo la iglesia por sectores, con armas de FPOR (pistolas 9 mm - y m16), disparos, impactos, réplicas de imágenes y estatuas que iban a ser alcanzadas por impactos de bala, pedazos de pared o mobiliario que iban también a destruirse. Todo esto para el tiroteo en interiores. La locación era una iglesia real y había que ser muy cuidadosos.

Para el exterior de la iglesia al aire libre, luego del fuego cruzado —momento que se quedan sin balas— y se da un duelo, se agregaron una ingram y una escopeta recortada, además del uso de impactos en cuerpo y ropa en tiempo real y equipos de FXs.

Por tiempo, nuevamente la planta y la edición en la cabeza fueron decisivas a la hora de resolver esta escena en *Cacería* que, al igual que la persecución de *Mas allá del límite*, fue planteada y presentada en ambos films en tiempo real.

En mi experiencia, muchas veces trabajando en nuestro cine si bien a veces limitado en tiempos o presupuestos, lo mejor es intentar ser efectivos

y concretos a la hora de contar resolver es la clave muchas veces no hay plan B: *stablish* plano y contraplano y a robar *inserts* en post del mejor montaje posible.

Cómo vender tu apellido como una marca para tus películas

por **Jorge Molina***
[Cuba]

28



Crecí en Palma Soriano, un pequeño pueblo de la provincia de Santiago de Cuba. Está en la parte oriental de la isla, más conocida comúnmente como el Oriente de Cuba. Había un cine móvil que venía y proyectaba películas en una sábana, frente a un almacén que estaba cerca de mi casa. Cuando tenía 8 o 9 años comencé a ver clásicos de Kurosawa, de Fellini, cine soviético; todos los clásicos. La que me impresionó primeramente fue *Los malos duermen bien* (1960), de Kurosawa. Fue la que verdaderamente me cautivó y me hizo decirme a mí mismo: “Tengo que dedicarme a esto”.

Era imposible estudiar cine en Cuba: en esa época no había escuela de cine. Tenías que ir a la universidad a estudiar humanidades o literatura. Un día decidí que haría una película, aunque no sabía cómo iba a hacerla. Un amigo me vendió una cámara de 8mm por un precio ridículamente bajo... y



* **Jorge Molina** es irreverente, transgresor e inconforme. Las constantes de su obra son el sexo, la muerte, el deseo y la monstruosidad. Marginado por la industria, trabaja en Cuba de modo independiente con presupuestos ínfimos, aportados generalmente por amigos.

Filmografía: *Toca de nuevo*, *Sam* (1991), *Machurrucuto II Haz lo incorrecto* (1991), *Molina's Culpa* (1992), *Policlínico miserable: The Makinoff* (2000), *Dolman 2000 (Fría Jennie)* codirigido con Ramiro y Adrián García Bogliano (2000), *Molina's Test* (2001), *Molina's Solarix* (2006), *Molina's Mofo* (2008), *Molina's El hombre que hablaba con Marte* (2009), *Molina's Fantasy* (2009), ¡*GÍBAROS!* (2012), *Molina's Borealis* (2013) y *Sarima a.k.a. Molina's Borealis 2* (2014). En 2010 dirigió su primer largometraje: *Molina's Ferozz*.

comencé simplemente a filmarlo todo. Mis amigos solían escapar a un río cercano y yo empecé a filmarlos. Teníamos cerca de 11 a 14 años en esa época. Es verdaderamente prominente en esa parte del país que las primeras experiencias sexuales son con animales— yeguas, chivas, gallinas. Aventuras de adolescentes. Ese pietaje se perdió... ¡mis amigos están muy contentos por eso! Muy malo, pues podría haber sido un buen documento acerca de cómo es la vida adolescente en ese lugar. Fue filmada sin ningún conocimiento cinematográfico, pero es divertido hablar de ello.

Desde que era un niño las películas de horror me asustaban realmente. Las clásicas, ¡y hasta las malas! Aún recuerdo cuando vi *Kronos* (1957). Y *La guerra de los mundos* (1953) era una de mis favoritas: la manera en que las máquinas se movían en esa película me hacía cagar de miedo.

A esa edad yo solía ir solo al cine, porque mis amigos no estaban interesados. Por ejemplo, cuando quise ver *Tiburón sangriento* (*Jaws*), le dije a un amigo: “¿Por qué no vamos al cine?” y él me dijo: “No, voy al parque con mi novia”. Yo era el único que no tenía novia, así que me quedaba más tiempo para el cine. Porque ninguna muchacha se interesaba para nada en mí, mi pareja era el cine.

Fui a La Habana para estudiar educación y bellas artes. Fui para estar más cerca de lo que era posible hacer en cine, pero no se presentaban oportunidades. Entonces me enteré que había unas becas especiales, para gente vinculada con el ejército, para estudiar cine en Rusia (soy hijo de un mayor del ejército). Finalmente me enviaron a la escuela en Moscú, después de tomar el examen dos veces... hubo mucha mierda antes de que me dejaran ir... Tenía 19 años, y estuve allí 15 meses.

Lo que más aprendí en Rusia es cómo mirar el cine, cómo apreciar dónde está situada la cámara, todos los elementos técnicos. Y también estudié allí actuación. Fue la época más feliz de mi vida. La única vez que me sentí completamente libre para hacer lo que quería hacer, sin que a nadie le importara.

Uno de mis primeros trabajos fue *Molina's Culpa*, de 1992. Es sobre un hombre completamente dedicado a su fe, pero de una manera perturbadora. Por accidente llega a conocer a una prostituta, lo que trae como resultado un inesperado y apasionado encuentro. Todo tiene lugar en un pueblecito que está plagado por la violencia: hay un asesino en serie suelto, que mata mujeres jóvenes. La historia comienza realmente cuando llegan a la casa del hombre, porque entonces los dos personajes empiezan a revelarse. Fue completamente intencional plantearlo como una tragedia. Puedes decir desde el principio que alguien va a morir como resultado de este encuentro. Realmente, cualquier persona del público puede decir desde el principio que él

la va a matar, porque él está tan reprimido y ella es tan... abierta. Él nunca había tenido sexo, se había dedicado a la oración y a la masturbación divina. Entonces aparece esta mujer como una amenaza a su mundo. Él nunca la hubiera matado si ella no hubiera producido un cambio en su vida.

Molina's culpa apareció en varios festivales cubanos con mucho éxito. La gente estaba sorprendida con ella, no pensaban que un cubano hiciera algo como esto. En Camagüey la Iglesia Católica escribió una carta de protesta a un importante crítico, después que él exhibió *Culpa* en el Taller Anual de Críticos de Cine Cubanos. Pero yo dije: "¡Miren, yo no creo en Dios, no puedo ser culpable!".

Fría Jenny (2000) está inspirada en una historia presente en muchas culturas diferentes. Aparece una mujer—pidiendo botella o algo parecido (depende del país)—y ahí hay un romance. En cuanto el hombre se enamora y va en su busca, resulta que ella lleva veinte años muerta. Es la doncella fantasma que resulta no estar viva. Es la película mía que más le gustó al público, cuando exhibí mi obra recientemente en Miami... Fueron sólo tres personas divirtiéndose con una cámara, sin planificación alguna. Esto me demostró que el ver muchas películas te ayuda realmente mucho como director. Mis amigos querían mostrar que podíamos hacer algo bueno, barato y rápido. Tan bueno como algo planificado y hecho con mucho más dinero.

En *Fría Jenny* hice el papel protagónico. Fue extraño. Fue divertido, pero muy extraño. ¡Porque no sabía, hasta más tarde, si estaba haciendo un buen trabajo! Así que era dependiente del fotógrafo mientras filmamos. Siempre le preguntaba: "¿Lo hice realmente bien?". Y él me decía: "Sí, lo hiciste bien". Pero no me sentía satisfecho con ello, y le insistía: "Hagámoslo otra vez". ¡Y lo hacía cada vez peor!

Molina's Test, de 2001, me tomó cuatro años. Se hizo aproximadamente con tres mil dólares, y cuando uno la ve parece haber costado sesenta mil dólares, por lo menos. Simplemente está hecha con un empeño del carajo. El director de arte hizo un trabajo fenomenal, la directora de fotografía y los actores también. Entonces, el presupuesto es un limitante espacial, actoral, o de producción, pero no limita la creatividad. Siempre he dicho que el artista bajo presión es más creativo. Con 200 pesos no puedo hacer una película de 2000. Si en el guión aparecían diez locaciones, me quedo con una.

Molina's Test fue para mí un ejercicio de estilo. La rodé en 35 mm con una producción de unos amigos españoles que residían en New York. Como he comentado por ahí, el cine de Hong Kong me fascina y tenía ganas de hacer algo con villanos chinos, al estilo de las pelis de Fu-Manchu interpretadas por Christopher Lee. También era mi particular homenaje a referentes cine-

matogr3ficos como *The Confort for the Strangers*, de Paul Schrader y *The Rocky Horror Picture Show*, de Jim Sharman, que me gustan mucho. Quería hacer algo parecido, donde una pareja del tipo Hansel y Gretel por alguna raz3n se ven dentro de un mundo desconocido que los perturba y los cambia para siempre. Soy un realizador que vengo de consumir mucho cine de todo tipo y de alguna manera eso se va a notar en mis trabajos, son muy referenciales y no exentos de provocaci3n. Todo arte honesto debe serlo.

Molina's Solarix (2007) es una pel3cula quiz3s con un cierto tufillo hippie. Bueno, es mi particular versi3n de *La guerra de los mundos*. En un mundo invadido por una civilizaci3n alienígena, quiz3s el 3ltimo hombre y la 3ltima mujer deciden morir de la manera m3s sublime: haciendo el amor. De pronto se dan cuenta que los alienígenas se calientan viéndolos templar y reventan, pues entonces ¡A matar alienígenas! Mientras en *La Guerra de los Mundos* los alienígenas mueren de virus como el catarro y en *Mars Attacks* la m3sica los mata, pues en *Solarix* los mata el sexo, as3 de simple. Mi homenaje a la serie B y las pelis de ciencia ficci3n de los '50, Russ Meyer, *Alien*, *Barbarella*. Un homenaje, a manera de provocaci3n, al *Solaris* de Tarkovski pero con X como la letra que identifica las pel3culas porno.

Molina's Mofo (2008) trata sobre un hombre que sale de prisi3n en La Habana del a3o 2027. Triste por la muerte de su novia, llega a la ciudad decidido a terminar con su vida. Un payaso anfitri3n de un show de TV, Mofo, le hace una oferta para morir de manera grandiosa: encontrar una mujer y tener sexo. Al momento del orgasmo una alima3a, el Harryhausen de Sumatra, lo asesinar3 y podr3 reencontrarse con su amada... *Mofo* es cojonuda, como dir3a Austin Powers. Es tambi3n muy referencial. Hay un poquito de Hitchcock, Stephen King, Fausto, cine X, etc. Un pastiche potente.

Molina's: El hombre que hablaba con Marte (2009) es completamente minimalista. Fue en una sola locaci3n. Variaron los objetos, y la luz en los objetos y los actores. Ese trabajo a m3 me gusta much3simo, y a la gente tambi3n. All3 hubo limitantes de todo tipo: de dinero, tuve que protagonizarlo, al fot3grafo le dio un coma diab3tico el d3a antes de comenzar el rodaje... A veces esas limitaciones disparan algo en el cerebro, hay una compensaci3n cuando tienes que suplir las carencias con imaginaci3n. Por eso me gusta tanto el mal llamado cine serie B.

Molina's Fantasy (2009) fue un cortometraje, realizado en 8 horas, adscrito al subg3nero de violaci3n y venganza, pero sin violaci3n. Se trata de una muchacha fan3tica de la televisi3n y enamorada del gal3n de la telenovela de turno, que es capaz de asesinar al ladr3n que intenta robarle su televisor.

Molina's Ferozz (2010) fue mi primer largometraje. Es una versión muy personal y mezcla del cuento clásico *La caperucita roja* de Charles Perrault y *Lolita*, la novela de Navokov. En *Ferozz* se está hablando de una familia en un campo cubano, que sí las hay así, porque el monte cubano no es Palmas y cañas. El centro de *Molina's Ferozz*, por ejemplo, no es que el perrito le lama la vagina a la muchacha, y eso es lo que perturba a todo el mundo. Esa escena podría no estar, y la película aún sería fuerte. Yo quise que estuviera porque me gusta su inocencia, y porque creo que hay romper las barreras.

Molina's Borealis (2013) es un cortometraje de aproximadamente 27 minutos, que cuenta una historia de amor fou. La trama se desarrolla en un pueblito pesquero del interior de Cuba mientras el cambio climático va deteriorando cada vez más el planeta. Ella —una hermosa joven que vive a tope, libre de cualquier tipo de ataduras— y Él —un cuarentón desilusionado y de salud delicada que trabaja como proyccionista de un cine—. Ninguno de los dos se conoce, pero se atraen de manera enfermiza sin tener conciencia de sus emociones y sentimientos. El no saberlos controlar devendrá en trágicas consecuencias.

Sarima a.k.a. Molina's Borealis 2 es una historia de amor con tintes fantásticos que surgió a partir de las emociones que me provocó *Molina's Borealis* y la magia de un lugar como el poblado de Gibara, en el oriente de Cuba, durante el último Festival Internacional de Cine Pobre, al que fui invitado como jurado y donde se me dedicaba una retrospectiva. Me llevé a parte del equipo de *Molina's Borealis* y en un acto de arrebato creativo, al más puro cine instantáneo, creamos una historia de amor inspirada en películas como *Portrait of Jennie*, *Laura*, *Fedora*, *Bobby Deerfield* y *Betty Blue*. Rodada en apenas tres días con un pequeño equipo al estilo cine guerrilla, casi *not budget* y protagonizada por Leticia León (*Molina's Borealis*), acompañada por los todoterrenos Raúl Capote (*Molina's Ferozz*) y René de la Cruz (*Molina's: El Hombre que hablaba con Marte*); *Sarima...* es una precuela del hermoso cortometraje *Molina's Borealis*, rodado en 2013 gracias a la generosidad de un grupo de mecenas, a través de la plataforma de *crowdfunding* Verkami.

En mi país, Cuba, el cine más reciente es demasiado contemplativo y superficial. Es para exportación más que para otra cosa. Hay algunas películas cubanas muy viejas que tal vez contengan algunos elementos de horror, como *La serpiente roja* (1939, Ernesto Caparrós), el primer largometraje sonoro cubano; aunque con cierto aire vernáculo.

Pero desde 1959 no ha habido nada. Nadie ha hecho una verdadera película de horror en Cuba. Desgraciadamente, la idea utópica de un Nuevo Cine Cubano que comenzó en 1959 era muy idealista—se trabajó para ne-

gar el g3nero, el viejo cine y otras cosas—e hizo mucho da3o. Hab3a directores que quiz3s quer3an hacer pel3culas de g3nero pero, como sab3an que no pod3an obtener apoyo, acabaron haciendo films que eran apol3g3ticos y que realmente no proven3an de lo que sent3an. Pel3culas acerca de la “realidad” cubana, que no era lo que realmente quer3an hacer. Por esa raz3n las pel3culas eran malas, o simplemente tontas. En la animaci3n los directores tuvieron mejor suerte, porque la animaci3n les permit3a un poco m3s de creatividad. La gente pudo hacer cosas realmente divertidas con el g3nero y la animaci3n.

Todo el cine latinoamericano se ha encargado desde 1970, cuando empez3 todo el *boom*, de exportar porno miseria a Europa. Esas historias tr3gicas, de gente miserable, todo eso es porno miseria o la est3tica del hambre, como el cine de Glauber Rocha, por ejemplo. No joda, si nosotros tambi3n tenemos otras cosas que mostrar.

Hay muchos directores en Cuba que les gustar3a hacer horror, pero son cobardes. ¡Se filma tan poco! Tienen que esperar tanto entre un proyecto y otro y est3n tan desesperados por filmar que a veces se involucran en proyectos donde no les va el alma—que realmente no les gustan—y el resultado es malo. Las obras resultantes son “seguras.” No provocan ni molestan a nadie, pero, como resultado, son insignificantes. Y cuando hablo de provocar, hablo de transmitir sensaciones.

No creo que haya hecho pel3culas de horror “puras”. He hecho pel3culas que contienen elementos de horror. Mi verdadero inter3s es en realidad lo horr3fico, pero eso es m3s amplio que el horror: son todos los elementos oscuros de la naturaleza humana. Mi 3nfasis principal es disfrutar el proyecto y hacerlo tener integridad. Y tratar de provocar una sensaci3n. Si la sensaci3n es de horror, fant3stico: ¡Me encanta provocar miedo en el p3blico! Pero la idea principal es s3lo hacer sentir al p3blico.

Me gusta explorar temas de sexo y muerte y el espect3culo sangriento. El sexo es parte muy importante de la vida. Si tienes buen sexo, tu vida es genial, siempre sonr3es, trabajas bien, eres todo felicidad, etc. Si est3s mal templado, cogido, follado, que eso le pasa a mucha gente, eres agresivo, no generas, est3s mal. El mundo est3 como est3 por la cantidad de gente mal follada que existe. Desde ni3o tengo una particular obsesi3n por el cuerpo humano, especialmente el femenino. En mi vida, el sexo es muy importante, y no imagino un trabajo audiovisual m3o que no lo tenga.

La obsesi3n con la muerte quiz3s sea porque no quisiera morirme nunca y siempre me ha producido una sensaci3n rara, en mi interior, ver un cuerpo inerte o saber que alguien ya no est3. A la muerte vamos todos por diferen-

tes caminos. El ciclo se cierra de alguna manera. No entiendo por qué la crítica y el propio público en todos lados acostumbran a sectorizar y a anatemizar las obras. El cine es cine y punto, y pueden confluír cuantas películas existan de temáticas diferentes. Yo hago cine —o para llamarlo de manera más postmoderna, hago audiovisuales— muy referenciales, que homenajean todo ese cine y los géneros que me gustan, entre los cuales están el terror, el comic, el porno, el thriller, etc. Si no lo pueden sentir así y hay que clasificarlo de alguna manera, lo llaman bizarro, escatológico, erótico o soft porn, pues entonces ¡que viva el bizarro y el softcore! Recuerda que lo pornográfico para unos, es el erotismo para otros y viceversa. ¡Qué se le va a hacer!

Cuando estoy haciendo una película hago lo que siento que es correcto. No siempre estoy pensando conscientemente. “Estoy haciendo esto para hacer que el público sienta esto en este momento”. Es más orgánico que eso. Proviene de lo que yo creo que debo hacer en ese momento específico como director. No soy el tipo de artista que crea algo para tener un efecto. Lo hago porque me siento bien cuando lo estoy haciendo. Y después, una vez está hecho, tiene su vida propia, y con frecuencia tiene, en realidad, un efecto sobre la gente.

Realmente estoy pensando en mí mismo cuando hago mis películas; estoy pensando en lo que estoy sintiendo, que lo estoy disfrutando. Es un problema: haces las cosas porque las sientes. No siempre sabes si van a funcionar. Estás realmente feliz cuando funcionan. Pero, realmente, estoy pensando en si funcionan para mí.

Mi obra me sirve para hacer catarsis. ¿Ustedes a veces no han sentido ganas de matar a alguien? A mí me ha pasado... pero hay leyes que lo impiden. Quizás las cosas que hago en el arte son para canalizar toda esa furia de animal que tengo. Es como una terapia, y me funciona muy bien. No bebo, ni fumo, nunca me he drogado. Yo estoy en un nivel mucho más alto que toda esa porquería. Mi droga es hacer películas, y lo que me deprime es no filmar.

A veces me gustaría realmente que mis películas fueran más explotadoras, jugar con eso, ver cómo es, porque estoy tan influenciado por Jesús Franco y todos esos tipos de directores. Pero mi obra realmente no sale así. No pongo las escenas de sexo para que la gente diga: “Vaya. Qué tipo más loco está allá en Cuba”. Todo lo que sale en mis películas proviene de una experiencia precoz importante que tuve en un naranjal siendo adolescente púber, cuando una muchacha fue a besarme y yo huí de la escena. Las mujeres frecuentemente aparecen en mi obra como monstruosas y amenazantes.

Nunca fue mi intención insertarme en la industria. Para hacerlo tendría que hacer lo mismo que los demás. Y yo no quería hacer lo que hacen los otros. No digo que eso sea malo, pero yo no quería hacer esas películas sobre la realidad. Yo me eduqué con serie B, con *El hombre anfibio*, *Latitud cero*, claro que no puedo querer hacer eso. Yo quiero que la gente sueñe cuando vea una película mía, o se perturbe de alguna manera. No me gusta que se les olvide lo que vieron, como generalmente pasa.

Siempre he querido estar alejado de eso. Cuesta mucho trabajo, porque te miran de otra manera, eres el bicho raro, o el pornográfico. Generalmente es “Molina, el loco”. Pero poco a poco uno se va imponiendo. Antes te controlaban, porque tenías que morir con el Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC), pero ya no. Ahora con cualquier camarita se hace algo, aunque sea menor la calidad. Si tienes algo contundente que contar, la gente lo ve, aunque esté narrado en sánscrito.

No hago cine para ganar dinero. Casi todas mis películas las he producido yo, con mis recursos o con la ayuda de mis amigos. Uno me manda un casete, otro me presta una cámara, actores que me aman y trabajan conmigo.

La distribución también está resuelta, sobre todo con Internet. Si no recibes dinero, no importa, porque te están viendo millones de personas. La mayoría de mis cortos están en Internet. Si no me ponen aquí en la televisión, es problema de ellos. El trabajo del censor es el trabajo más estúpido que existe. Si no quieren poner tu película, regálasela a la gente que tiene bancos, o pásalas en memorias.

La vida me condujo por el camino del samurái solitario. Traté de insertarme, como cualquier otro, y perdí seis años de mi vida sin hacer nada, después de graduarme como director en San Antonio de los Baños. Pero a mí nadie me va a parar más.

Cómo saltar de un cortometraje español a un largometraje filmado en Hollywood

29

por **Andy Muschietti***
[Argentina / EE.UU.]



El cine de género me pegó con el ciclo argentino televisivo *Viaje a lo inesperado* que empezó con Ibáñez Menta como presentador y terminó con Natán Pinzón, un actor argentino de los '50 y '60 que en ese momento ya estaba viejo. Ahí mamé todas las películas que eran clásicos, otras eran más berretas, pero todas dejaron una impresión muy fuerte en esa época.

Mi papá era también un apasionado del cine. El primer contacto y el primer cariño con el cine fue con mi viejo contándome películas que yo no podía ver porque eran prohibidas para menores: me podía contar *Blade Runner* desde principio y a final por 3 horas. Su cuento era más largo que la película. Después descubrí que mi viejo contando era más interesante que la película en sí. Cuando vi *Blade Runner* me desilusioné un poco. Pude romper el ciclo con *Terminator*. Mi viejo me contó la película en 1984 y yo



* **Andy Muschietti** es director, guionista y productor de cine y televisión argentino. En 2013, dirigió su primera película, *Mama*, que coescribió con Neil Cross y su hermana Bárbara Muschietti. Se basaba en su cortometraje de tres minutos, *Mamá*, que atrajo a Guillermo del Toro, quien afirmó que incluye "las escenas más terroríficas que haya visto", volviéndose el productor ejecutivo para su adaptación a largometraje, dirigida por Muschietti en 2013. El film recaudó más de 146 millones de dólares. Luego del estreno, Muschietti estuvo como potencial candidato en varios proyectos, entre otros: el reinicio de la franquicia *La momia*, que abandonó por diferencias creativas; una remake de *He-Man* y *Robotech*, de Warner. Finalmente, en 2015, Muschietti fue contratado por New Line Cinema para dirigir una remake de *It*, basada en la novela homónima de Stephen King.

ya en ese momento era fanático. Pero no la podía ver porque tenía una escena de sexo esencial en la historia, obviamente. Mi mamá no quería que vaya el cine, pero ese fue el acto de rebeldía que rompió todo y después de insistirle por horas, mi viejo me llevó al cine de Acassuso, en San Isidro, y la vimos. Tenía 11 años y la escena de sexo no era nada de otro mundo.

Yo estudié en la Universidad del Cine de Buenos Aires. Aún estaba en el colegio pero lo único que quería hacer era películas. Así que tuve que esperar un año. Después empecé haciendo cortos. Hice uno para *Historias breves*. De a poquito, me fui metiendo. Me ganaba la vida como storyboardista en esa época, sobre todo para publicidad.

Empecé a dirigir publicidades en 1998 con un grupo, inicialmente, de tres personas. En esa época también estaba con la productora Cuatro Cabezas y su filial publicitaria, Cuatro Films. Estuve un año y medio con ellos. Después nos fuimos a España porque nos ofrecieron dirigir para una productora de Barcelona, y yo sabía muy poco de España en ese momento, había estado en festivales en Huelva, en Bilbao, presentando un corto medio terrorífico, un especie de fausto tanguero llamado *Fierro Chifle*.

Ya había estado seis años en Barcelona y la verdad que me estaba cansando. Había alcanzado una planicie con los proyectos. Llegó un punto, en publicidad, que tocás techo. Cuando te va bien, te cae una cuenta detrás de la otra y llega un punto que te achanchás, hacés guita, viajás. Está buenísimo, pero llegó un punto espiritualmente medio aburrido y yo tenía otras inquietudes: quería hacer cine desde hace mucho tiempo.

Todo ese tiempo que dejé la escuela había estado escribiendo. Había hecho cuatro guiones de largometraje que por falta de empuje no habían salido. El primero se llamaba *Todo al cero*, probablemente porque me fui de Argentina. Era una comedia de época que transcurría en Argentina. Un proyecto ridículo, porque la verdad que en ese momento no pensaba en presupuesto y en posibilidades, porque transcurría en los años '60, con escenas de gran despliegue y un alien digital que aparecía en todos los planos de la película. Después había otra, *Pol*, que tiene la misma trama que salió muchos años después y siempre pensé que me habían birlado el guión. Es una road movie con un alien.

El guión de *Mamá* fue el quinto. Un día dije "voy hacer este cortito", porque amanecí con esa imagen en la cabeza y pensé que podía estar buenísimo. Nunca había visto algo así en el cine. En ese momento, estaba escribiendo un guión de una historia de fantasmas que se llamaba *El anhelo*. *Mamá* surgió como un ejercicio de estilo para apoyar ese proyecto. Entonces dije: "vamos a filmar esto para mostrarle a los productores y venderles el

proyecto”, porque yo ya estaba decidido a hacer algo. Así surgió el cortometraje. Le pusimos el nombre pero nunca tuve la idea de expandirlo. Cuando el guión de *El anhelo* estaba terminado, empezamos a mover el proyecto con mi hermana. Ella es productora y a veces escribimos juntos, es mi socia en publicidad también. El largometraje generó interés, pero el corto generó más interés que el guión.

Mamá era más un ejercicio de misterio y de estilo, que otra cosa. Cuando me di cuenta que la gente estaba intrigada dije: “vamos hacer la historia de *Mamá*” y así salió la impronta.

Una vez vi un video de un leopardo comiéndose un mandril y en el momento en que lo mata, el mandril da a luz. Era una mona que estaba embarazada y el leopardo en vez de comerse al bebé lo protege. Es un video de National Geographic que lo podés ver en Youtube. Lleva al bebé a lo alto de un árbol para esconderlo de las hienas que andaban circulando alrededor del bebé para comérselo y lo cría. Justo lo vi cuando estaba buscando la historia y dije “es así”: estas dos niñas llaman a ese monstruo “*mamá*” porque piensan que es su mamá. Llegó justo en un momento perfecto.

En ese momento empezamos a iniciar el proceso con una productora española que se llama Apache. Es propiedad de Enrique López Lavigne. Fue un proceso que duró un par de meses hasta que un día nos contactó Guillermo del Toro y nos ofreció hacer otro tipo de película. Nos propuso ayudar con dinero de un estudio en inglés.

Guillermo del Toro me dijo algo que en ese momento no significó mucho para mí, pero después tuvo todo el sentido del mundo: que si la hacía en español alguien iba hacer la *remake*, y esa iba a ser la película que tuviera más trascendencia internacional. Es un tipo que sabe mucho de la industria, es un artista pero conoce muy bien cómo funciona Hollywood y se pegó muchos palos en su carrera y aprendió mucho. Es un tipo muy inteligente. Sobre todo, la ayuda que aprecio de él fue como productor, que nos haya acercado a ese mundo, a Universal y a la realización de la película. A nivel creativo es una persona muy respetuosa, siempre me decía: “es tu película y lo que vale son tus instintos”.

Guillermo tenía sus ideas. Muchas de esas llegaron a discutirse y algunas están en la película. A veces no estábamos de acuerdo. Hay un par de ideas que están en la película que yo no hubiera hecho pero instintivamente a él le parecía muy importante, y llegaba un punto, en que era un punto inflexible; pero estamos hablando del 1% del total.

Guillermo era muy consciente de lo que el estudio estaba pidiendo. Si bien siempre me favorecía, cada tanto abría la puerta para el otro lado y de-

cía: “esto hay que dárselo al estudio”, alguna nota que ellos hacían, cosas que no me molestaban en general. La sugerencia que más costó y la más difícil era la de mostrar a Mamá, al monstruo, en los primeros cinco minutos de la película. Fue la única idea que yo estaba en desacuerdo. Lo hablamos mucho y el sintió que la película lo necesitaba y yo no la habría mostrado. Yo habría esperado un poco más con la incertidumbre, con la idea de que quizás la criatura no existe. Y sobre todo para ir construyendo un misterio más sólido, una sensación de suspenso en la cual nunca ves al monstruo. Pero él lo tenía muy claro, insistió mucho y fue la única cosa que no quiso dejar pasar, y fue muy inflexible. Pero la película funcionó, a la gente le gustará más o menos, pero tuvo mucho éxito.

La película tiene una especie de giro en el género. Estás viendo una película de terror y al final hay un cambio de registro, muy intencionado, porque es el momento que se humaniza al monstruo y seguro hay gente que no lo tomó muy bien y hay gente que sí.

Para mí era muy importante llegar al final de la película con un impacto emocional fuerte y que no todo sea en vano. Estás contando una historia con conflictos humanos y lo tenés que llevar al final. No es una cuestión de matar al monstruo, hay otra capa. Interviene un proceso biológico, que es la imprevista: que básicamente un niño se puede ligar afectivamente con cualquier cosa que lo proteja, que no tiene que ser necesariamente su madre. Es un mecanismo de supervivencia.

Todo el mundo entendió la idea, es una idea que prende enseguida porque es real, es muy clara. Sucede en la naturaleza, en el video es la otra cara de eso, es básicamente el depredador que en un momento se ve sobrepasado por ese instinto de protección que es más fuerte que cualquier otra cosa.

Jessica Chastain fue la actriz elegida para el papel de Annabel Moore, la novia del tío de las nenas. La decisión de hacer una película de género no era fácil para una actriz en ese momento y sin embargo lo hizo, fue muy valiente y creo que no se arrepiente porque la película fue un éxito.

Jessica había filmado como siete películas que no habían salido cuando hicimos *Mamá*. Después salieron durante la producción. Justo después fue hacer *Zero Dark Thirty* y le fue súper bien. Recuerdo que en la primera reunión, salió el tema del ukelele. Y me dijo “Ah, yo también toco el ukelele”. Yo le grabé un tema y se lo mande a ella para joder. Mucho meses más tarde me enteré que por presión de sus agentes y por su entorno había resuelto no hacer la película, y la noche que le llegó el mail con la canción, cambió de idea.

Con Jessica nos entendíamos todo el tiempo. Además ella vivió con mucha soltura el rodaje. Tratamos de mantener un clima liviano y de diversión y creo que fue en gran medida gracias a ella. Yo estaba muy metido porque era mi primera película larga y tenía mucha presión. Igual, tu mente entra en modalidad de supervivencia y le das para adelante y estás tranquilo porque tenés que tomar el mando.

El rodaje originalmente era de 46 días pero después se extendió 4 más para hacer unos planos que habían quedado colgados y alguna que otra escena que, después de ver el montaje, nos dimos cuenta que faltaba. Yo tenía experiencia en esa época en publicidad pero una película es otra cosa.

Los primeros cuatro o cinco días de rodaje Guillermo del Toro venía al set una hora antes de la citación del equipo. Serían la 5 AM y yo le mostraba los *story board* que había hecho la noche anterior. Me acostaba a las 2 de la madrugada y me levantaba a las 4. Así fue por dos meses. Yo llegaba del set de filmar y me ponía a hacer el *story* para el día siguiente. A las 5 lo veía a Guillermo en el set y lo paseaba por el decorado o por la locación. Después fue tomando confianza y vio que la cosa iba por buen camino y además él empezaba a filmar pronto *Pacific Rim*.

Teníamos una editora que trabajaba en paralelo todos los días. Los sábados íbamos y nos comíamos la edición. Es un proceso muy extenuante porque dormís muy poco, estas todo el día metido con la película viendo cómo hacerla funcionar mejor. Yo lo tenía a Guillermo al lado, venía de vez en cuando al set. Una vez que habíamos arrancado a filmar, yo me cruzaba al set de él y lo que tenía montado era espectacular. Ves *Pacific Rim* y obviamente hay mucho digital, pero también hay mucho construido.

Hay una base práctica y física que me gusta tener porque son cosas que con el digital no lo conseguís. Cuando empecé a diseñar el personaje, dije “esto tiene que dar miedo porque se mueve raro, sobre todo porque tiene movimientos antinaturales”, y me di cuenta que hay una parte muy experimental, que es explorar movimientos distintos. Hice varias tomas para atrás, para adelante, sacudiendo, y atándolo con piolines y manejando como una marioneta al monstruo. No pudimos laburar con titiriteros porque eso era un rubro aparte.

En realidad, le pedí al asistente de producción: “vos agarrá esta punta y sacudí”. Aunque la película tenía un presupuesto de 20 millones de dólares, considerado pequeño —pero enorme para mí—, llegó un punto que se había gastado plata en tantas cosas que cualquier idea extra se pasa.

El estado de los efectos visuales hoy en día es muy bueno, pero también la gente está muy avivada con la calidad de los efectos y cada vez pide más

y más realismo. Llega un punto que no te das cuenta. Hay ciertas cosas donde el cerebro humano, por más que bien que esté el efecto, ve una criatura digital y eso juega un poco en contra.

Yo apuntaba a tener los efectos más realistas posibles, pero la realidad es que se te acaba la guita así que tenés que bajar el lápiz y decir “hasta acá llegamos”. Aunque no parezca, la película tiene como 300 planos. Llega un punto que mandás a la cocina de edición el mismo plano como 25 veces y te comentan que hay que rehacerlo porque no se ve real y te lo hacen de nuevo y tenés otro comentario. Así se hace un ping pong interminable. Y en algún momento se te termina la guita. La casa de efectos fue muy generosa (Mr. X en Toronto y Cúbica en España). También los chicos me ayudaron. Pero todo tiene un límite.

Tenía 2 millones de dólares para hacer los efectos y obviamente es muy lejos de lo que se trabaja con Industrial light & Magic y Beta, donde tienen presupuestos gigantescos. Pero también es proporcional, porque llega un punto que tenés que decir basta. Como por ejemplo, *El planeta de los simios* no tiene 300, tiene 3000 planos de efectos. Entonces es también proporcional porque estás trabajando con profesionales, con compromiso con el realismo y no les tenés que decir: “Che, esto no se ve real”, porque ellos lo saben. Todo va evolucionando y llega un punto donde el efecto va a ser perfecto. Sin embargo, la gente va a seguir priorizando la historia.

Después del estreno de *Mamá* tuve algunas propuestas que se cayeron. Como la propuesta de *Robotech* que terminó dirigiendo James Wan. Lo de la *remake* de *It* pasó muy rápido. Cary Fukunaga llevaba como tres años con el proyecto, pero se desvinculó y se abrió la posibilidad. Yo, que soy fanático de Stephen King, y que *It* era un libro que me había impactado en su momento, decidí acercarme y hacer una propuesta. Hablé con los productores, ellos estaban viendo un par de directores más. Me tomó una semana releer el libro, leer el guión existente y armar un *pitch*. Me junté con ellos y les conté lo que me parecía, las cosas que la película necesitaba y, sobre todo, cómo hacer para que sea una película de terror alucinante.

It es una película que marcó una generación sobre todo por las imágenes: el payaso, la alcantarilla. Aterrorizó más el icono que la película en sí. La película quedó medio vieja y todavía en esa época no había efectos digitales.

Hay cosas en el guión existente que a mí no me cerraban. La historia estaba muy focalizada en los conflictos familiares de cada uno de sus personajes y todo el segundo acto. La segunda parte del segundo acto lidiaba con cada uno de estos niños resolviendo su drama y a partir de ahí entraba al tercer acto enfrentando al payaso, pero era poco consecutivo. Lo que pasaba al

final era que se enfrentaban con el monstruo pero nada de lo que había llevado el segundo acto llevaba naturalmente a eso.

Lo primero que dije es que parecía una película coral. Entiendo las dificultades: es difícil de adaptar, es un libro muy extenso, de 1100 páginas, hay muchas historias. Es respetable, igual, porque Fukunaga había hecho una historia muy interesante a nivel conflictos humanos, pero perdía foco en el nudo principal, que era el conflicto con el payaso y los amigos. Es una película que habla del poder de la amistad y de la imaginación, entonces faltaba ese momento de reagrupación en el cual los personajes se daban cuenta del poder que tienen para enfrentar al villano. Les propuse recuperar, en la historia, la naturaleza de este monstruo que se materializa en el poder de tus miedos.

En mi película no va a tener menos profundidad el tema de los personajes. Esos aspectos emocionales van a estar intactos, pero no podemos dedicarle una sesión tan esencial como el final del segundo acto. Por eso propuse usar esos conflictos de abuso familiar que había entre padres e hijos para disparar la historia. Básicamente, como los niños no pueden encontrar cobijo en su familia, porque son situaciones muy desfavorables y disfuncionales. Se van de la casa y encuentran refugio en el grupo, el uno con el otro, y eso refuerza su amistad y el sentido del grupo. Pero lo más importante de mi propuesta tiene que ver con aprovechar la posibilidad que nos da el villano, que se transforma en el peor de tus miedos.

La filmación aún no arrancó. Vamos a trabajar con cambios que propuse y trabajaremos dos meses más en el guión. Cuando tengamos un *draft* nuevo encargaremos la filmación. Tengo ganas de hacer esta película, acelerarla y filmarla en noviembre de 2015, pero si es muy apretado, la haremos el año que viene.

La movida del cine de género en América Latina está creciendo mucho. En el festival de Bruselas conocí a Alejandro Hidalgo. Vi su película y me impresionó bastante. Estoy hablando de *La casa del fin de los tiempos*. Lo estoy ayudando a producir la película en EE.UU., haciendo una *remake* en inglés acá. Estoy produciendo su *remake* y la va a dirigir él. Es una historia con muchas posibilidades. Es una película que formalmente se queda corta en muchos sentidos, pero que tiene una historia y unas ideas que son fuertes. Quiero darle la oportunidad a Alejandro para que la haga como él quiere, con más presupuesto y con los aspectos formales más resueltos.

La verdad que está buenísimo lo que está pasando. Hollywood es una maquinaria que siempre está buscando ideas nuevas y aires frescos y películas para hacer *remakes*. Es un buen momento para que la gente que hace

cine de género en América Latina pueda aspirar a hacer sus películas con más guita y con audiencias internacionales. Lo de Fede Álvarez fue un golpe de suerte: su corto fue buenísimo y la pegó con Sam Raimi. Hizo un gran trabajo con *Evil Dead*. Y ahora está haciendo su segunda película.

Es fácil dejarse llevar por lo que te propone la industria. En mi caso, yo nunca quiero dejar de llevar mis ideas a la producción, pero a veces esta bueno pactar con la industria y hacer una película para ellos y una película para vos. Un caso paradigmático es lo que hizo Guillermo del Toro. Hizo sus películas para Hollywood y después hizo *El laberinto del fauno* y *El espinazo del diablo*. Es un balance que está buenísimo y hay que saber aprovechar. Hacer películas acá te da poder y la libertad para hacer tus propias producciones.

Acá financiar una película es complicado, yo tengo mis proyectos y guiones nuevos. El primer guión que salió después de *Mama* es una historia de fantasmas. Es una película que me alucina. Hay un interés de un estudio, pero me gustaría hacerla con más plata de lo que me están ofreciendo. Se produce sola, pero llega un punto donde la plata que vos necesitás no te la dan. Es más complicada que *Mama*, es de época, de los años '30, en un pueblo. Hay mucha construcción y hay más efectos visuales y por ende más presupuesto. Y te enfrentás con cosas que no pensaste cuando estás escribiendo un guión. Las películas de terror tienen una audiencia limitada aunque son un éxito porque son producidas por poca guita y la audiencia es cautiva. Y ahí es donde mi proyecto tiene conflicto, hay dudas de que una película de época funcione como una película de actualidad. Es algo que como director decidí que es una boludez, pero sin embargo la gente de marketing sabe y es porque hay un estudio hecho, donde se sabe cómo la gente reacciona a ciertas cosas; entonces uno se vuelve loco. Pero a los productores y a los financiadores les hace dudar. Todo tiene una repercusión en el marketing. Cuando presentás un proyecto así, siempre te van a decir algo. La gente que te da la guita te va a decir algo de las edades, te va a decir algo de la época, te va a decir algo de los actores, siempre se va a apuntar al mayor beneficio y siempre se va a apuntar a buscar al actor que tiene más tirón con la gente, y a veces lo pueden conseguir y a veces no.

Cómo hacer una película de acción creíble con bajo presupuesto

30

por **Juan Manuel Olmedo***
[Argentina]



A los 11 años comencé la práctica de taekwondo, arte marcial en el cual me desarrollé bastante con competencias internacionales, selección nacional y demás.

Con el tiempo y me di cuenta que mi pasión por las artes marciales en realidad era una pasión por el cine. Quería ser como los héroes de la pantalla, crear mis propias escenas y batallas, pelear contra los malos, entrar en ese mundo de ficción que sólo el género te da.

Por esas cosas de la vida y el destino, en 1998 tuve la oportunidad de trabajar en un show internacional del Parque de la Costa llamado Power Ranger Turbo. Eso me dio el impulso como punto de partida para dedicarme de lleno al cine, el teatro y la TV. Ese año nació mi decisión de hacer cine de acción en la Argentina.



* **Juan Manuel Olmedo** es un especialista en el cine de acción. No se conformó solamente con ser IV Dan Taekwon-Do ITF y contar con una amplia trayectoria en televisión, teatro, publicidad.

Sino que incursionó en la realización de efectos especiales, dobles de riesgo y coordinación y armado de escenas de acción.

Su ópera prima como director fue *Justicia propia*, que estrenó comercialmente en octubre de 2014 y en el que intervino también como protagonista, productor, idea original, coordinador de escenas de acción y coreografías de artes marciales y distribuidor. Actualmente está iniciando su segunda película, *Ley mortal*. A la fecha es socio gerente de Stuntfighter Producciones, productora y distribuidora de cine y espectáculos en vivo.

El cine de género te da la posibilidad de crear historias, personajes, escenas y mundos irreales que un drama o una comedia tradicional o historia real no te posibilitan. Desde el aspecto creativo, te permite fantasear con cosas que sólo son reales en tu imaginación. Desde mi visión personal el cine no es un arte. Es una industria que tiene que funcionar como tal: generar trabajo y ganancias para volver a producir y producir.

El cine de género —tanto acción, como terror o ciencia ficción— da trabajo a muchísima gente y todas las ramas de la industria: arte, FX, VFX, stunt, escenografía, entre otros.

A nivel mundial, el público en general consume cine de género, es un negocio rentable. Por lo tanto, debería serlo para nosotros también. Hay que apostar a producir cine de género cada vez de mejor calidad y que el público empiece a inclinar la balanza para nuestro lado.

Mis películas las definiría como “atrevidas”. La gente tiene el ojo muy acostumbrado al cine de acción estadounidense. Al hacer cine de género hay una línea muy delgada entre lo “serio”, que quede bien, y lo bizarro o cómico.

Mis influencias son los grandes héroes de acción: Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Bruce Willis, Jean Claude Van Damme y Bruce Lee. Me gustaría transitar la ciencia ficción, o aventuras tipo Indiana Jones.

Mi ópera prima fue *Justicia propia* e intervine como productor, protagonista, coordinador y realizador de todas las escenas de acción. La financiación salió de mi trabajo como coordinador de stunt y FX.

También poseo una empresa, que ahora se transformó en productora, que presta ese servicio de dobles y FX desde hace 15 años. De ahí salió todo el presupuesto para equipos, movilidad, comida, insumos, FX y gastos varios. No poseo otro trabajo, me dedico 100% a esto.

Los actores y el equipo técnico trabajaron sin sueldo, apostando a la venta del producto y a una segunda película ya con presupuesto completo.

Justicia propia también contó con el aval de la Municipalidad de Tres de Febrero y eso abarató el presupuesto en ítems como generador eléctrico, cortes de calles, locaciones, policía, comida y algunas cosas más.

Pero como decía anteriormente, esto es un escalón. Fue la primera llave para entrar al mercado y volver a generar cine de acción en la Argentina.

Justicia propia tuvo lanzamiento comercial. Se estrenó en 7 salas: Monumental Lavalle CABA, VictorShowCinema Villa Bosch, Dinosaurio Córdoba, Holidays Villa Carlos Paz, Fénix San Luis, Atlas Tucumán, Shopping Corrientes. La película participó en el 28° Festival Internacional de Cine de Mar del Plata, sección Venas Abiertas. Una de las críticas en el festival fue:

“donde el cine argentino siempre hizo agua con las escenas de acción, *Justicia propia* sale airosa con escenas perfectamente logradas, que nada tiene que envidiar a las estadounidenses... al nivel de las últimas de Mel Gibson, Van Damme con guiños a películas de Stallone y Seagal”. ¡Misión cumplida!

Como alternativa también haremos una gira nacional con la película, dado que mi empresa está registrada en el INCAA no sólo como productora y distribuidora, sino también como sala de cine ambulante. La idea es llevar la película por todo el país y proyectarla en distintos espacios. Luego saldrá el DVD y el estreno *on line*. Mi película se realizó de manera independiente y solamente contaba con la calificación por parte del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA), pero no tenía ninguno de sus beneficios. Entonces era difícil que una distribuidora la seleccionara. Después de mucho andar tome la decisión de distribuirla yo y que la película salga a la luz, generando un antecedente comercial. Un puntapié para mis próximas películas.

Traté directo con la empresa que programa los cines. Para hacerlo tenés que tener un tráiler, afiches y la película en el formato que la hayas realizado: DCP o 35. Supongamos que la distribuidora hubiese sido otra: tenés que entregarles el mismo material y ellos se quedan con un 15% de la recaudación que le queda a la productora, se encargan de conseguir las salas y tratan con el programador.

Antes de tomar la decisión de distribuir yo la película, me había contactado a través de catálogos, llamados telefónicos, organizando reuniones, entregando biblia de la película, copia, tráiler.

Vengo de una carrera bastante extensa en TV. Por eso pude aprovechar mucho de esa experiencia y contactos para hacer marketing en distintos programas y posicionarme como héroe o actor de acción. Y después, mucho en las redes sociales, principalmente Facebook. Hoy todo pasa por la red.

Al momento de encarar una nueva película, el punto de partida es tener una buena historia y un guión. Una vez que está eso, hay que encarar distintos frentes. Por un lado, artística y producción, desglose, casting de actores y, por el otro, el aspecto empresarial: cómo se va a financiar, presupuesto, sponsor, modelo de negocio, tiempo de rodaje, etc. Se debe tener una buena preproducción, lo más acertada posible, para que no se escape nada.

Soy muy meticuloso con la diagramación de la puesta en escena de las secuencias de acción. Tengo bien definido el estilo que quiero. Además, hay que evaluar los riesgos no sólo para los que intervienen en la misma, sino

también para el equipo de filmación. Ser meticuloso al máximo y cuidar cada detalle.

Una película de acción se diferencia respecto a otra por su puesta en escena, cantidad de planos, la movilidad de la cámara. Tiene que ser dinámica. No puede ser una película lenta, las escenas tienen muchos planos, juegos de edición, es otra cosa.

Particularmente, una escena de acción es como un subguión dentro del guión. Es una pequeña historia con principio, desarrollo, nudo y desenlace. Una vez que tenés esa subhistoria, desglosás personajes, locación, utilería, efectos. Cuando tenés eso —en la misma locación— se arma la escena con los actores o stunt participantes, en conjunto con el equipo de dirección. Una vez planteada la escena con la puesta de cámara, se ensaya y una vez que está asimilada se filma. Se debe buscar la perspectiva donde el golpe se ve real. Hay que trabajar con los actores o stunt en la parte actoral de la coreografía en conjunto con el coordinador de stunt. Lo tienen que sentir. Deben expresar con todo el cuerpo y el rostro un golpe, o recibir un golpe. En una lucha escénica la actuación es fundamental.

En cuanto a encuadres, trabajar con encuadres más cerrados. Meterse en la coreografía da más potencia, no usar muchos planos abiertos, salvo que los que peleen sean expertos. El plano abierto revela mucho. La cámara en mano también le da dinamismo.

Una escena potente de lucha depende de tres factores, si uno de ellos falla, falla la escena. Los factores son: peleador 1, peleador 2 y puesta de cámara. Si el que golpea no es creíble aunque el que recibe lo sea y la puesta esté bien, la coreografía se verá mal. Lo mismo si el que recibe lo hace mal y lo demás está bien, también sale mal. Si los dos están bien y la puesta está mal, también sale mal.

Se puede hacer una comedia con cuatro actores y un equipo chico pero es imposible realizar una película de acción así. Es posible hacerla con bajo presupuesto, pero trabajás el triple. Sin embargo, la mentalidad de producción tiene que cambiar. Me han llamado pidiendo servicio de armas, FX, stunts para producciones de género, acción, etc. Y te dicen: “para el arma, el FX o el stunt no tenemos tanto presupuesto”. Si vas a hacer género, el presupuesto tiene que ser armado en función del género. No podés hacer una película de acción, gastar en un montón de cosas y querer invertir dos mangos en un par de tiros.

No se deben filmar peleas y dedicarle una sola jornada y todo lo demás al resto. No va a salir bien, seguro. Ese es el problema: ¡quieren hacer género sin tomarse en serio el género!

Para ser stunt tenés que tener una buena base deportiva. Al venir de las artes marciales no me fue difícil. Aprendí el oficio trabajando y me mantengo entrenando constantemente. Una película de acción requiere mucha preparación física. Tanto para la imagen como para el desarrollo de las peleas, corridas, caídas. La acción requiere gran despliegue físico. Te tenés que entrenar y preparar según el personaje lo requiera, en artes marciales, manejo de armas, complemento de pesas. ¡La imagen es fundamental! *Los indestructibles* es el vivo ejemplo. ¿Te los imaginás a todos flaquitos o medios panzones y sin actitud? ¿Comprás? ¡NO! Hacer acción requiere mucho entrenamiento. Sino, mirá como ejemplo a los estadounidenses. Se preparan físicamente, como mínimo, seis meses a *full*.

Yo creo que estamos en un muy buen momento en América Latina para hacer género. El tema digital nos emparejó a todos en cuanto a producción y hay muy buenos realizadores de FX físicos, maquillaje, postproducción, equipos de stunt. No hace falta una millonada de dólares para hacer una buena película. El tema no está en la realización, sino en la distribución y venta posterior. Ser un cineasta guerrillero en América Latina significa pelearla todos los días para que tu producto pueda ver la luz, aprender cine en todas sus áreas. Se trata de hacer de todo, aunque necesites delegar: estar dispuesto a cargar un farol, llevar cables, hacer el café y disfrutar de tu área específica en la película. Pero tiene un lado muy positivo: de esa manera, se aprende muchísimo. Ese conocimiento no se da ni con años de estudio.

Como consejo, anímense a volar bien alto. ¡Para bajar hay tiempo! Se tienen que rodear de gente especializada y tener en claro que si van a hacer acción, lo más importante es el equipo de coordinador / stunt y FX para darle vida a esas escenas.

¡No caigan en una película bien actuada pero con escenas de acción medio pelo! ¡ESTÁN HACIENDO ACCIÓN! Apunten los cañones ahí.

Otro consejo sería tomar ejemplos de los estadounidenses. NO copiar, pero sí ver lo que sirve y lo que no, ¡saber qué es lo que vende! Tomar actores preparados físicamente o que estén dispuestos a prepararse; en el momento de filmar acción hay que estar dispuesto a poner el físico, y si llegado el momento el actor no está dispuesto, se complica o hay que cambiar las cosas, o bajar la intensidad en lo que se quiere hacer, ¡y ya no sirve!

Dedicar las jornadas necesarias para que las escenas de acción salgan bien, ¡no querer sacarse el tema de encima con 2 tiros y una piña! ¡Eso no es acción!

Cómo filmar un giallo latinoamericano

31

por **Luciano**
y **Nicolás Onetti***
[Argentina]



Siempre fuimos fanáticos del cine de género. Consideramos que esa fue nuestra primera gran ventaja para no rendirnos ante las numerosas dificultades que se presentan a la hora de hacer cine. Todavía más cuando uno



* **Luciano Onetti** nació en la ciudad de Azul, República Argentina, el 11 de octubre de 1983. Es músico y martillero.

Su opera prima, *Sonno Profondo* (2013), recorrió los principales festivales del mundo (Sitges, Piffan, Mórvido, entre otros) habiendo obtenido 5 premios, incluidos Mejor Película y Mejor Música de Película. Su nuevo largometraje *Francesca* (2015) tendrá su *world premier* en el Festival de Sitges. Es uno de los dos realizadores latinoamericanos convocados por la empresa francesa M International Films para la realización de la película *Danza macabra*.



* **Nicolás Onetti** nació en la ciudad de Azul, República Argentina, el 11 de febrero de 1981. Es abogado. Es jefe de producción de Guante Negro Films, fundada junto a su hermano Luciano para la realización de películas bajo su sello.

Produjo *Sonno Profondo* (2013), película que participó en 28 festivales internacionales, obtuvo 5 premios y estuvo presente en el mercado de Cannes, AFM y Ventana Sur, y de *Francesca* (2015) que tendrá su *world premier* en el Festival de Sitges.

vive en una ciudad pequeña del interior del país, donde no cuenta con los mismos recursos con los que podría contar en caso de vivir en Buenos Aires. Y más aún cuando estudiamos carreras totalmente distintas, que en nada tienen relación con el cine. Pero ello no es impedimento cuando uno tiene un objetivo claro y confía plenamente en su idea.

Nuestra primera película, *Sonno Profondo* (2013), fue filmada con mínimos recursos tanto técnicos como económicos. Conscientes de ello, decidimos tratar de ser lo más originales posibles y hacer un giallo diferente. La película es contada desde el punto de vista / POV del asesino, casi no tiene diálogos e hicimos especial énfasis en la música, aprovechando el talento musical de Luciano. Decidimos darle una estética setentosa, lo que nos valió excelentes críticas. Participaron sólo tres actores.

Una vez finalizada la filmación y la post-producción, de la cual Luciano se encargará más adelante, comenzamos el circuito de festivales, el cual recomendamos para poder lograr que la película sea conocida y para saber si tiene aceptación tanto en los críticos como en los espectadores. Afortunadamente, *Sonno Profondo* fue seleccionada en 28 festivales internacionales y obtuvo 5 premios. Si bien estuvo seleccionada en algunos de los festivales más importantes del mundo (Sitges, Pífan, Mórvido, Mar del Plata, etc.), recomendamos darle importancia a todos los festivales, desde el más chico al más grande y en diferentes partes del mundo, máxime cuando se trata de la primera película. También recomendamos viajar a los festivales, en la medida de las posibilidades, para observar cómo funcionan los mismos, conocer gente y ver qué películas eligen los espectadores.

Los mercados son muy importantes para buscar agentes de ventas, distribuidoras y conocer gente de la industria. Blood Window es el mercado de cine fantástico más importante de Latinoamérica y se lleva a cabo en la ciudad de Buenos Aires en el marco de Ventana Sur. Es organizado por el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) y el Festival de Cannes. Si bien a esa altura ya habíamos recibido propuestas de distribución para algunos países, en Ventana Sur terminamos de cerrar varios acuerdos, gracias a los cuales *Sonno Profondo* estuvo presente en el Cannes Film Market y en el American Film Market (AFM). La película consiguió distribución en Estados Unidos, Canadá, España, Argentina y Alemania.

En 2014 comenzamos la filmación de *Francesca*. Nos propusimos realizar un producto más ambicioso, con un guión más logrado, locaciones majestuosas, para llegar a un número mayor de personas con el objetivo de que conozcan este género, que era récord de recaudaciones en los años '70. La filmación duró aproximadamente un año, ya que debíamos realizarla du-

rante nuestro tiempo libre, el cual debía coincidir con el de los actores que, a diferencia de *Sonno Profondo*, fueron muchos.

Luciano Onetti explica el proceso de postproducción

Más allá de ser una de las últimas etapas para terminar un film, fui trabajándola desde el inicio. Una de las ventajas de ser el editor es que a la hora de filmar ya tenía en mente como iba a editar los planos, lo cual evita pérdidas de tiempo.

La idea desde el inicio era desarrollar la filmación de la película como se hacía en los años '70. Aún sabiendo que filmaba con una cámara digital y de las ventajas que tiene repetir las escenas sin costo, jugaba con la idea de filmar a rollo donde los tiempos eran menores, y creyendo que eso iba darle más realidad a las escenas, sin quedar sobreactuadas por tanto ensayo. Los costos de aquel tipo de cine y los presupuestos necesarios eran superiores.

Nuestros actores desconocían el contenido del guión hasta presentarse a filmar. Allí es cuando, en mi rol de director, explicaba y actuaba lo que ellos tenían que hacer, con la asesoría de mi hermano. Siempre permití la improvisación, tanto la de los actores como la nuestra a la hora de filmar una escena, porque muchas veces esto genera cosas mejores, que no podés prever en un guión escrito.

Del resultado diario de filmación hacía una cuasi edición del material registrado para advertir posibles desenfoques o problemas extremos de iluminación y de cámara. Aunque no buscaba la perfección de estos aspectos, considerando que en aquella época algunas tomas que estaban fuera de foco quedaban así, porque quizás era la única toma que se podía rescatar. Una vez que tenía cualquier toma cortada en edición comenzaba allí con el *color grading*. No era algo que quería dejar para el final, ya que me daba una certeza de cómo iba ser el resultado final, en cuanto a imagen, en las siguientes escenas a filmar. Estuve más de seis meses trabajando el *film look* de *Francesca*.

Dejando el *film grain* de lado (por el momento), trabajé sobre las escenas filmadas en neutro para, en principio, buscar una definición de imagen sententosa, *sharpening* y *blur*. Luego empezó el juego de los colores. Durante más de seis meses este *film look* fue trabajado en After Effects. Nunca lograba convencerme el color, por eso me llevó tanto tiempo. Es como ir a una heladería: si tenés 4 gustos, va a ser más fácil elegir cual querés. En cambio, si tenés más de 100, lo más probable es que la indecisión sea mayor.

Hay diversas maneras de trabajar los colores, no sólo aplicando las paletas de colores, sino también los LUTs. Eso le da también una textura espe-

cial. Igualmente esa textura especial que tiene *Francesca* está dada por los lentes que usé para filmar. Lentes de aquellos años, filmado todo en manual.

Lo ideal hubiera sido filmar en 35 mm, pero como conlleva un gran costo, fue reemplazado por este gran trabajo del *film look*.

Una vez que tenía las escenas con el *color grading* apliqué un *film grain* apropiado para la película. Para ello, pasé tiempo mirando películas de aquella época en calidad blu-ray, para ver exactamente cómo era la versión original masterizada en HD. A diferencia de *Sonno Profondo*, en *Francesca* no opté por el uso de *film dust*. Consideré que lo mejor era lograr que se viera como una película remasterizada de los años '70.

Otro punto fuerte de *Francesca* es el audio, que fue sutilmente trabajado una vez que tenía la pista de imagen terminada. Tanto los sonidos como la música fueron grabados a cinta abierta. Íbamos grabando los sonidos a medida que veíamos la película; lo mismo con las voces. Fue un trabajo entretenido y muy divertido, ya que el sonido era exactamente como en las películas de los '70. Y esos pequeños desfasajes de audio terminaban de cerrar la idea que buscábamos para *Francesca*.

Cómo hacer el tratamiento psicológico de tu película

por Felipe y Esteban Orozco*
[Colombia]



Desde muy pequeños comenzó nuestra pasión por el cine de género. Crecimos en una ciudad donde sólo existía un teatro de cine pero había muchos alquileres de video y, como no había mucho que hacer, alquilá-



* El cortometraje de Juan Felipe, *Anima*, producido por la compañía Videobase es considerado por muchos como uno de los cortos mejor logrados en términos artísticos y técnicos en el país.

En 2004 fundaron, con un grupo de colegas, Paloalto Films, con quienes produjeron su ópera prima *Al final del espectro* (dir. Juan Felipe Orozco), la cual fue protagonizada por Noelle Schonwald y Julieth Restrepo. Este largometraje logró participar en más de 20 festivales alrededor del mundo y se convirtió en la primera película colombiana en ser adquirida por un estudio norteamericano para rehacerse en los Estados Unidos.

En 2007, Felipe Orozco dirigió las series de suspenso *Tiempo final* y *Sin retorno* para la compañía Fox.

En 2008, los hermanos fundaron la compañía Sanantero Films para la producción de su segundo film llamado *Saluda al diablo de mi parte*, un thriller de acción y suspenso protagonizado por el venezolano Edgar Ramírez.

Entre 2009 y 2011, Felipe fue uno de los directores de la serie de Sony Pictures Television International, *Los caballeros las prefieren brutas*, producida en Colombia por Laberinto Producciones; y fue uno de los editores del primer largometraje de animación en 3D hecho en Colombia, *Pequeñas voces* de Jairo Carrillo y Oscar Andrade.

En 2014, realizaron el corto *Singular* (dir. Juan Felipe Orozco; escritor Carlos Esteban Orozco).



bamos películas constantemente. En esa época el terror y la ciencia ficción eran tal vez los géneros que más no llamaban la atención.

Cuando decidimos hacer nuestra primera película no teníamos experiencia haciendo cine. Así que decidimos comenzar con algo con lo que nos sintiéramos cómodos. Filmar cine de género te da la ventaja de saber en donde estás parado y también ayuda a la audiencia a saber qué tipo de película va a ver. Los géneros son como un preacuerdo que se firma entre el creador y la audiencia antes que comience la película.

Hemos filmado dos películas. La primera fue *Al final del espectro*, a la cual consideramos un thriller sobrenatural con elementos de terror psicológico. Tuvimos mucha influencia de Hitchcock, Polanski, Brian de Palma, M. Night Shyamalan, Hideo Nakata, en general el cine de terror psicoógico.

Al final del espectro nació como una necesidad puntual: queríamos hacer una película que fuera viable de filmar con poco presupuesto. Por eso decidimos hacer un film de terror que ocurriera en una sola locación. Una vez tuvimos eso claro, se armó el equipo de trabajo y comenzamos a escribir el guión, que escribimos entre los dos. Una vez rodada, las tareas eran puntuales. Felipe como director tenía la responsabilidad creativa de toda la película y Esteban se encargaba de componer la música. Como teníamos muy claro lo que estábamos buscando, el trabajo en equipo fue enormemente colaborativo.

Una vez que se rodó la película, publicamos un tráiler en Internet. Luego el tráiler se comenzó a regar por la red en blogs de terror, hasta el punto que llegó a manos de varios ejecutivos de estudios y productores. Algunos de ellos nos contactaron, entre ellos el productor Roy Lee (*The Ring, The Departed*). Le mostramos la película y de inmediato se mostró interesado en realizar una *remake*. Firmamos con él y luego cerramos con un estudio para la ejecución.

Desde 2006, los derechos han pasado por muchas manos. Se han escrito unas cuatro versiones de guión en Estados Unidos, pero hasta el día de hoy no se ha logrado dar luz verde al proyecto para su filmación. En 2013 se hizo un *remake* en México, protagonizada por Paz Vega, que se llamó *Espectro*.

Al final del espectro tuvo un impacto considerable en Colombia. Creemos que fue posiblemente por el momento en que salió, ya que había pasado mucho tiempo sin que se hicieran películas de terror en nuestro país. También fue un momento en que el cine colombiano comenzaba a tener bastante movimiento.

Por otro lado, nos abrió muchas puertas internacionalmente, que al final de cuentas terminó dándonos una carrera en el mundo cinematográfico.

Nuestra segunda película fue *Saluda al diablo de mi parte*. Comenzó como un proyecto pequeño que decidimos hacer en Colombia mientras se concretaba todo lo de la *remake* de *Al final del espectro*. Sin embargo, terminó siendo una enorme película con actores internacionales. A diferencia de la primera, se filmó en varias locaciones, con secuencias de acción y un grupo de actores grande.

Saluda al diablo de mi parte es un thriller de criminales, aunque mucha gente dice que es de acción. La influencia vino en gran parte del cine coreano, también de las películas ultra violentas de Estados Unidos de los ochenta (Cronenberg, Paul Verhoeven) y Michael Haneke.

Consideramos que no existen fórmulas para atrapar al espectador, pero sí hay una regla muy importante que Billy Wilder repetía constantemente: no puedes aburrir al espectador. Ese es el secreto. Si uno está pensando todo el tiempo en el espectador, siempre va a ser más exigente con lo que se está contando, y esto puede llevar a que se reevalúen constantemente las escenas para lograr precisamente eso: atrapar al espectador.

Nuestra herramienta más importante para generar miedo es el drama. Entre más esté conectado el espectador con el personaje, más impacto va a tener en él cuando al personaje le ocurran ciertas situaciones. El miedo es algo que se debe articular y diseñar, no basta con simplemente exponer al espectador a un elemento aterrador, sino también el cómo se lo muestras. Para nosotros el terror es como tomar a alguien de la mano y llevarlo a un lugar al que quiere ir pero no se atreve, y cada vez que se asusta y no quiere seguir, convencerlo de seguir en el camino. Se debe construir tensión para liberarla. Por eso es que normalmente la gente se ríe después de un gran suspenso en una película.

No sentimos que haya un género más atrayente que otro, realmente lo que más atrae al espectador es que se de una gran conexión entre él y la historia. Nadie quiere ver una película donde no le importe lo que le sucede a los personajes.

Para trabajar los sentimientos y pensamientos desde el guión y el armado de la escena hay una regla que se menciona mucho en el cine y es: muéstrelo y no lo diga. Eso se debe tener en cuenta en todo momento en el guión. Si se quiere mostrar que un personaje está triste se debe contar con acciones, para que el espectador entienda que realmente está triste. No basta con que el personaje diga que está triste, porque perfectamente podría estar mintiendo. Ahora la pregunta es: ¿cómo muestra uno que un personaje está triste con acciones? Ese es el trabajo más duro del escritor. Muchas veces los escritores dejamos esa responsabilidad directa en el actor, y no debe ser así, uno

como escritor debe dar las herramientas para que el actor pueda comunicar mejor lo que se quiere comunicar.

Existen películas que estafan al espectador cuando se resuelven cosas de la misma manera que se ha visto ya muchas veces. Todas las personas que se sientan a ver una película quieren una misma cosa y es que los sorprendan. Creo que uno no hace bien su trabajo si no sorprende al espectador. Si al espectador se le ocurren las mismas ideas que a uno como escritor, o peor aún, si el espectador piensa que él pudo haber resuelto las cosas de una manera más creativa, definitivamente se está estafando al espectador.

Lo que no se debe hacer en un thriller psicológico es poner por encima el *plot* sobre el personaje. Muchas veces se comete ese error: las acciones de los protagonistas son dictadas por una mano invisible que necesita solucionar el *plot*. A diferencia de esto, los thrillers psicológicos están direccionados desde la mente del personaje, la complejidad de sus decisiones sobre los elementos de la trama. La realidad versus la percepción del personaje. Es un trabajo muy delicado que si se logra bien, el espectador no sólo disfrutará la película sino que vivirá un viaje dentro de la mente de un interesante personaje.

Un tema vital al momento de filmar es la búsqueda de financiamiento. El manejo de nuestras películas lo hacemos con dos productoras (Sanatero Films y Star Stuff Studios). Una enfocada en el cine en Colombia y la otra en el mercado internacional.

Al final del espectro se filmó de una manera mixta. Gran parte del dinero vino de un estímulo del gobierno colombiano y el resto del dinero fue inversión privada. *Saluda al diablo de mi parte* se realizó completamente con inversión privada. La mayor parte del dinero provino de inversionistas mexicanos.

Una enorme ventaja que se tiene en Latinoamérica es que es muy factible estrenar películas en salas de cine nacionales. Es muy distinto a lo que puede pasar en países como Estados Unidos, donde son muy pocas las películas que son estrenadas en salas de cine comerciales. En nuestro caso, las películas fueron estrenadas en salas de cine en todo el territorio colombiano. Luego pasaron por varios festivales, y se estrenaron en video en muchos países.

En el proceso de distribución entran a jugar dos figuras importantes: los agentes de venta y los distribuidores.

Los agentes de venta generalmente son empresas que negocian la exclusividad para ir a festivales, mercados, etc., y buscar venderle la película a los distribuidores. Ellos se quedan con un porcentaje de venta que puede estar

alrededor del 15% y cobran unos gastos de representaci3n. Ese dinero que cobran es un dinero que las productoras no tienen que pagar, sino que una vez se realicen ventas, ellos recuperan lo que hayan gastado y toman su comisi3n.

Curiosamente las grandes empresas de agentes de ventas son de Estados Unidos o Francia. Esto ha hecho que los mercados a los que m1s le prestan atenci3n son precisamente Estados Unidos, Europa y Asia, dejando a Latinoam3rica un poco de lado. Tristemente esto ha llevado a que una pel3cula latinoamericana tenga m1s probabilidad de estrenarse en Francia o Alemania, que en un pa3s fronterizo de aquel donde se hizo.

¿Cu1al es la ventaja de tener un agente de ventas? Que ellos pueden moverse por todo el mundo buscando cerrar negociaciones para la pel3cula. ¿Son completamente necesarios? No. Pero no todos los productores cuentan con el motor econ3mico para llevar a cabo 3sta tarea.

Estos contratos con los agentes de ventas son normalmente a 15 a1os. Y lo que personalmente me he dado cuenta es que ellos pierden el inter3s en los proyectos pasado muy poco tiempo, dejando a las pel3culas pr1cticamente sin movimiento econ3mico por muchos a1os.

Por otro lado, los distribuidores son los que compran la pel3cula con la intenci3n de distribuirla en una regi3n espec3fica. Ellos adquieren los derechos por una cifra que depende del tama1o de la zona que est1n adquiriendo. Ese dinero que pagan es un pago en efectivo que les da el derecho de sacar la pel3cula en el formato negociado. Puede ser en cines, en televisi3n, *streaming*, home video, etc. Si a la pel3cula le va bien en el formato en el que la distribuyen y genera utilidades, entonces la distribuidora da un pago de un porcentaje por las ganancias. Si se est1 usando un agente de ventas, 3ste dinero va a los agentes de ventas, ellos cobran su comisi3n, y por 3ltimo pasa a los productores.

Si un proyecto no decide tener agente de ventas debe tratar directamente con los distribuidores. Esto se puede lograr tambi3n en festivales. Hay, por ejemplo, distribuidores que compran los derechos de una pel3cula para distribuir1 en grandes regiones, pero esto s3lo sucede cuando las pel3culas tuvieron un gran impacto en festivales o en las taquillas locales.

Por otra parte, hacer el marketing de las pel3culas es un 1rea muy compleja, ya que cada una debe manejar su propia estrategia. Lo que s3 nos hemos dado cuenta es que el dinero debe gastarse mayormente en las salas de cine. La pieza m1s importante para una pel3cula es el tr1ailer, as3 que entre m1s tiempo est3 presente en las salas m1s gente que va al cine va a conocer de la existencia de la pel3cula. La segunda pieza m1s importante es el afiche.

El 70% de la gente decide la película que va a ver en la entrada de los teatros. Nosotros enfocamos gran parte de nuestra energía del marketing en los cines. El siguiente elemento más importante son las redes sociales y también requiere una estrategia muy puntual con respecto a cada película.

En los últimos años, las películas de género en América Latina han tenido un buen recibimiento tanto local como internacionalmente, pero no se está haciendo la cantidad suficiente. Latinoamérica se ha caracterizado por su rebelde y exhaustiva búsqueda de identidad. Esto ha generado grandes películas que han ayudado a posicionar el cine de América Latina en el mundo. Pero, de alguna manera, esta rebeldía también ha alejado nuestras producciones del cine de género. Afortunadamente hoy en día, con la democratización de la tecnología, se está pudiendo hacer muchas más películas y eso está ayudando a que los creadores que les gusta el cine de género no dependan de tanta inversión para poder filmar.

Existe un mercado muy grande para el cine de género. Hoy en día estamos hablando de distribuciones mundiales, si las películas son bien recibidas. Por otro lado, en gran medida el cine de género tiene un mercado muy abierto. Tomemos el ejemplo del cine de terror. No sólo puede llegarle al público desprevenido que decide frente a la sala, sino que puede llegar a todos los fans del género en el mundo. Estas personas no discriminan si la película tiene subtítulos, si no tiene un actor famoso, o si se hizo con poco presupuesto en una casa en un pueblo del que nunca han escuchado hablar. Lo que le importa es si la película es buena o no.

Ser cineasta guerrillero en América Latina es la diferencia entre poder hacer y no hacer nada. Los recursos en Colombia son mínimos y aunque como en otros países los gobiernos ayudan con incentivos, es muy poco el capital que se puede conseguir. Para muchos eso es una desventaja. Pero cuando el panorama se observa desde otra perspectiva, puede ser una fortaleza ya que el no depender de grandes recursos se consigue algo que es extremadamente importante y es la independencia. Los escasos recursos también sirven en gran medida de filtro, porque definen realmente quién quiere estar en esto por convicción y quién no. Si nos quedamos años tratando de conseguir los recursos tal vez no podamos nunca ejecutar nuestras películas. Pero si atacamos el problema de una manera distinta, siendo creativos y aprovechando las posibilidades que hay, podríamos perfectamente hacer más películas.

Como corolario, queremos dejar algunos consejos para aquellos que quieren filmar una película de género en América Latina: Hay que dejar la excusa de no tener dinero y filmar. No piensen sólo en el mercado local,

piensen que sus historias las puedan entender en Azerbaijan. Si les gustan los g3neros, pueden comenzar con uno; les puede ayudar a aclarar un panorama. Nunca se queden con la primera idea: si pueden, cuando encuentren una idea que les guste, t3mbenla y busquen una mejor. Sean muy auto-cr3ticos.

Cómo organizar una antología cinematográfica

33

por Lex Ortega*
[México]



Mi pasión por el cine de terror comenzó desde pequeño. Crecí en la zona oriente de la Ciudad de México, quizás de las áreas más conflictivas, violentas y pobladas del D.F. A los 9 años veía a escondidas las películas que rentaban mis papás o mis hermanos mayores (*El exorcista*, *Evil Dead*, *Cannibal Ferox*). Las rentaban en el videoclub casero que estaba a unas cuadas de casa; no era de la gran cadena de renta de películas que había por ahí de principios de los '90, era de esos locales hechos por fans del cine, por lo que había títulos no comerciales en VHS.

Ya más grande, me robaba la credencial de mi mamá y me iba a rentar películas de terror, lo que más me impactó por ahí de los 13 años, fue una recopilación de muertes reales llamadas *Trauma*, la cual era una trilogía con portada de periódico amarillista y desde luego, las veía a escondidas con



* **Lex Ortega** es director, guionista y diseñador de audio de México DF. Su filmografía incluye los cortometrajes *Devourment* (México, 2010); *T is for tamales* (segmento de *ABC's of Death*, México, 2011); *Frío* (México, 2012); *Atroz: reel 1, 2 y 3* (*Atrocious: Reel 1, 2 and 3*, México); *Contra natura* (*Against Nature*, México, 2013); y *Bendición de madre* (*Mother's Blessing*, México, 2013).

Comandó y produjo la antología *México Bárbaro* (dirigió el segmento *Lo que importa es lo de adentro*, México, 2014) y *Atroz: reel 3* (*Atrocious: Reel 3*, México, 2015).

Con una campaña de *crowdfunding* logró financiar su ópera prima, *Atroz*, que se lanzará en breve.

mis amigos. Definitivamente eso me marcó para siempre, determinó mi forma y estilo de dirigir cine de género. Me gusta hacer terror terrenal, real, lo que puede pasar en el apartamento de junto, la maldad y las parafilias, en específico, lo retorcido que pueda estar la psique de un individuo.

Sin embargo, lo que me llevó a trabajar en cine de género fue mi profesión. Soy diseñador de audio para radio, tv y cine desde hace 15 años. Comencé trabajando para un estudio, haciendo diseño sonoro. Conocí directores, productores, editores, coloristas y más profesiones.

Todo el tiempo estuve muy cerca de las etapas de post producción, hasta que, a finales de 2010, se me ocurrió una historia. No tenía idea de lo que era dirigir una película, ni tampoco tenía un solo centavo para hacerlo. Agarré la cámara con dos amigos y nos pusimos a filmar. Así empezó mi cine de guerrilla y nació *Devourment*. Es una historia que surgió precisamente del sonido, no había guión como tal, ni escaleta, nada. Mis premisas eran:

¿Cómo escucharía un zombie? ¿Qué pasaría si lo que los hace atacar a los humanos son todos los ruidos, gritos, llantos o voces? Sonidos que los molestan tanto que quieren apagarlos. La única certeza que tenía era que no quería que mi película se viera pobre o mal hecha. Por esa razón decidí hacerla P.O.V. (*Point Of View*). Por la falta de recursos para efectos especiales prácticos, vimos tutoriales de *make-up* con látex líquido en YouTube y sólo maquillamos las manos al protagonista (que era uno de los que me estaban ayudando); compramos vísceras reales de cerdo y a rodar.

Después de eso no me detuve. Co-dirigí, con Sergio Tello, *T is for Tamales* para el primer concurso de la antología *ABC's of Death*. Ahí nos dividimos los gastos. Ya era un *crew enorme* de siete personas, con efectos especiales, amigos haciéndola de actores, asistente de dirección, director de fotografía... y era todo. Parecía que todo iba mejorando, ya había al menos más *crew*.

Al descubrir esta maravilla de poder contar historias de terror, me entró la gran duda de querer saber académicamente lo que estaba haciendo al dirigir. Decidí tomar cursos de dirección cinematográfica.

Mi tercer rodaje fue *Frío* y empezó siendo un ejercicio para la escuela. Teníamos que escribir y filmar un guión un interior y un exterior, con cosas que tuviéramos a la mano, sin preocuparnos por la calidad de la cámara, *crew* o equipo, sólo era para ver nuestra capacidad de *story telling* y de nuevo regresamos al equipo de tres personas. Le pedí a mi socio Luis Flores que fuera mi actor protagónico. Con otro amigo modificamos un maniquí de unicel, le cortamos la cabeza, abrimos el abdomen, pintamos y a grabar. El único gasto de esa noche fueron las pizzas para cenar. Me gustó tanto la historia

que decidí transformarlo de ser una tarea a un cortometraje que ha estado en varios festivales.

A mi parecer es válida cualquier forma de producir o dirigir una película, con o sin presupuesto es sólo el principio. Después viene lo más difícil: tienes que brincar ese gran bache donde se quedan la mayoría de las filmaciones independientes. Me refiero a terminarla, no sólo con edición, post producción de audio, corrección de color y el resto del camino; si no lo más importante, que es hacer que salga de tu computadora y la gente lo vea. Personalmente creo que la mínima responsabilidad de un director en agradecimiento a su *crew*, que ayudó sin cobrar un centavo, es llevar el trabajo terminado a una pantalla grande y que el público lo pueda disfrutar. Esto también ayuda a solidificar, engrandecer y además es un proceso de aprendizaje en conjunto. Genera confianza con la gente y siempre que los convokes para el siguiente proyecto, se sumarán casi con los ojos cerrados.

En mi caso, me tardé un par de años para sumar a una productora *on line* en el set, Abigail Bonilla. A partir de ese momento todo fluyó mejor: hay más organización y menos grado de error en las filmaciones, además que eso me permite concentrarme más en la parte de dirección y no en pensar si llegó el catering o si hay que pagarle a alguien.

En cuanto a la exhibición y difusión del material, afortunadamente para nosotros los amantes del cine de género hay miles de festivales, muestras y salas alternativas en todo el mundo, de todos los tipos y categorías, donde seguramente tu película encontrará su nicho y público al que pertenece.

He dirigido 8 cortometrajes desde el 2010 a 2014 y las personas del *crew* involucradas en los proyectos han aportado su trabajo, talento y tiempo sin cobrar salario. Los primeros 7 fueron autofinanciados con mis ahorros sólo para los gastos básicos y el último, *Lo que importa es lo de adentro*, para la antología *México Bárbaro*, fue mayormente financiado por un aventurado inversionista privado que ha seguido mis pasos muy de cerca. La otra parte la puse yo y de nuevo el *crew* no cobró sueldo pero aportó todo su talento y pasión. El dinero fue para pago de actores, locaciones, materiales, comidas, renta de transporte y equipo. Con todo esto, somos de los segmentos con menor presupuesto, pero que con la increíble aportación de un *crew* incondicional, fiel, sólido, talentoso y comprometido, hacen que la factura del producto final sea mil veces mayor al costo real de la producción.

Para *México Bárbaro* me di a la tarea de convocar a 7 directores (Jorge Michel Grau, Laurette Flores, Edgar Nito, Isaac Ezban, Ulises Guzmán, Gigi Saul Guerrero y Aarón Soto). Todos nos conocimos en festivales y muestras de cine de género luchando para que nuestro trabajo se vea. Les platicué mi

idea de hacer la antolog3a, les plante3e la tem3tica y todos aceptaron. Coincidimos en la ideolog3a de unir fuerzas y creo que a la fecha esta pel3cula es la muestra m3s palpable del significado de las palabras *cine independiente en M3xico* ya que cada director se autofinanci3 y/o consigui3 sus recursos para la producci3n de su segmento.

Nunca antes me hab3a enfrentado al proceso con agentes de ventas y distribuci3n hasta *M3xico B3rbaro*. Jorge Michel Grau ten3a contacto con Raven Banner Entertainment, una empresa canadiense a la que les presentamos el proyecto y se interesaron mucho para hacer la labor de agente de ventas internacionales, e hicimos un buen acuerdo con ellos. Yo nunca hab3a le3do un contrato como ese, hab3a procesos, conceptos y cl3usulas que no entend3a pero, poco a poco, las dudas se iban despejando.

Por algunas experiencias que he escuchado, me atrevo a comparar a una empresa de distribuci3n de cine con las disqueras, que son su equivalente en la industria musical. Los contratos son extensos, a veces leoninos, que lejos de ser un "acuerdo" es como vender tu alma al diablo. Aqu3, lo importante es darte y darle su lugar a tu trabajo, no dejarte deslumbrar por promesas, tratar de negociar, ser flexible, paciente y aprender a desprenderte. Prep3rate para que tu "mejor obra art3stica-intelectual / cine de autor" se convierta en un "algo". Quiero aclarar que no siempre es as3, pero debes estar preparado para que te digan c3mo hacer el trailer, el p3ster, decidan en que festivales se presenta y, en el peor de los casos, hasta que re-edites tu pel3cula porque aqu3 ya est3s haciendo negocios y ellos saben perfectamente qu3 es lo que vende, as3 que si llegas a este punto, d3jalos hacer su trabajo y t3 ponte a escribir y a preparar tu siguiente film.

En 2007, en sociedad con Luis Flores, fundamos nuestra propia empresa dedicada a la post producci3n de audio para cine, radio, tv y videojuegos llamada LSD Audio (Loud Sound Design), dos a3os m3s tarde se sumaron Coa y Joel Alonso como productores y compositores musicales de *scores* y *soundtracks*.

En cuanto a mi experiencia como dise3ador de audio, considero que el sonido corresponde a un 50% del total de una pel3cula de terror. Por lo que como director debes estar al tanto de todos sus procesos, desde la grabaci3n de sonido directo en el set, los directores debemos pedirle al sonidista que nos deje escuchar lo que se est3 grabando, de igual forma como miramos el monitor de la c3mara para ver los encuadres de fot3grafo. Por favor, nunca digan "se arregla en Post", eso de verdad nos rompe las bolas y m3s cuando es por un error que se pudo solucionar poniendo un poco de m3s de atenci3n y dando importancia al audio en ese momento. Entiendo que si tienes

una fábrica súper ruidosa a lado del *set*, se tendrán que hacer doblajes de diálogos (ADR) en post producción. Pero si, como director, nunca te fijaste en el audio, no dejaste al sonidista hacer *pickups* de ambientes o hacer una toma más porque algo estropeó el audio aunque las actuaciones de la toma hayan sido perfectas, no esperes que tu post producción de sonido sea fácil, rápida y mucho menos barata.

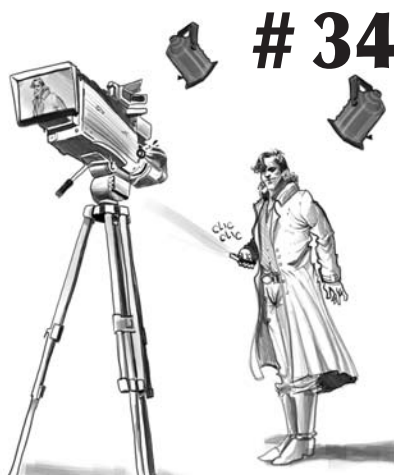
Siempre hay formas de conseguir apoyo de alguien para hacer la post de sonido. Ahí entra tu labor verbal y de convencimiento. Tal como lo hiciste con tus amigos o con los que te ayudaron a filmar, sobre todo si tu proyecto les interesa quizás te ayudarán a cambio de salir en créditos como productores asociados o conseguir un buen descuento, también si los dejas que te aporten creativamente y no los limitas, seguro fluirá mejor ese proceso.

En conclusión, creo que el problema de muchos directores es escribir historias que son imposibles de filmar, imposibles si no tienes dinero desde luego y se quedan toda la vida esperando a que un productor ejecutivo les toque a su puerta. Absolutamente nadie te dará dinero para hacer una película si no tienes práctica. No olvidemos que hacer cine es un oficio, que sólo mejora haciéndolo una y otra vez, así que cada filmación será mejor que la anterior y todo se irá desenmarañando poco a poco hasta que tú mismo decidas complicarlo de nuevo para tener resultados más interesantes.

Escribe historias que sí puedas filmar con lo que esté a tu alcance, dirige actores que no sean actores, agarra un celular o la cámara miniDv de tu tía y sal a rodar. No olvides ayudar cuando alguien más te lo pida, eso hace que nuestra industria cinematográfica guerrillera en Latinoamérica crezca y se haga cada vez más fuerte ¡hagamos que el cine de terror viva por siempre!

Cómo optimizar las herramientas en el cine de bajo presupuesto

por **Pablo Parés***
[Argentina]



Comencé a dar mis primeros pasos como dibujante y animador, alentado por mi hermano mayor, el dibujante Diego Parés. De chico, dibujaba historietas, editaba fanzines y realizaba animaciones, tanto tradicionales como en computadora. A comienzo de los años '90, cuando tenía 12 años, y llegaban las primeras cámaras de VHS al país, comencé a realizar cortometrajes junto a un grupo de amigos bajo el nombre "Farsa Producciones".

Debíamos tener 16 años cuando nos enteramos que si tu "corto" superaba los 60 minutos, se convertía en un "largometraje". Ahí comenzó la obsesión por hacer nuestra primera película. Tras varios intentos fallidos, en 1997 pudimos terminar *Plaga zombie*, que duró 70 minutos. Por algún motivo, el formato de "largometraje" es el que más me atrae, creo que 80 minutos es el punto justo para el tipo de películas que hago.



* **Pablo Parés** es un director de cine, videoclips y publicidades argentino. Se especializa en géneros fantásticos, como la aventura, ciencia ficción y terror. Da sus primeros pasos en el medio audiovisual a la temprana edad de los 12 años y continúa con su carrera ininterrumpidamente durante los últimos 23 años de su vida.

Realizó 10 largometrajes, tanto independientes (*Filmatrón*, *Plaga zombie*, *Daemonium*) como industriales (*Chronicle of the raven*, *100% Lucha: el amo de los clones*), más de 50 videoclips (*Miranda*, *Kapanga*, *Pimpinella*) y 40 publicidades (Heinken, HotWheels, Molto), entre otros trabajos audiovisuales.

E-Mail: pablopares@yahoo.com. Reel de trabajos al 2014: vimeo.com/99682177 - www.youtube.com/watch?v=toyERSnz6OQ.

Estrené *Plaga zombie* cuando tenía 18 años. El film, rodado con escasos recursos, logró distribución en DVD en EE.UU., España, Francia, Italia, Alemania y Argentina, y fue tomado como el puntapié inicial del movimiento de cine fantástico nacional que hoy en día ya está llegando a las salas de cine con regularidad.

En 2000 estrené mi segunda película, *Nunca asistas a este tipo de fiestas*, seguida por el largometraje *Plaga zombie: Zona mutante* en 2001, que ya superó los dos millones de espectadores en su versión *on line*.

Poco después comencé con la realización de mi cuarto largometraje, *Filmatrón*. Las imágenes del film llamaron la atención de un productor norteamericano, que me convocó para escribir y dirigir el film *Jennifer's shadows* (*Chronicle of the Raven*), rodado con cámaras Panavision 35 mm y con la actuación de la actriz ganadora del Oscar, Faye Dunaway.

En 2004 comencé a realizar videoclips, trabajando para todo tipo de bandas. Pimpinella, A77aque, Kapanga y Miranda! son sólo algunas de ellas. En la actualidad, llevo realizados más de 50 videoclips.

En 2007, finalmente logré estrenar *Filmatrón*, que se alzó con 9 premios internacionales, incluyendo el Premio del Público a mejor película en los festivales BAFICI 2007 y BARS 2007 y logró su estreno en el museo MALBA.

En 2009 dirigí y escribí el film *100% Lucha: el amo de los clones*, que llevó a más de 90 mil espectadores en salas comerciales. El trabajo en la película me afianzó como realizador de contenidos infantiles, aprendiendo un lenguaje claro, que pueda ser disfrutado por todos. Unos pocos meses después realicé el film *Kapanga: Todoterreno*, que rescata el espíritu musical de las películas de Sandro y se estrena en el Festival de Mar del Plata de ese mismo año. Por la película desfilan las actuaciones de Pablo Echarri, Gilespi o Ricardo Iorio, entre otros bizarros personajes.

En 2010 estrené *Nunca más asistas a este tipo de fiestas*, secuela del film del año 2000, y a fines del mismo año presenté *Post-la aventura completa*, una parodia de la serie *Lost* que nació como una serie *web* y terminó convirtiéndose en un particular largometraje, con estreno en el Festival de Mar del Plata.

En 2012 pude terminar el tercer episodio de la trilogía *Plaga Zombie*, intitulado *Revolución Tóxica*. Habiendo logrado la primer trilogía de muertos vivientes de Latinoamérica, comencé a trabajar en el largometraje episódico *Daemonium*, del que ya pueden verse sus cuatro primeras partes en versiones oficiales *on line*.

En paralelo, trabajo dirigiendo publicidad y videoclips como forma de autofinanciar mis proyectos cinematográficos. En los últimos años, estuve

detr3s de m3s de 40 publicidades para marcas como Heineken, Hot Wheels, Molto, Lan y Nextel. Esto me ayud3 a capacitarme como supervisor de efectos visuales y animaci3n, ya que se trata de producciones, en su mayor3a, con fondo verde o de mucha post producci3n.

Actualmente estoy terminando *Daemonium* en su versi3n largometraje y *Grasa*, una comedia fant3stica ultrabizarra realizada de forma independiente.

A continuaci3n van algunos consejos que me ha dejado la experiencia en estos once largometrajes.

Disfrut3 del rodaje. Cuando film3s, est3s capturando un momento de la vida para siempre. Cuanto mejor sea este momento, mejor va a ser la pel3cula.

La elecci3n del equipo. Cuando armo el equipo para una pel3cula de cine guerrilla separo a las personas en dos grandes grupos: "Los que te har3an un favor al participar" y "los que lo har3an como una oportunidad o un gusto". Tratando de tener a la mayor3a del segundo grupo.

De repente, hacer la pel3cula se vuelve much3simo m3s simple.

Expandir el universo de la pel3cula. Cuando la pel3cula es chica, est3 bueno "expandir la experiencia" de todas las formas posibles: un buen p3ster, una edici3n de DVD llena de extras, proyecciones con charla, *merchandising*. Cualquier tipo de cosa, que ayude a que la pel3cula tenga un poco m3s de peso, es bienvenida.

Importante. A la hora de hacer una pel3cula, deber3amos enfocarnos en dos cosas esenciales: Disfrutar el proceso de realizaci3n y disfrutar el resultado de la obra.

Todo lo dem3s s3lo sirve para confundir.

Riesgo. Cualquier proyecto art3stico tiene alt3simas chances de NO llegar a concretarse. Por eso en las etapas iniciales, es importante "obligarse" de alguna forma a terminarlo: Armar un equipo comprometido, realizar un primer poster, ilusionar a actores, etc... Somos "hijos del rigor": si no estamos un poco obligados, lo m3s probable es que abandonemos el proyecto.

Eficiencia. Tengo una obsesi3n por encontrar formas que hagan m3s eficiente el proceso del rodaje, intentando lograr m3s material en el mismo

tiempo. Últimamente vengo pensando mucho en la cantidad de gente del equipo en rodaje, analizando muchas experiencias. Todavía no llegué a una conclusión, pero voy por la hipótesis de que cuanto menos gente hay en el rodaje, más material se logra sin que se vuelva tortuoso para nadie.

No caer en las “soluciones” establecidas. Trabajar con gente que busca sus propios métodos de producción es muy interesante. Para cada problema encuentran una solución distinta, sin caer en lo establecido. Esa creo que es una de las pocas formas de lograr más con menos, de esquivar los precios inflados de la industria. A eso se le llama “funcionamiento mágico” (está todo dado para que fracase, pero funciona).

En un continente de presupuestos ajustados, tenés este camino para soñar películas grandes o resignarte a hacer cine con pocos personajes en pocas locaciones y, lo que es más duro, con pocos monstruos.

Escenas de acción. Grabar secuencias de acción y lograr un buen resultado lleva mucho más tiempo que grabar una escena “normal”, porque en cada movimiento, a cada segundo se puede delatar el “artificio”. Si tenés poco tiempo de rodaje, es preferible reducir la acción al mínimo.

Dominar las bases. En una escena de *Filmatrón*, mi cuarta película, tenía a dos personajes hablando con un tercero. Intenté meter locura; estableciendo un eje de dirección para cada personaje... El resultado fue un desastre.

Trate de romper las reglas antes de dominarlas y me salió mal.

Antes de reinventar el cine, está bueno a aprender a narrar de forma clásica. De la misma forma que antes de escribir una poesía, está bueno aprender a hablar.

Mejor imagen para tu proyecto en un único paso. Cómo lograr que tu proyecto se vea más caro e interesante en un simple paso: Dejar de mostrar imágenes de *backstage*. Ni una, ni media. Sólo mostrar el “modelo terminado”. La idea es conservar “la magia del cine” intacta, sin revelar ningún truco. ¿Te interesa conocer la cocina del restaurante en el que cenaste la semana pasada?

El equipo a lo largo del tiempo. Desde hace bastante tiempo que vengo pensando en que, a la hora de hacer una película, es mucho más complejo manejar los egos y personalidades del equipo que realizar la película en sí. Entonces, el trabajo del director es algo así como un 30% artista y 70% psi-

cólogo, todo con tal de mantener al equipo unido durante el tiempo que lleva realizar la película, que en el caso del cine-guerrilla suele ser mucho... Un año, que de repente se convierte en dos y cuando no te diste cuenta pasaron cinco y seguís con el mismo proyecto.

Y ahí, aparece un segundo desafío a superar. Pasa el tiempo y los miembros del equipo van cambiando sus gustos, prioridades y hasta su forma de ser. Inclusive hay un crecimiento profesional, que en el caso de los individuos suele ser mucho más veloz que el del proyecto en sí y eso genera un sinfín de cortocircuitos.

De repente, te das cuenta que algunas personas con las que era un placer trabajar cuando arrancaste, se volvieron prácticamente el enemigo. Que uno que era un par, ahora te mira desde arriba. Y que otro que amaba ese tipo de cine hace cinco años, ahora busca hacer una clase de película distinta.

Me pasó en todos los proyectos que llevaron mucho tiempo y la única forma de superarlo es con paciencia, porque el cambio es inevitable. Por eso terminar un proyecto es tan liberador, porque la hoja vuelve a estar en blanco para volver a acomodar las cartas y rodearte de gente con un objetivo en común.

Cosas básicas que descuidamos. Ayer veía una peli de acción bastante floja y pensaba en que hay algunas cosas tan básicas, que uno ya ni las recuerda, pero que son esenciales para que se sostenga la película, va una:

Entre los 20 y los 30 minutos de película tiene que haber un acontecimiento que le modifica la vida al protagonista, le da vuelta la tortilla. A partir de ahí, el protagonista tiene que intentar solucionar este brete. Eso es tener un objetivo. Ya teniendo algo así en tu guión, logras que el público se banque un buen rato más viendo la película sin apagarla (o sin chequear su Facebook en el celular).

Las cabezas. Una vez me dijeron: "Si querés que las decisiones NO se tomen, forma un comité". Creo que con las películas pasa algo parecido; cuando hay una o dos cabezas al mando, la cosa fluye y avanza. Pero cuando se agranda mucho la cosa y ya son muchos los que opinan, empieza a empantanarse.

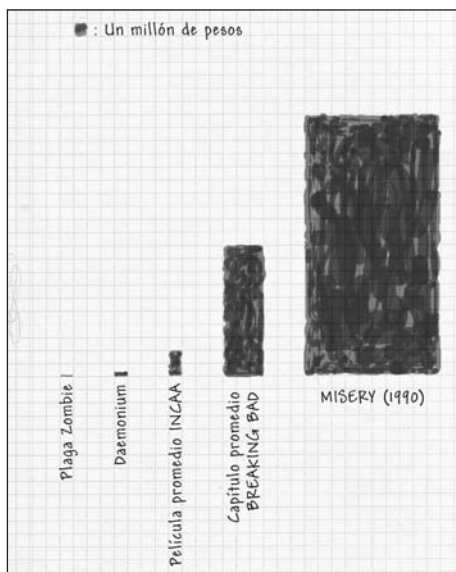
El primer proyecto. Llegó el último día de rodaje de *Daemonium*, tras un poco más de cinco años de trabajo. Lo interesante de este proyecto fue que reunió a gente con mucha experiencia junto con otros que daban sus primeros pasos en el largometraje.

Llega el final de la última toma y se da una situación particular, porque algunos miembros del equipo habían terminado rodajes de 2 o 3 proyectos durante este mismo año, pero para muchos otros era la última jornada de su primera película en toda la vida. Algo usual para unos, es una experiencia única para otros.

Este detalle resumió un poco lo que aprendí durante este proyecto; que la energía y el amor que uno le pone a su primera película puede llegar a ser mucho mayor que años de experiencia.

Deberíamos tomarnos cada nuevo proyecto como si fuese el primero.

Presupuesto. Hay que filmar con o sin presupuesto. Y cueste lo que cueste. Pero debemos saber con qué recursos contamos antes de iniciar la filmación, en qué cancha estamos jugando y a qué deporte. Hice este gráfico para entender en qué lugar nos encontramos los latinoamericanos frente a la industria:



Un tema de ego que afecta al póster de la película. No voy a usar en un póster el texto “Una película de Pablo Parés”, hasta no ser conocido tanto o más que Quentin Tarantino (cosa que dudo que pase algún día). Me parece que esas cosas no suman en difusión y restan en diseño.

Gente con la que es un placer trabajar. Termina un día de rodaje de *Dæmonium* y me disculpo con un extra-demonio por no haber podido mostrarlo mucho. El extra-demonio me contesta: “Nosotros no estamos para figurar, estamos para colaborar”.

Papeles para el equipo técnico. Me encanta que el equipo también participe actuando, es una de las cosas que le suma onda a las películas. Si das la cara frente a cámara, no te queda otra que poner todo para que el proyecto quede bueno.

¿Pilas infinitas? Para las primeras películas, realizaba *storyboards* muy elaborados, casi como si fuesen una historieta. Con los años me di cuenta que era una pérdida de energía y que sólo servían para autoconvencerme de que estaba trabajando mucho: Todo ese esfuerzo no llegaba a la película terminada.

La energía que uno tiene para hacer una película no es infinita, hay que aprender a administrarla para que dure del comienzo al fin del proyecto sin que decaiga nunca.

Experiencia. Cuando tenía 20 años, me desesperaba intentando encontrar la clave para hacer una buena película. ¿Qué es lo que tengo que saber? ¿Cuál es el secreto? ¿Que alguien me lo explique! Pasaron más de 15 años y lo que aprendí, es que no existe una clave. Es la suma de la experiencia la que hace que tu película se vea como “una película”. Así que hay que dejarse de buscar la fórmula mágica y ponerse a filmar. Porque cuantas más horas de rodaje tengas, mejores van a ser los resultados.

Cómo las locaciones afectan la puesta en escena

35

por **Lucio A. Rojas***
[Chile]



Desde el momento en que estudiaba en la Escuela de Cine, quería hacer cine de género. Transité por cortometrajes de género fantástico, bizarro y algo de terror. Fueron intentos fallidos, pero que hacían eco de mis intereses de aquel entonces y que se acentuaron en mi carrera futura.

Filmo cine de género porque es el cine que me gusta ver. Es mi preferido, con el que crecí. Soy de la que yo denomino “Generación videoclub”. Siendo niño, en los años ’80, consumía mucho cine de terror clásico por la tele. Cuando iba a los videoclubes y me topaba con la carátula de *El vengador tóxico*, con su más que atractivo cartel de “Estrictamente prohibida”, alucinaba con el cine de género. Es un terreno donde hasta el momento me siento cómodo. Quizás algún día ya no lo sienta así y termine haciendo dramas reflexivos autorreferentes al pedo. Pero lo dudo.



* **Lucio Alejandro Rojas**, nacido el 17 de agosto de 1978 en Santiago. Cursó estudios de administración pública en la Universidad de Chile. Egresado de la Escuela de Cine de Chile, con la especialidad de guión y dirección.

Mientras estudiaba cine, junto a su compañero Cristián Toledo, realizaron *Muerte ciega* (*Zombie dawn* en EEUU), film cuyos derechos de distribución mundial fueron adquiridos por Eagle One Media.

En 2014 estrenó *Perfidia*, film que ha tenido selección en 15 festivales internacionales. Fue adquirido por Artsploitation Film para USA y Maritim Pictures para territorio Europeo.

Actualmente estrena *Sendero* y se encuentra en la pre-producción de *Trauma*, su cuarto film, a rodar durante el verano de 2016.

Hasta el momento ya tengo dos largometrajes finalizados (*Muerte ciega* y *Perfidia*) y muy distintos entre s3. Y un tercero, *Sendero*, que ahora estamos estrenando en festivales, que es a3n m3s distinto.

Me cuesta encontrar una definici3n, pero lo que s3 trato de hacer son re-lecturas de ciertos g3neros. Por ejemplo, *Muerte ciega* (*Zombie Dawn*, como se edit3 en USA) es un film que si bien es de acci3n/horror, es mucho m3s un western con zombies. El presupuesto era tan 3nfimo (u\$s 2.500) que ten3amos que hacer lo posible por no demostrar pobreza.

Para el fan del horror, la pel3cula es buena o mala. No tiene punto medio ni consideraci3n de ser bajo presupuesto. Eso es algo que hay que tener siempre presente y nunca como excusa del resultado final.

Con este film hicimos un western crepuscular con todas sus letras. Ante la ausencia de zombies, instalamos conflictos mucho m3s humanos que los de una pel3cula cl3sica de muertos vivientes.

Perfidia, por el contrario, es un film que se construy3 sin influencias cinematogr3ficas. Pero s3 con muchas literarias, en especial de la obra del gal3s Arthur Machen. Es una pel3cula de g3nero fant3stico que coquetea con el terror, pero que tiene otro tipo de lecturas, cercano a lo experimental. Este film fue m3s "estrat3gico", al ser de muy bajo presupuesto, no pod3a tener los FX o nivel t3cnico que quer3a. Por lo tanto, en cierta forma lo "enrreci3" desde su gui3n hasta la puesta en escena, para quedar con un producto extra3o y con posibilidades para quedar en festivales de g3nero y ser editado en distintos pa3ses. Y bueno, as3 fue y eso nos tiene contentos.

Ser un cineasta guerrillero en America Latina es toda una odisea. Pues ac3 pasa algo bien ir3nico. El que hace cine de "autor", generalmente trabaja con muchos m3s recursos que el que trabaja cine de g3nero a lo "guerrillero". Arrasa con fondos estatales, tienen coproducciones internacionales (de preferencia europea) y terminan haciendo films de "autor", con varios cientos de miles de d3lares o un par de millones de esa moneda. Y los que hacemos cine de g3nero, acci3n, ciencia ficci3n, terror, etc... que de verdad necesitamos muchos m3s recursos que otro tipo de cine, tenemos que valernos con lo que hay a mano, haciendo lo que se pueda. Incluyendo milagros, por cierto.

Existe mercado para el cine de g3nero, pero es responsabilidad y deber del realizador latino, que por mucho que quiera hacer un film muy personal de g3nero, debe tener un tema universal. Por ah3 lo dec3a John Carpenter, que el 3nico sentimiento universal es el miedo. Ni siquiera el amor se entender3 ac3, como en pa3ses de Asia. Pero el miedo, es algo que trasciende cualquier cultura. Y algo a favor tenemos los que hacemos films de terror o

fantástico. Si la película es genial, será un exitazo. Pero si es mala, tendrá su nicho que la salvará económicamente. Eso, otro tipo de cines ni lo tienen.

Mis películas fueron financiadas con aportes privados. Empresarios que poco a poco han comenzado a creer en meterse en esto. A medida que ganen confianza, que vean que es un trabajo que puede ser rentable, entrarán más y más y quién sabe, algún día sean como los capitales estatales, algo en lo que se pueda confiar anualmente.

Mi primer film, *Muerte ciega*, estuvo presente en alrededor de diez festivales internacionales, entre ellos el Buenos Aires Rojo Sangre o el de La Habana. Pero su principal exhibición, fue un estreno comercial en EE.UU en 22 salas durante mayo/junio del 2012, siendo curiosamente la única película chilena estrenada comercialmente en las tierras del tío Sam. Posteriormente se editó en DVD en el mismo país, como así también en Brasil, Japón y Europa.

Con esta película pagamos un poco el noviciado, pues se entregaron los derechos mundiales de la película al distribuidor. Fue una mezcla entre in-experiencia y ser críticos que también la película al ser hecha en Mini DV, tenía muy pocas posibilidades de distribuir y bueno.

Venderla fue muy simple. Abrí una cuenta Imdb.pro, desde ahí saqué los nombres y datos de muchos distribuidores que estuvieran en línea con una película así (pues claro, no escribiría a Fox o Sony) y les comencé a escribir ofreciendo la película con el *link* de la misma en vimeo. Y así fue, no hubo más ciencia ni secretos para venderla.

Perfidia, a lo que va a la fecha, ya tiene 14 selecciones oficiales, incluyendo eventos importantes como el Razor Reel de Bélgica, Buenos Aires Rojo Sangre, Puerto Rico Horror Film Fest, Feratum, etc. Y tras eso, se han vendido sus derechos de distribución en varios países.

Yo me encargo de hacer los comunicados de prensa. Luego, cuando está por salir el teaser o tráiler, los envío a muchos sitios internacionales que tengan relación con el género de la película. La idea es que “pique” alguno de los masivos y desde ahí, comienza a repercutir en otros.

Desde el año pasado conformamos una empresa productora llamada Border Motion Cinema, con la que debutamos este año con *Perfidia*, el 2015 estrenaremos *Sendero* y para el 2016, *Trauma*, nuestro próxima película que realizaremos el año entrante. En los últimos años, me he dedicado exclusiva y únicamente a la realización de estos films. Por decisión personal, no tomo otros trabajos ajenos a esto. Sin que esto suene irrespetuoso o nada por el estilo, pero en mi caso siento que no estudié cuatro años de cine para hacer videos corporativos o comerciales.

Las locaciones

Las locaciones son otro aspecto a considerar y depende del presupuesto. Salgo personalmente a buscarlas, pues como escribo el guión en base a ellas, es fundamental. Y aunque resulte agotador, es algo que me encanta.

Las locaciones tienen demasiada importancia en el cine de género. En terror sobrenatural, mucho. En una película de horror rural, mucho más, pues debe transmitirnos desolación, desamparo y una serie de cosas que no sólo deben entenderse en mi país o Latinoamérica, sino en todo el mundo.

Al momento de conceptualizar la película, generalmente vienen algunas imágenes que considero potentes y desde ahí, empiezo a construir la historia. Desde ahí, la locación y casting. Generalmente tengo resuelto el casting y la locación antes de comenzar la escritura de guión, pues me gusta escribirle los personajes a la medida de los actores. Esto tiene fortalezas y debilidades y debo tratar, en lo posible, de apuntar hacia sus fuertes y evitar los puntos más débiles. Es un método que me han criticado, pero que hasta el momento me ha servido.

Para el actual proyecto que estamos desarrollando, *Trauma*, todo transcurrirá en una gran casona urbana en Santiago. En mis anteriores películas generalmente habían muchas locaciones y casi todas rurales y eso al final de cuentas desgasta mucho. Por lo mismo ahora estamos trabajando en base a una sola locación, en la ciudad y donde tengamos cerca todo. Veremos qué tal esta experiencia.

Para mi primera película, *Muerte ciega*, al tener un presupuesto ínfimo, nos jugamos por conseguir locaciones que nunca se hubieran visto en el cine chileno y al final fue lo que construyó en gran parte la película y algo que destacaron medios extranjeros. Una historia muy potente puede adaptarse a las locaciones pero a no olvidar que el cine es visualidad y siempre digo que hay que hacer lo mejor posible técnica y fotográficamente la película, pues si ésta es buena, será un taquillazo. Pero si es mala, por último la encontrarán "linda" y en festivales quedará.

Perfidia se desarrolla en el Cajón del Maipo, que es un hermoso lugar cercano a Santiago y perteneciente a la región Metropolitana. Costó mucho realmente dar con el lugar pues necesitábamos una cabaña cerca de un bosque para movernos lo menos posible. Y gracias a una amiga que trabajaba en un centro turístico se dio la posibilidad, pero fueron meses tratando de encontrar. Para *Sendero* fue aún peor pues necesitaba una casona de tipo colonial en medio del campo y otra vez, por fortuna encontramos, de casualidad, el lugar ideal. Estábamos buscando otro dato y de repente nos encon-

tramos con la casona de los sueños, que hubieran querido para *La masacre de Texas*.

A veces se plantea que una película de suspenso o terror debe tener locaciones que sean opresivas y necesariamente se debe rodar de noche. Sí, y no. Creo que sí para el caso de *Perfidia*, que se tuvo que realizar todas las escenas de noche en un 95% con noche americana. O bien, hubo que trabajar desde el guión para hacer noches extrañas. Sinceramente, me hubiera encantado grabar de noche, pero dado que el presupuesto que teníamos para el rodaje era de apenas u\$s 10.000, no teníamos posibilidad alguna de arrendar un generador para las 15 jornadas. Pero eso nos llevó a buscar otras soluciones narrativas y visto por la buena recepción festivalera, nuestra debilidad se terminó transformando en la “rareza” que le dio un tono particular al film. Y digo que no, pues un género como el *survival*, que más que de horror fantasmagórico, tiene relación con personas siniestras, puede funcionar tan bien de día como de noche.

Hasta el momento he trabajado viajando muchas veces, antes del rodaje, a la locación. Así preparo los movimientos con antelación y nos sirve para optimizar los siempre apretados planes de rodaje. Y también uso maquetas a escala de la locación principal, para así de esa forma —llegado el momento— no moverse tanto y trabajar en la oficina en las reuniones de pre producción.

Consejos

- El guión es muy importante. Al principio creía que eso de las estructuras no era tan fundamental. Error: trabajar esto en profundidad, puede hacer que aunque te quede malo el producto, quede “visionable”. Pero al revés no: un film perfecto en lo técnico, no resiste un mal guión.
- Nunca llorar por el presupuesto que se tenga. Si querías 300 y sólo conseguiste 100, haz la película con 100. Ve en este problema una oportunidad de transformar la dificultad en un desafío narrativo. Pues nunca olvides que trabajamos en algo que es un lujo, un *hobbie* para muchos y en donde se pasa de maravillas. Sólo una de cada siete personas creo que podrían decir algo así.
- No piensen tanto las producciones. Llegar y lanzarse a realizar es la mejor escuela y aprendizaje. Lo peor que puede pasar es hacer una mala película. Y de esto nadie se muere y, si no puedes soportar el fracaso o la crítica, simplemente no sirves para esto. Pero esa primera

aventura, irresponsable y sin razonarla mucho, puede traer múltiples beneficios. Pero recomiendo pensar la primera película a escala menor. Veo a muchos que quieren hacer su primera película en grande, con u\$s 500.000 de presupuesto y están años desarrollando ese sueño, hasta que se debilita y muere. Mejor partir con lo mínimo, ir investigando o experimentando las operaciones que a uno le son más cómodas y listo. El resto vendrá con el tiempo.

Cómo filmar escenas de sexo

36

por **Eduardo Rosado***
[Puerto Rico]



El cine de género me atrapó en 2010. Había trabajado como asistente de dirección para el filme *Caos*, de Raúl García. Se trata de un film que narra la historia de un disidente que, en pleno golpe de Estado al país, se enfrenta a una epidemia que está convirtiendo a las personas en zombies. Le propuse al director hacer una serie de cortometrajes que funcionaran como *spin-off*, que finalmente produje junto a dos colegas cineastas. Uno de ellos lo dirigió (*Apocalipsis*). Los cortometrajes tuvieron difusión en la isla y una acogida tremenda. Aunque nunca había sido fanático del género, de repente me encontré ante las posibilidades de encontrar historias que podía narrar con extremismos que me permitían conmovir o mover a la audiencia.

Mi próximo largometraje, *Sexo salvaje*, es un film que quizás hace cuatro años atrás no me hubiera atrevido a realizar. Pero no fue hasta que realicé



* **Eduardo Rosado** es un cineasta puertorriqueño, destacado por hacer cine bajo la técnica de cine improvisado y por ser uno de los mayores exponentes del cine libre, en ocasiones se le ha denominado como el padre del cine underground en Puerto Rico. Es también historiador, crítico de cine, escritor, profesor de cine y fundador del colectivo Cinemovida, de la Escuela de Cine y del Conservatorio de Cine de Puerto Rico. Entre sus trabajos más reconocidos se encuentran los cortometrajes *Los panas: Arrested*, *El ataque de los ñañas*, *100 K*, *Terrorista* y *Apocalipsis*, los documentales *Los indios de mi pueblo*, *Polimnia* y el largometraje *Las divertidas aventuras del aburrido Carlos*. Actualmente trabaja en su próximo film, *Sexo salvaje*, primero del género erótico que se filma en la isla. Forma parte del colectivo de teatro Los Desconocidos, donde participa como actor, escritor y director.

Regreso, un cortometraje bajo el g3nero del suspenso, que me permiti3 adentrarme un poco en la sangre y el sexo. Aqu3 en Puerto Rico, el cine es un poco t3mido en muchos aspectos. No tiene el atrevimiento que tiene el teatro, por ejemplo. No es capaz de tocar cuanto tema quiera de la manera que quiera. As3 que me he visto durante los 3ltimos a3os bordeando los extremos. En cierta manera soy un disidente narrativo. Soy un terrorista del s3ptimo arte que ha encontrado en el g3nero una manera de contar historias sin sentirme limitado a las tendencias de los otros g3neros en particular.

Mis pel3culas son dramas realmente. Y son dramas minimalistas. Aun cuando el tono que utilice para narrar esos dramas sea el suspenso, el gore, el slasher, el horror, su g3nero principal y predominante sigue siendo el drama. Son historias que se enfocan principalmente en sus personajes. Las mayores influencias las he encontrado en el teatro. Muchas obras me han abierto los ojos a las posibilidades narrativas. As3 puedo atreverme a ser anti estructural como mantener un estilo cl3sico si fuese el caso. Puedo atreverme a mostrar desnudos completos como hablar de temas que, quiz3s, otros no se atreven a tocar. Experimentar con estilos de actuaci3n y con diversas puestas en escena. Mi cine es feo. Es imperfecto. Pero es mi cine. No hay equivalente de m3 en mi isla.

Sexo salvaje cuenta la historia de una joven pareja que pasa por una crisis matrimonial, por lo que decide abrir su relaci3n a nuevas experiencias sexuales y adoptan el estilo de vida *swinger*. Para hacer la pel3cula hubo mucho trabajo investigativo. No sab3a nada del tema. Me tom3 casi tres a3os recopilar informaci3n sobre el tema *swinger*, conocer y entrevistar parejas. Una vez con eso, fue escribir el gui3n. Y de ah3, reescribir. Aun durante ensayos hubo mucha reescritura y cambios. El film son planos secuenciales, as3 que se ten3a que ensayar bastante, por los actores y por la c3mara. Habl3 con sex3logos y parejas que leyeron el gui3n y me dieron sus opiniones.

Debido a la tem3tica, tuve problemas para encontrar los actores y actrices que se animaran a participar. Sobre todo, porque quer3a ser crudo. Convencer a los actores no era f3cil. Cuestionaban mucho la necesidad de la crudeza y se iban m3s por la tendencia: "pero a veces es mejor no ense3ar". No entend3an que la propuesta precisamente buscaba alejarse de eso. Les di referencias de films, les habl3 lo m3s que pude del tema... pero si estaban dispuestos a los desnudos, siempre hab3a algo de por medio. Una actriz experimentada y conocida en mi pa3s cuestion3 tanto ensayo. Le expliqu3 los secuenciales y la complejidad y aun as3 no entend3a. Dec3a que en cine no se necesita ensayo. Por m3s ejemplos de pel3culas que le d3 para mostrarle que en el cine s3 se ensaya, no cay3 en tiempo. Otras nos ped3an cifras exorbitantes.

Hubo una actriz debutante (este hubiera sido su primer film) a la que le ofrecíamos el rol protagónico y pidió una cifra que excedía por mucho lo que pedían actrices reconocidas y con nombre. Hubo otras actrices que no podían en la fecha prevista. Grabaríamos en semana santa del 2014 y ya varias tenían compromisos de trabajo. También se me dio el caso que la actriz perfecta para el papel tenía la disponibilidad, pero no le veía química en la pantalla con el que haría de su pareja ni con el que intercambiaría.

Fueron tantas cosas que honestamente ni recuerdo. Nos tomó casi cuatro meses de búsqueda intensiva. La audición la trabajé bastante fuerte, en el sentido que les hablaba en extremo del proyecto, de las escenas de sexo y de los desnudos, pintándolo más fuerte de lo que realmente es. Muchas actrices y actores cogían miedo inmediatamente. Entendí que era necesario hacerlo así, ya que la persona que entrara al proyecto no podía tener tabúes, limitaciones, timidez, incomodidades, nada por el estilo al momento de los desnudos. Funcionó. El elenco con el que terminé trabajó de la mejor manera y no me arrepiento.

El trabajo de las escenas de sexo me gusta más explicarlo desde el punto de vista de la crudeza. Lo explícito depende de los puntos de vista. Para muchos, al ser una escena de sexo donde gimen y se ven tetas les puede resultar explícito mientras que para nosotros no. El tratamiento es realista. Crudo. Trabajé una puesta en escena naturalista. No se muestra penetración pero, fuera de eso, son escenas extensas, donde se ven desnudos y se besan, se tocan, se enyuntan, se rozan. No es *Nymphomaniac*. El sexo acá funciona psicológicamente. Nos muestra emociones y pensamientos. Se ensayaron con anticipación, primero con ropa y luego sin. Fueron ensayos técnicos. No bloqueé con gemidos ni gritos ni roces... quería que fuese espontáneo, y no quería bloquear esas cosas.... Quería que pasaran.

Para la selección del elenco, siempre uso actores que tengan base teatral. La disciplina de un teatrero no la tiene ningún otro actor. Si el actor es exclusivo de cine, tiende a venir con actitudes de diva o divo. Es muy importante para mí la relación director/actor. El actor debe entrar al proyecto porque quiere, no porque lo hará famoso, ni por el dinero. Debe ser una aventura que emprenderemos juntos. No suelo hacer audiciones, tiene que ser algo extremo, como el caso de *Sexo salvaje*, que no conseguí actores en particular. Pero aun así, audiciono a esos actores que ya he visto anteriormente. Busco sus filmografías. Los estudio. Veo sus películas. Los veo en teatro. Llamo a los directores con los que han trabajado. Llamo a actores colegas para que me den referencias. Si ya llegó a mí, ten por seguro que tuvo buenas referencias. Si continúa trabajado conmigo, ten por seguro que es porque es

un buen actor. No trabajo con personalidades de far3ndula, ni modelos o cantantes que quieren actuar. Es importante para m3 que tengan formaci3n actoral. No tolero a los actores famosos o con nombre o apellidos. Eso para m3 no basta. He tenido el privilegio de trabajar con actores importantes en mi pa3s como Axel Anderson, Ren3 Monclova, Rey Pascual y Lu3s Enrique Romero, entre muchos otros. Lo que me llena de ellos es que no son nombre ni fama nada m3s. Son actores, antes que nada. Har3n lo que les pidas y creer3n en tu visi3n. No puedo trabajar con actores que quieren verse bonitos o bonitas. Mis audiciones son casi siempre entrevistas informales, los conozco en un festival de cine o alg3n lugar que coincidamos y hablo con ellos casualmente. De ah3 los estudio sin que se den cuenta. En t3rminos generales deben ser disciplinados, respetuosos con la profesi3n y apasionados. He trabajado con actores que si les pido que se quiten la ropa lo hacen sin cuestionarme, que si les pido que se tiren al lodo lo hacen sin quejarse, que si les pido cargar equipo para que nos ayuden lo hacen sin problema. El actor o actriz que trabaje con nosotros debe ser guerrillero. Y debe ser as3, porque el primero que est3 dispuesto a enfangarse, lastimarse y llegar al l3mite soy yo. Tambi3n, soy bastante selectivo, ya que como director, les doy mucho de mis experiencias de vida. Les cuento cosas personales e 3ntimas, miedos e inseguridades para que entiendan sus personajes. Mis textos hablan de m3, la mayor parte de mis personajes soy yo, fragmentado en diversas facetas o etapas. Y para lograr hacerlos entender tengo que desnudarme emocionalmente y dejar que conozcan lo peor de m3. Los actores se convierten en mis amigos, y eventualmente, en una versi3n extendida de mi familia. La mayor parte de ellos conocen mis dolores, frustraciones, miedos e inseguridades.

En mi pa3s hay la tendencia, entre mis colegas, que creen que porque hago cine improvisado no planifico. Y no es cierto. Trabajo con mucha planificaci3n. Sea cine improvisado, guerrilla, comercial o estructurado, debo planificar. Sobre todo cuando es improvisado o guerrilla. Hay mucho de por medio, y si se van a rodar escenas o grabar con recursos bastante limitados, debo asegurarles a todos que todo correr3 bien. Aunque ya no me encargo tanto de la producci3n, aun as3 la selecci3n de la cantidad de d3as y el equipo de rodaje recae en m3.

Los directores de fotograf3a deben someterse a mis criterios. Mi formaci3n fue principalmente t3cnica, as3 que no permito que los t3cnicos se me apropien del proyecto. Tambi3n los adiciono para estar con nosotros. No pueden ser personas que existan para oprimir botones y mover cosas. Deben tener sensibilidad. De igual manera desear crear. Deben ser artistas. S3, en el aspecto creativo, siempre dejo espacio para la improvisaci3n.

Casi siempre los días de rodaje se planifican más extensos de lo que realmente serán. Para darme espacio para jugar a mí y a los actores, y casi siempre terminamos antes de lo estipulado.

Básicamente trabajo bajo el minimalismo. Menos es más. Trato de aprovechar los recursos naturales, la luz natural por ejemplo. Cada proyecto es tan único que la cosa varía según cada producción. Pero mayormente trato de mantenerme bajo la idea de que hagamos lo mejor que podamos con lo que tengamos a mano. Trato de no enredar el rodaje más allá de las complicaciones necesarias. Casi siempre los directores de fotografía quieren *dollys*, grúas, no sé, juguetes así, pero los uso siempre y cuando no afecten el trabajo actoral. Ejemplo, si un *dolly* significa que la escena la podremos filmar dos veces debido al tiempo que conllevará, dejándome con pocas opciones de repetir o jugar con el actor, prefiero descartarlo. Opto por tener ese tiempo para jugar con el personaje. Aunque trato de llegar al *set* con las escenas preparadas, siempre surgen cosas que nos invitan a crear. Veo el cine como un juego. Es un juego que jugamos en serio.

Antes de comenzar a hacer cine, estuve en tantas producciones que tenían poca o ninguna planificación que lo sufrí. Los ánimos se pueden calentar, la gente se puede cansar o desanimar. Trato de evitarlo. ¿Qué si improviso o juego mucho? Sí. Pero todo eso se deja como parte de la posibilidad al momento de planificar. El hecho que tengamos una hora o dos horas para jugar, es porque se planificó así. Como productor suelo hacerlo también con mis directores, darles tiempo para jugar. Creo que más que la falta de planificación, es la falta de estructuración. Hay cosas que quizás no se detallen, pero se planificaron así.

Puede resultar caótico, pero el caos muchas veces puede traer cosas interesantes. Tensión que se refleje en la escena, los personajes. Estrés que beneficie a los actores. En el rodaje de mi cortometraje *Bill* (parte de una trilogía de tres films de suspenso) nos atrasamos por un día de filmación. Le pedí a la producción que me diera ese día adicional. Fueron dos días corridos de más de 14 horas de rodaje cada uno, filmando hasta la madrugada. El final era un asesinato. Y aproveché las tensiones creadas por el cansancio. Pero cada rodaje es tan particular. *Sobrepoblados* es un corto que recién dirigí y lo terminamos dos o tres horas antes *wrap*. La filmación corrió sin problemas desproporcionales. Como mayormente se me ha conocido en la isla por los filmes improvisados, hay una idea general de que no planifico, pero todo lo contrario. Mientras más hago cine improvisado y cine guerrilla, más me convenzo de la planificación. Es esencial para el éxito. Cine guerrilla lo que quiere decir es que se hará con lo que tengamos a mano, no significa que no

se planificará. Todo al contrario, para dar un golpe de Estado con un grupo guerrillero, se requiere la máxima planificación necesaria ya que un pequeño fallo puede conllevar el fracaso de la operación.

Como consejo final, diría que si vas a hacer cine, hazlo por qué quieres contar algo. Quieres decir algo. Aun cuando no estés claro de qué. Si lo sientes, fílmalo. Que lo hagan a su manera. Olvídate de los demás. Busca tu propio estilo e identidad. A la larga, como sea, te criticarán. Si no van a dar dinero, honestamente no importa si les gusta o no, es mejor que tú estés satisfecho. No seas perfeccionista. La perfección llega por la experiencia. Así que no busques hacerlo bien, busca hacerlo de la mejor manera que tu conocimiento, experiencia y recursos te permitan. No hay nada mejor que el regionalismo. Yo no quiero ver tu película por que se parezca a los *explotations films* de los demás. Yo quiero ver tu película porque es diferente, única, porque me muestra un cineasta con voz. Porque me muestra cultura. Porque tiene identidad propia. Fuera de eso, mantén la frente siempre en alto, nunca dudes aún aunque no sepas la respuesta. Ten el guión siempre en mano. Que nadie lo conozca mejor que tú. Especialmente si tú lo escribiste. Debemos tener una doble identidad, entre una parte honesta y la otra delincuente. Para hacer cine tienes que ser medio delincuente y tener poca moral. Pero a su vez, para trabajar con tu *crew* debes ser humano, sensible. Tus actores y *crew* necesitan un ser humano al que seguir. Un líder que no se impone, si no que ellos siguen. Ellos son mi ejército. El cine es como ir a la guerra. Somos soldados y yo a diferencia de otros no tengo un batallón montado, tengo una guerrilla de unos cuantos locos que al igual que yo estamos obsesionados por hacer cine. Y ellos confían en mí porque saben que seré el primero en morir en batalla, de ser necesario. Así que ahí tu nos verás, dispuestos a amanecernos, robar tiros, grabar sin permisos, con poco o ningún dinero, tomando prestado o robando (para luego devolver esperando que no se enteren ni nos cojan). He tenido la oportunidad de trabajar en producciones extranjeras, y en varias de los *Hollywood movies* que se traen a la isla, y aunque la paga es tentadora, no lo disfruto tanto como trabajar en mis films sin enormes presupuestos, actores sin nombre, sin fama y técnicos que saben manipular la luz de verdad. Siempre digo que yo no quiero hacer cine con actores famosos ni técnicos experimentados. Yo quiero hacer cine entre amigos. Suena cursi y quizás para muchos, suene pendejo. Pero aquí en la isla creo que es la mejor salida que puedo tener para hacer cine. Para mí no es cuestión de querer hacer cine, es hacerlo.

Cómo incentivar a tu equipo de trabajo en el set

37

por **Gigi Saúl Guerrero***
[México]



Todos disfrutamos de algún evento surreal o sobrenatural que normalmente no enfrentamos en el día a día. Cuando pienso en horror, veo una forma de escapar de tus propios miedos y ver las cosas de una perspectiva diferente, un proceso catártico para la mente. Stephen King dijo: “Creamos horrores para ayudar a enfrentar los verdaderos de la vida”. Es por eso exactamente que tengo un gran amor por la realización de películas de horror.

El horror es el género más versátil y de ahí puedo contestar al cuestionamiento que siempre me hacen: el horror puede ser comedia, drama y hasta romántica. En algunos casos hasta combinar estos últimos tres porque, no tiene fronteras fílmicas como el resto de los géneros que sólo pueden combinarse entre ellos bajo un propósito, sin poder ser irreverentes como lo es el horror.



* **Gigi Saúl Guerrero** nació en la Ciudad de México, ahora radicada en Vancouver. A la edad de 24 años ha logrado rápidamente imprimir su huella en la comunidad del horror, empezando con su video viral de *Evil Dead in 60 seconds*. Gigi es ya conocida por su confianza, gracia y talento en el manejo del terror. Su trabajo siempre destaca por su potencia visual y su excelente técnica. Guerrero vive fuera del país, por lo que se ha visto influenciada por el arte chicano. Es parte de Luchagore Productions que agrupa a talentosos cineastas de Vancouver dedicados a hacer cine de género. Próximamente estrenará su cortometraje *El gigante*. Su segmento para *México Bárbaro* cuenta la historia de venganza de sensuales *stripers* que en el “Día de los Muertos” deciden vestirse para matar. Facebook: Luchagore Productions. Twitter: @HorrorGuerrero y @LuchaGoreFilm. Instagram: @chilangagigi.

Desde temprana edad me encontraba fascinada con todo lo involucrado en cine. Incluso repetía las películas de Disney varias veces para señalar todos los errores. De ahí nació mi afán por querer ser una animadora gráfica. Incluso a los 12 años de edad estudié animación de dibujo clásico. Al crecer uno va queriendo conocer las diferentes áreas que involucran el cine. La actuación para mí fue uno que no sólo me ayudó a involucrarme más en la cinematografía, sino para el desarrollo de una mejor comprensión lo que se vive frente la cámara.

Todos tenemos una coyuntura en la vida que nos lleva a buscar lo que queremos y repetir la experiencia de aquello que te provocó esa reacción sensorial que, cuando la buscas en tus recuerdos, aún puede enviar un poco de electricidad a aquellos sentidos que se involucraron en ese momento. Mi coyuntura fue en mi lapso de niñez. Como buena infante que se cuestiona por qué le prohíben algo, lograron que mi curiosidad creciera cada vez más. Un día mi hermana y mi prima más grandes de edad decidieron llevarme a ver *El exorcista*. Para una niña de 9 años, acostumbrada a espantarse con *Maléfica* y con el dueño de la Isla de los Juegos de Pinocho, fue un giro completo a mi perspectiva, al punto de no poder dormir en paz por semanas. Mi coyuntura en resumen viene acompañada por mis primeros gritos de miedo en una sala de cine.

La inspiración a las cosas que uno realiza siempre viene del lugar que menos esperas. Mis padres por un tiempo pensaron que sería médico cirujano por el tiempo que pasaba en la televisión viendo programas de operaciones. En realidad lo que capturaba mi atención era el gore: los elementos sangrientos y grotescos que causaban un pequeño sentimiento escalofriante, combinado con miedo. Así es el cine de terror. Tiene la capacidad de evocar emociones extremas del público. No hay límites y esa es mi fascinación.

Como directora y siguiendo por el proceso curioso del cual nunca se termina, también está en mi mente el explorar otros géneros como acción o fantasía. Pero el horror siempre tendrá un lugar especial en mí. Gracias a él logré el vínculo que me permite experimentar y crear cosas que jamás había imaginado hacer.

Ahora, a mis 25 años, siento que el género de horror ha cambiado mucho. En los '70 fue un gran shock cuando salió *El exorcista* y, en comparación, hoy es mil veces más difícil poder asustar o causarle shock al espectador, especialmente porque ya estamos acostumbrados a tanta violencia en el mundo que vivimos.

Hoy en día acepto que no sólo el cine en general es una industria muy competitiva. Pero ser una mujer en esta industria es algo difícil, tal vez que

un poco más en el género de terror. En mi perspectiva es un reto que hace que me empuje a esforzarme al doble para ser reconocida por mis trabajos. La realidad es que no importa. Siendo hombre o mujer es difícil sobrevivir en esta industria. Como todas las artes, tienes que realmente querer estar ahí, toma tiempo y mucho sacrificio. El género no debe ser parte del reconocimiento, sino el trabajo realizado, al final eso es lo que más importa para poder llamarse un *filmmaker* (sin tomar en cuenta tu tipo de sexo).

Uno de los elementos más importantes para tener éxito en el mundo independiente de cine es que nunca te olvides de tus fans. Siempre recuérdalos porque gracias a ellos llegarás a un nivel más alto. Luchagore Productions es mi casa productora y está constituida por un equipo de jóvenes con la misma dedicación y pasión al cine de género. Juntos hemos logrado muchos cortos increíbles y presentarlos en festivales internacionales. A nosotros como equipo nos motiva es el apoyo de nuestros fans. La importancia de los fans no está medida por la cantidad si no la calidad que nos proporcionan de sus críticas, aplausos, reacciones y lealtad.

Haciendo un poco de historia, conectarse con tu público era más complicado y tomaba más tiempo. No olvidemos que no existía el Internet. Pero hoy en día gracias a la tecnología tenemos redes sociales que nos ponen en contacto directo con el mundo. Mi compañía de Luchagore ha crecido y tenido la oportunidad de desplazarse con mayor rapidez y mantener el contacto abierto para todos.

Redes sociales y fans son la parte externa de tu trabajo como cineasta independiente. Es igual de importante que la parte interna, hablando de tu equipo de filmación. En esta industria, como en otras, el comienzo es difícil y a veces se siente imposible. Pero cuando tenemos la ilusión y el amor a lo que más nos apasiona, no importa cuántos obstáculos se nos presenten.

En el caso del cine independiente, el problema más común es la falta de presupuesto. Pero eso no es un impedimento para hacer un buen trabajo. Tú como líder eres el ejemplo, la motivación y la confianza de que lo que estás haciendo es valioso para todos y cada uno de los involucrados en tu equipo. Es importante no olvidar que todos tenemos el mismo fin. Lo más importante de un líder es producir más líderes, no más seguidores.

Ser director es formar parte de cada departamento, ver cada detalle, asumir una responsabilidad de que el equipo se encuentre cobijado y atendido a sus necesidades para completar su trabajo. Esto incluye el asegurarte que aunque el presupuesto sea muy bajo, debemos garantizar que la comida sea la mejor; como siempre he dicho: "Un *crew* bien comido es igual a un *crew* feliz". Es una de las formas más básicas de hacerlos sentir apreciados. Mis

padres han sido una piedra angular en mi vida, ellos han cocinado en cada uno de mis proyectos. Una de las razones por la cual la gente ama trabajar con nosotros es porque servimos la mejor comida mexicana.

El proceso creativo comienza con una idea que se construye con la aportaci3n de cada involucrado. Cada persona se encuentra en un puesto estrat3gicamente para fungir con un trabajo al que se le brinda la confianza para realizar su m3ximo. De esta posici3n, en Luchagore hemos alimentado ideas de cada departamento para crear los conceptos que ayudan a crear el factor 3nico que siempre buscamos. Sin el aporte de estos elementos se crea una censura creativa que terminar3 por ser ego3sta y ambientar3 el lugar de trabajo con frustraci3n; lo cual es negativo y puede propagarse a m3s 3reas.

Al brindarle a cada persona su punto de importancia en la participaci3n crear3 el v3nculo necesario para que se transmita la misma pasi3n por ver terminada una visi3n creativa. Cada eslab3n del equipo es importante. Donde alguno quede d3bil, lo har3 para el resto. Debemos recordar siempre que la libertad de expresar pensamientos es un derecho que hace valer a cada elemento con la importancia que merece y eso incrementa el valor de toda la producci3n.

Esto me lleva a la importancia de la selecci3n del equipo de trabajo. Aunque se busca que cada elemento d3 todo para aportar su m3ximo, s3lo se puede al tener la intuici3n y determinaci3n para saber el potencial de cada persona, sin esto s3lo llevaremos a algunos a una palabra que usamos anteriormente: la frustraci3n. Cada departamento est3 destinado a llevar una tarea espec3fica y cada departamento conf3a en que las tareas que conllevan estas aptitudes sean completadas por cada uno de ellos. Eso crear3 un ambiente de trabajo 3ptimo y sumamente productivo. El trabajar en condiciones positivas no quiere decir que uno realiza lo que imagina, sino descubre lo que uno tiene dentro.

Cada ideal est3 en el equipo; los obst3culos para su cumplimiento tambi3n. Aunque me encuentre como director en el *set*, tambi3n estoy cortando manzanas para alimentar al *crew*; mi productor y cinemat3grafo son los que sirven el caf3 a todos. Aunque no tengamos el suficiente dinero para pagarle al equipo, nos damos a la tarea de contagiar a la gente con nuestro entusiasmo, el cual es el iniciador de todo; la pasi3n y creatividad colectiva posibilita su permanencia.

¿En qu3 se refleja todo esta apertura? ¿La libertad de expresar creativamente lo que piensan? Puedes llevar 13 horas filmando, faltando 2 horas m3s para terminar, y aun as3 se queda la gente contigo. El *crew* te respalda porque las personas creen en tu proyecto tanto como t3, porque has mos-

trado desde el principio la importancia del trabajo de cada uno. Y claro, es horror, el género más divertido de filmar; donde todos se divierten viendo cómo el talento muere en pantalla.

Como director nunca sabes de dónde puedes aprender mucho más, cosas que se agregarán a tu experiencia para incrementar tus habilidades y tus formas de comunicarte con el resto de los departamentos; desde pedir cosas que son viables, hasta lograr que tu talento se aproveche al máximo. No se pueden tener restricciones en tu visión porque terminarás eliminando la de los demás. Debes permitir al resto de tu equipo lo que puede hacer para mejorar tu propia visión de las cosas.

Nadie nace conociéndolo todo y nadie se hizo más experto sin experimentar cosas nuevas. La mayor parte de las veces es justo la intuición de escuchar el punto de vista creativo de los demás lo que te lleva a crecer y crear cosas más allá de lo que pensabas posible. Sólo se hace más experto cuando uno constantemente se maravilla.

Estar trabajando en cine me ha puesto en razón que no sólo escogí una carrera muy competitiva, pero lo veo en que me he envuelto en un peligroso “campo de batalla”. Uno nunca debe renunciar, nunca perder esperanza, nunca olvidar quién eres y de dónde vienes. Podría ser un buen consejo para cualquier carrera, pero esas son las palabras que se quedan conmigo en el mundo del cine. Para este caso la batalla entre películas nunca tendrá fin, por lo que siempre puedo decirle a la gente: “Nunca le tengas miedo al fracaso”. Dedícate a terminar lo que empezaste para que siempre tengas algo que mostrar.

No importa si tu proyecto es grande o pequeño, lo importante es finalizarlo para aprender de tus errores. La mejor arma para combatir siempre será la pasión y determinación que tengas en tu corazón.

C3mo aprovechar las limitaciones de la guerrilla audiovisual

por **Miguel Urrutia***
[Colombia]



38

Estos d3as he estado con un gran conflicto interno. Siento que realmente no entiendo lo que hago. S3, dir3an que me las doy de modesto, o que estoy haciendo psicolog3a inversa... y es que existe la "T3cnica" que llenan los libros, que hace ilustres a los ilustres y que logra definir todo lo estructural... pero hay otras cosas que no puedo definir. Estas son las que me aterran.

Recuerdo una conversaci3n con un amigo, cuando era adolescente (por lo menos m3s que ahora), y le pregunt3: "¿Me puedes ensear tu truco para enamorar a las mujeres?", y 3l me dijo: "Te puedo ensear a seducirlas, yo no s3 nada de amor".

Bueno, ahora me siento como si supiera mucho de hacer cine y poco de cine. De hecho, me enfrento a mis propias pel3culas y puedo ver algo diferente a lo que hacen otros, pero en resumidas cuentas... cuando veo algo



* **Miguel Urrutia** es el fundador de Cine Recursivo, inventor de diferentes soportes y t3cnicas especializadas que ha decidido liberar bajo lo que 3l ha denominado "La licencia de autor de los independientes", lo cual propone como ejemplo y un camino para crear un cine independiente, an3nimo, sustentable y libre.

Es reconocido como gur3 del cine independiente, con 2 pel3culas propias, productor y fot3grafo en otras 6 y participante en al menos 50 productos para cine y televisi3n. Pionero innovador en el 3rea de animaci3n y efectos especiales en Sudam3rica, productor de campaas presidenciales, imagen de canales para televisi3n y m3s de 250 comerciales animados durante los 3ltimos 20 aros.

Jurado y asesor para gobiernos fondos internacionales actualmente desarrolla proyectos de perfil internacional con nombres del nivel de Robert McKee.

bien hecho, algo hecho por alguien que sabe... lo puedo sentir, pero no lo puedo explicar. Bueno, tal vez esta es la mejor definición que tengo (por lo menos hasta ahora) de lo que es arte.

Ahora, si se trata de seducir, sí, sí sé hacer cine. Últimamente me he convertido en un deportista creativo, en un gimnasta de la recursividad y en un bailarín de tango con la cámara.

Creo que es muy importante que tengamos claro cuál es la apuesta, qué queremos hacer y sobre todo, a dónde queremos llegar con lo que hacemos... sí, lo sé, esto tal vez suene muy elemental, como una definición muy vaga pero no lo es, es el centro de todo. Mientras más capaz, más talentoso seas y más herramientas tengas, contarás con un enemigo cada vez más poderoso: tú.

¿Yo mismo? Sí... soy mi peor enemigo. Me conozco desde que nací, y sobre todo, tengo la mejor arma que nadie puede tener. El miedo. Hagamos un censo simple de nuestras vidas: ¿Cuáles han sido nuestras causales de fracaso? Creo que puedo apostar todo a que, hurgando en el fondo, está el miedo. El miedo a hacer, el miedo a no poder, el miedo no tener... si dijera que vencer los miedos, también dirían que es una respuesta superficial, de cajón y sé que esto empieza a sonar como un libro de auto-ayuda, pero esa no es mi idea... el plan es sustentar un argumento muy difícil sustentar.

“Tú no controlas lo que haces”. Me he dado cuenta que el buen cine “simplemente ocurre” y que las buenas técnicas están ahí para que “ocurra”.

Sé que esta es una conclusión que suena un poco contradictoria para alguien que se ha ganado un lugar por desarrollar sus propias técnicas, pero en este momento, puedo decir que todo lo que inventes, todo lo que tengas, incluso el dinero, no es útil si no sirve para darte grados de libertad, márgenes para crear, espacio para dejar que las cosas pasen.

Me explico mejor: Las cosas pasan, pero no pasan solas. Hay que darles un marco, un terreno, un tiempo. Aquí está el truco, ser consciente que uno no tiene el control de todo y que la función que tenemos como cineastas es servir de canal y dirigir el curso de las cosas para que lleguen a donde queremos.

Aquí, sí tengo una serie de recomendaciones mucho más concretas.

Eres tan grande como la regla con la cual te mides. Si pensamos pequeño seremos pequeños. Si intentas hacer una película que cambie el curso de tu época lo peor que puede pasar es que hagas una buena película, a menos que seas tonto, torpe y pretencioso, entonces puedes hacer un bodrio impo-

table (como tantos que hemos visto por ah3) y aqu3 existe un punto que tenemos que respetar... el miedo. Usualmente, nuestra reacci3n frente al miedo es la de una rata asustada en una esquina, y eso no es bueno frente a una escoba. De aqu3 sale mi segunda recomendaci3n:

No ser pretencioso. Veamos. “¿Hacer una pel3cula que cambie mi 3poca” y “no ser pretencioso”, ¿califican en el mismo discurso? Si piensas que no, entonces no entiendes el tema. ¿Qu3 requerimos para crear un cambio..? Esta si es la pregunta. Usualmente no son las grandes pel3culas, o las grandes obras las que hacen esto... son los mensajes. Un mensaje potente no es pretencioso, es pertinente.

Las limitaciones te liberan. Vivimos presos de lo que necesitamos o no tenemos. El d3a que nos damos cuenta que conocer nuestras propias limitaciones y aprovechar al m3ximo lo que tenemos nos permite llegar m3 r3pido a donde queremos, ese d3a somos realmente libres.

La libertad no te la da el tener todo, o no tener fronteras: la libertad es poder cruzar esas fronteras.

La informaci3n es lo 3nico que crece cuando se comparte. Ok, un virus tambi3n, pero da lo mismo para ilustrar la idea. La informaci3n es algo vivo, variable, creciente, algo que construye. Compartir lo que s3 nunca me ha hecho m3s pobre y muy por el contrario, me ha permitido encontrar otros horizontes y desprenderme de muchas cosas. Cuando explicas, entiendes mejor y cuando compartes, expandes tus marcos.

La envidia es el arma de los mediocres y s3lo alguien con capacidad de crecer es capaz de compartir, porque nada se entiende totalmente y cada vez que se explica crece... y lo entiendes mejor.

Re-inventar es mejor que inventar. Este es un principio de vida para m3. Tenemos que competir con *Iron man*, sin dinero y sin *Iron man*. ¿Es esto posible? Claro que s3, porque otros lo han logrado, s3 que podemos.

¿C3mo? Pues hay que inventar, re-inventar e implementar nuevas formas de hacer lo mismo, m3 r3pido, m3 eficiente y mejor.

Para esto, yo me baso en lo que llamo “La regla del tres”, que es una t3cnica de resoluci3n de conflicto muy simple, buscar un problema, encontrarle tres causas y a cada causa buscarle tres soluciones. En nuestro caso, en relaci3n a la pregunta de “¿Qu3 hacer para lograr mi pel3cula?” dejo tres preguntas: ¿C3mo lo hacen? ¿C3mo se puede hacer mejor? ¿C3mo lo puedo hacer yo?

El cineasta debería ser como un deportista. El cineasta igual que cualquier artista debería tener el rigor de un deportista. A nosotros se nos da una visión, un talento, una capacidad que no tiene todos, y al igual que un deportista, que tiene sus propias cualidades físicas, deberíamos entrenar, exigirnos al máximo y sacarnos el jugo para podernos desempeñar al máximo, pero no lo hacemos. No lo hacemos porque no tenemos una meta que cruzar y nos perdemos en los laberintos que construyen nuestros propios egos. Nos llenamos con elogios superficiales y con estatuitas que finalmente toman polvo en un estante.

¿Qué tan seriamente tomamos nuestro trabajo? ¿Qué hacemos para entrenarnos y ser mejores? Un deportista sabe que debe entrenar constantemente, por horas, todos los días, para poder “competir”, mientras nosotros sabemos que para “competir” con nuestros colegas sólo tenemos que “parecer” más inteligentes.

El cineasta debe construir su propio camino. Un periodista me preguntó el otro día: “¿Cual es la mejor forma de ser independiente?”, y yo, por dármeles de chistoso, le dije: “Pues no depender”. La verdad es que he intentado encontrar una mejor definición y nuevamente, suena a receta cula y superficial pero no lo es. “No depender” debe ser el reto máximo de todo cineasta, para ser independiente y para poder construir su propio camino. Dependiendo de los estímulos estatales, de los distribuidores y de los inversionistas mata el talento, matan las ideas y matan lo que queremos hacer.

Yo creo firmemente, le apuesto y fomento los caminos de la independencia. Vivimos una época de transición muy importante, un momento histórico donde un muchacho con un celular puede ser más famoso que una estrella de Hollywood. ¿Qué nos impide a nosotros hacer nuestras propias ideas y difundirlas en nuestros propios canales?

Esto es el fundamento propio que nos llevó a construir *bzcine.com*, e intentar sacar adelante un nuevo camino para la independencia.

Sí, ser independiente es “no pender”.

Cómo escribir un guión de terror

por **Germán Val***
[Argentina]



“**E**stimados Hernán y Carina. He recibido tan sorprendido como gustoso la invitación a participar en este libro vuestro. El convite me honra, pero no me considero capaz de dar consejos (en general, mucho menos de guión) y mi magra experiencia en el ramo no resultará entretenida ni emocionante. Ya no para los pobres lectores, sino para mí mismo que me veré obligado a releerme al escribirlas...”.

Sí. Eso debería haber escrito en su momento. Pero resulta que tengo un ego terrorista que ha tomado una depresión como rehén y me chantajea con liberarla si me excuso de participar.

Sres. lectores. Sabrán disculpar entonces lo que sigue, les prometo que hay otros capítulos en este mismo libro que valen la pena. Mi nombre es Germán Val. Tal vez alguno de ustedes me recuerde de... ¿Dónde? No comen-



* **Germán Val**, formado en varias prestigiosas instituciones, las que al día de hoy siguen con su noble tarea de estafar alumnos, comenzó en esto del cine. Sus constantes coqueteos con la dirección y la realización fueron tomados como acoso, con lo cual, orden de restricción mediante que le impide acercarse a 200 metros de ambas, lo llevaron hacia damas más condescendientes. El guión lo esperó con los brazos abiertos (¿O eran las piernas? No recuerdo...). Allí, en asociación con otros hidalgos degenerados, co-escribe y firma *La memoria del muerto*, *Necrofobia*, *Hermanos de sangre*, la miniserie *Beinase*, el telefilm *El propietario*. Se cuela en el equipo autoral de la serie *Entre caníbales* por algunos capítulos. Mientras tipea, pobremente por cierto, esta bio en primera persona, aguarda el estreno de *Contrasangre*, el primer largo que lleva por completo el peso del guión en sus espaldas.

ceamos a mentirnos. Que actitud la suya, joven. Pues es cierto que he escrito cosas. Tal vez vieron alguna e incluso hasta les gustó (no puede descartarse) pero lo cierto es que transito alegremente las calles sin que las muchedumbres se peleen por mi autógrafo. Y no es un mal que me aqueje sólo a mí. Es así de anónima y poco glamorosa la vida de un guionista. Si su intención es la de adentrarse en esta rama del cine con la esperanza de que su rostro adorne las pechugas de las remeras de las adolescentes, lamento informarle que no va a suceder.

Los guionistas no somos ricos ni famosos. Comenzamos, solitariamente, frente a una PC cuando la película no ha alcanzado siquiera su estado embrionario de "deseo". Cobramos, si sucede (dicen que sí) mal y a lo último. Incluso si se acuerdan de invitarnos a la fiesta fin de rodaje pasaremos entre la gente a riesgo de parecer colados. Pero aún así lo hacemos. Y encima escribiendo cine de género. ¿Por qué? Intentar responder eso es como ensayar la explicación de una pasión. Por qué somos de tal equipo de fútbol, o la preferencia de la pizza de tal local, ¿por qué el blues sobre el metal? Se podría llegar a definir algo medianamente coherente. Pero lo cierto, lo primario, es que te gusta el fútbol, la pizza y la música.

En mi caso, me gusta el cine, y en particular el de género. Me encanta sentarme en una butaca, con la sala a oscuras y entregar los sentidos para que, vaya uno a saber quien, juegue con ellos. Que me cuenten una mentira con mi permiso.

Un día, además, se me ocurrió que quería ser yo el que se las narrara a otros. Claro, la idea inicial era ir para el lado de la dirección, pero para eso faltaría mucho tiempo. Cuánto no lo se, aún no ha sucedido. Aunque cada día este lugar del *set* me seduce más. Esto se está yendo por las ramas y nadie está escribiendo nada. ¡A darle átomos!

Entonces, un día llega "el" día. Ese donde nos decidimos a sentarnos a escribir. Acopiamos coraje, sólo apoyar el culo en la silla nos parece algo, en realidad sabemos que no es nada.

Juntamos los papeles, las anotaciones. Se amontonan servilletas de bares, reversos de facturas. Algunos inentendibles, aquellos donde la creatividad nos asaltó en un viaje en colectivo. Nos la arreglamos para hacer lugar para el mate, los cigarrillos, algún comestible. Sobre la mesa hay de todo. Todo, menos esa puta idea, la chispa que encienda la mecha. Intentamos una y otra vez, llegando al punto de imprimirle ritmos a la tecla del *backspace*.

Descubrimos los agujeros en los bolsillos justo el mismo día en que las musas decidieron prostituirse. Pero, ¿qué está pasando? ¿Será que esto sólo nos aqueja al grupo de perdedores derrotistas que nos sentimos identifica-

dos con este párrafo? Pues, no creo. Parece algo recurrente cuando los escritores se vuelven autorreferenciales. Así que tranquilos.

Hay un factor común que pone en el mismo nivel a todos los guionistas. Del novel al más experimentado, del intuitivo al graduado en una prestigiosa universidad. Todos somos iguales frente a la página en blanco. El problema llegará al comenzar a tipear la primera letra. O al intentarlo.

Así pues el teórico contará con herramientas y recursos que le permitan saber que en determinado momento entra un chiste genial y 50 millones de personas en el mundo se parten de la risa. Pero, ¿cuál es ese chiste?

Si la cosa fuera tan mecánica y ponderable, seguramente existiría un *software* que resolviera todo. ¿Deberíamos entonces asumir que la formación no sirve de nada? Pues todo lo contrario, lo que intento decir es que la inspiración no se enseña y las ideas no se adiestran.

Afortunadamente para escribir “Let it be” aún sigue siendo necesario un lápiz, un papel y ser Paul McCartney.

Todo muy bonito, pero aquí seguimos, frente al monitor. Arranquemos de una vez, que los malos guiones se tardan el mismo tiempo que los buenos.

Deben existir tantos manuales como autores que no escriben. Pues es bien sabido que la gente que hace guiones esta ocupada en algo mejor que en tratados milagrosos, precisamente en escribir películas.

Algunos son bastante pretenciosos, anuncian con toda pompa “cómo hacer el mejor guión del universo” e ilustran el puñado de consejos infalibles apoyados en una película que les sirve para tal fin. Juro que al terminar de leer “El libro del guión” de Syd Field me sentía preparadísimo para escribir *Barrio chino* o *Testigo en peligro*. El problema es que ambas ya se habían estrenado hace tiempo y con buena repercusión (lo chequeé).

En lo personal me siento mas afín con “Estrategias del guión cinematográfico” de Antonio Sánchez Escalonilla, más que nada porque resume críticamente a los gurúes del guión. Su libro me ha sido de mucha utilidad para darme cuenta que todo parte de la “Poética” de Aristóteles. Con lo que los anteriores volúmenes me han sido inútiles, incluyendo el suyo a partir de ahí.

La Poética se consigue fácilmente, en muchas ediciones de bajo precio e, incluso, hasta *on line*.

Pero partamos de la fuente que fuera, indudablemente nos toparemos con el tan bendito como odiado “Esquema de tres actos”. Parece no haber vuelta atrás de ahí e incluso hasta para evitarlo, será menester conocerlo. Siempre me sorprendió la cantidad de páginas que parece hacer falta para explicarlo. Algo que siempre estuvo entre nosotros, desde chicos. ¿Se acuerdan de las maestras en la escuela primaria machacándonos la cabeza con

aquello que la descripción narrativa debía tener “introducción, nudo y desenlace”? Ok, ahí lo tienen. Extiendan a 90 páginas, sean recurrentes cada tanto y a ganar un Oscar. Ojala fuera tan sencillo.

Lo primero que deberíamos saber es que no somos escritores, somos guionistas. Y la diferencia es considerable. Habrá que dejar para un mejor momento las pretensiones literarias, la prosa florida y elegante no se filma amén de que ocupa espacio conspirando con la regla “una página = un minuto de film”. Las intenciones de la estilizada toma que imaginamos, donde una lluvia pretende sorprender a los transeúntes que por una extraña razón no están allí para ser castigados por las copiosas gotas que angustiadas se dan contra el piso cual lágrimas. Se traducirá en: “Exterior-calle, día: Lluve”.

Por supuesto, siempre y cuando sea conveniente crear algo en exteriores y con lluvia. Pues un fenómeno que se da en el cine de guerrilla, y no en otro en particular, es que el guionista además de ejercer su función tendrá que condicionarla para que sea posible bajo el régimen del bajo, o nulo, presupuesto.

O sea que, además de escribir, deberá hacerlo bajo el filtro de director y productor a la vez.

Aquí algunos consejos que podríamos tener en cuenta. Cosas a evitar en un rodaje de guerrilla:

- Las escenas de acción complicadas: Nuestro héroe se encuentra en una avenida congestionada. A pesar de que va en moto el embotellamiento no ayuda, más cuando sus captores se han bajado de los autos y van a su caza. Pero allí, más adelante, un camión que transporta autos. El no lo duda, acelera, esquiva los autos de la rampa y realiza un salto espectacular. Pasando por arriba del foco del peligro. Una hermosura, no puede fallar nunca. Salvo que para nuestras posibilidades cerrar una calle, conseguir el camión y peor aún, lograr que el ciclomotor que nos prestaron levante la velocidad necesaria, es la verdadera odisea no filmada.
- Escenas en exteriores con extras involuntarios tampoco son recomendables. Ya ni siquiera considerando nuestro presupuesto. En el audiocomentario de *Torrente 2: Misión en Marbella*, Santiago Segura cuenta anecdóticamente cómo no hubo forma que ese hombre entre la clientela del bar no parara de saludar a cámara, por más que se intentó y repitió la toma. Simplemente estaba allí y se le cantó hacer eso. Seguramente que es fácil salir con una cámara en mano y robar escenas de la calle, pero también el probable que a ese señor que pa -

sa tan acaramelado con una rubia no le guste que su esposa, morocha ella, lo vea (fenómeno estudiado por la Universidad de Massachusetts en su tratado “La poca importancia del trasfondo dramático en las personas de trampa”).

- Las escenas dramáticamente intensas, si de antemano no conocemos las dotes histriónicas del actor, así como los diálogos rebuscados. Debo reconocer que esto último era un mal que me aquejaba, hasta que Javier Diment, seguramente hartó ya, me aconsejó leerlos en voz alta luego de escribirlos y así ver como sonaban. El recurso fue de lo más útil, sigo escribiendo frases terribles, pero todos mis últimos trabajos son mudos.
- Abusar del fondo verde, si no se cuenta con un buen editor. Porque todos nos comimos los *backstages*, sabemos el cuentito. Pero ese reborde negro de un mal chroma desluce mucho, muchísimo.
- Las escenas de sexo y hasta las de desnudos. Más sabiendo quien las interpretaría. Porque, claro, ella se levantó la remera en River dos veces. Una en el recital del los Stones y la segunda cuando Bersuit toco “Hociquito de ratón”. No debería tener problemas. Salvo porque de eso hace diez años, tiene dos pibes y un trabajo que pegó en la Municipalidad.

Humoradas al margen, a la hora de definir el cine de guerrilla, ultraindependiente, clase Z (o como sea que se les ocurra llamarlo a los etiquetadores de turno) parece que les resulta obligatorio a algunos hacer hincapié en la cuestión presupuestaria. Pero desde lo descalificativo.

Como si lo independiente se confundiera en condescendiente. Efectivamente, es tan imposible empatar la fotografía de una gran producción, como necio el intentarlo. Será menester de los directores encontrar recursos visuales y estilísticos para generar un lenguaje propio. En cuanto al guión, se me ocurre que otro es el cantar.

Misery, *Hard candy* y *Buried* son tres ejemplos de películas clase A, de grandes estudios, que tranquilamente podrían haber salido del esquema “Filmemos algunos fines de semana con esta videocámara que me prestaron”, en la otra punta, *Blair witch Project* y *Paranormal activity* no sólo salieron de esa cueva de la ultraindependencia sino que modificaron sustancialmente el gusto del público.

¿Qué hace la diferencia? El guión. Esa idea, la historia que se despega del pelotón de clichés. Hay que levantar la puntería, jugar con las limitaciones.

Hay una máxima que reza: “un buen guión mal filmado puede hacer una buena película. Un mal guión dirigido como los dioses, no”.

Tal vez ese es mi único reparo con los *fan films*, si es que entran en esta categoría. La imitación de algo que ya hemos visto, pero para peor. ¿Para qué?

O sea: si vas a escribir la vigésimo novena película de zombies de esta semana (y estamos a miércoles) que no sea una copia de *The Walking Dead* sino que valga la pena, a patear el tablero y que salga *Plaga zombie*, que con mas de dos décadas de parida siga prefiriendo por lejos. Incluso por sobre las dos últimas de Romero.

Es un gran momento para experimentar, para animarse. Internet da un montón de posibilidades. Naveguen, descarguen cosas, conéctense. Incluso hasta búsqüenme en Facebook si lo desean. En una buena mañana hasta los dejo que me insulten un poco (aclaración: me levanto de pésimo humor, no lo intenten).

Curso exprés de guión de guerrilla

Intentemos algo, una forma práctica y exprés... vamos a un ejemplo.

Charles Bronson [*Nota: Sí, sino se llama así no juego más. Soy fan*] es un honesto policía retirado. A instancias de un ex compañero suyo, ahora en un alto puesto, acepta volver para desbaratar una red que se sospecha con ramificaciones dentro de la fuerza (1). Apenas entra en acción sufre un atentado, su casa vuela por los aires y toda su familia muere (2). Lleno de venganza caza con brutalidad a cada implicado a medida que se va acercando al líder. Cuando ya parece tenerlo, cae en una trampa y se le revela el nombre del jefe máximo: su ex compañero (3). Zafa de esa y busca al líder, lo arresta (4) y se dedica a tratar de reconstruir su vida. Fin.

Sirvámonos de este argumento, bastante pelotudo por cierto (aunque Luc Besson hizo *Taken*, tres veces, con bastante menos) para explicarlo en la práctica.

Aquí tenemos un inicio, el disparador (1) el primer punto de giro (2) el segundo punto de giro (3) el clímax (4) y el final.

El disparador: nosotros vamos a contar esta epopeya sangrienta y heroica, y no otra parte de la vida del buen Charles. Necesitamos que acepte el desafío, volver a la fuerza, pues si decidiera declinar la oferta para cultivar repollitos de Bruselas nada tendría mucho sentido. El disparador debe plantear una pregunta a ser respondida en el clímax, una tan sencilla como “lo logrará o no lo logrará”. Ubicamos este disparador alrededor del minuto 10, ya que primero deberíamos conocer un poco de la vida de don Bronson, de

su pacífica existencia con su familia. Verlo baldear la vereda e ir al chino a comprar Fernet, por ejemplo.

El primer punto de giro: marca el fin del primer acto (la introducción) y el comienzo del segundo (el nudo) pasa algo, un suceso que ya no puede volver las cosas atrás. Es tan fuerte que cambia la historia. Suele llegar en el minuto 30.

El segundo punto de giro: es la finalización del segundo acto, donde se desarrolla la aventura y se acerca a la resolución. Al desenlace espectacular. Aproximadamente se extiende hasta la página 90. También es un suceso fuerte, algo que vuelve a enganchar la historia y la hace tomar otro rumbo. En nuestro ejemplo; la traición.

Algunos sostienen que también en el segundo punto de giro se da un aparente triunfo del mal, el peligro de que todo fracasó. Sólo por eso nos hemos permitido por esta vez considerar apenas que un mortal puede contra nuestro héroe.

El clímax: Es donde respondemos aquella pregunta de la que hablábamos en el disparador... ¿logrará o no desbaratar la red? (Obvio, ¡es Charles Bronson!) lo que le da el nombre, y carácter de clímax es, precisamente, el agregado dramático del traidor cercano.

Nos quedan algunos minutos para el final. Para relajar un poco. Donde se cierran historias (algún amor sugerido que no encontró su lugar entre tanta balacera) y se disfrutan las mieles del éxito (y ya que hablamos de clichés en el *top ten* rankea muy bien alguien que inicia un aplauso, seguido por el resto mientras nuestro alfa se marcha sin mirar atrás, pero satisfecho por la tarea realizada...que bonito).

Sería ideal decir que terminamos con un tema de los Ramones sobre títulos finales, pero en el guión no es bien visto indicar sugerencia de banda sonora.

Cómo hacer una película con bajo presupuesto y que trascienda internacionalmente

40

por **Adolfo X***
[Colombia]



No soy cineasta, ni director. No estudié, ni he sido un buen autodidacta, sólo cuento historias largas en video desde mi punto de vista sin seguir con rigor las reglas cinematográficas; cuento historias que me resulten divertidas de hacer con mis amigos y allegados, considero que el cine debe hacerse con buen dinero, un equipo de profesionales en cada apartado y una visión de industria.

En la actualidad, como casi todo, un cine estético bien logrado sin alto presupuesto es un sueño de apasionados que cuesta sudor y lágrimas. En nuestro medio no es algo rentable y pasa a ser pasión de chiflados enamorados del arte de la cinematografía que, con las uñas, sueñan hacer algo tipo hollywoodense o peor aún, muy europeo. Mueren en el intento no sin antes mofarse de lo mucho que han visto de cine culto y oscarizado, la mucha te-



* **Adolfo X** inicia su carrera de forma lenta y empírica en 1999 en Envidado, en Colombia, muy lejos de la meca de la televisión y el cine del país. Comenzó a ser llamativo por realizar secuencias ritmo y trucos FX en géneros de suspenso y terror. En sus inicios ganó diversos premios en festivales del país. De 2005 a 2011 abandonó el cine y se dedicó a negocios comerciales, retomando a finales de 2011. Dado que el cine en su país era poco rentable y generador de quiebras se enfocó en películas para televisión de bajo presupuesto. En las que se cuenta 12 largometrajes, varios distribuidos en Latinoamérica y USA: *Mountruöx ¿Quién crees que eres?* (2000); *Termino hijo* (2002), *La noche sin tiempo* (2005); *Holly House* (2011); *Criminal* (2010); *La sombra del demonio* (2015 en post). Actualmente su productora Cineon films se dedica producir videoclips y proyectos audiovisuales.

oría que saben de técnica y un ego que les lleva a sentirse críticos de cine. Muchos aman el cine y aunque no sea un medio para sobrevivir dicen que hacen lo que aman, el cine es un mero capricho humano, es un arte costoso e innecesario. No es una necesidad. Es un arte reciente. Durante más de 5.000 años el hombre jamás lo necesitó (dada la influencia que causa a los sentidos y penetración subconsciente, encanta y subyuga). El marketing lo volvió una aparente necesidad para el mundo consumista. Ahora las universidades se lucran de este lavado de cerebro consumista que provoca que todos quieran estudiar y hacer cine, aun sin plata.

No niego que como entretenimiento es algo genial para muchos. En mi caso me aburre pasar un par de horas viendo fantasías y propaganda o peor aún cine de autor. O sea: los fetiches de otro.

Rara vez veo películas o lo hago por llenar una tarde mientras llega la noche, no presto atención a la cinematografía ni a la coherencia del guión.

Sin embargo, me resulta absolutamente divertido grabar ideas, experimentar, pasar un buen rato rodando con los amigos, todo con la menor parafernalia posible y sin el rigor de las reglas.

Cómo hacer que una película de bajo presupuesto trascienda y logre ser distribuida a nivel masivo y en el exterior

Consciente de las limitaciones del aspirante a cineasta en Latinoamérica concebí hacer una especie de cine Dogma 95 en video con luz natural, cámara en mano. A su vez, saltando o prescindiendo de varios cargos: haciendo yo mismo la cámara, la dirección, el sonido, el guión. Utilicé poca cinematografía ya que no hay ópticas, ni textura de celuloide, ni movimientos de grúa, *dolly* y menos una iluminación dramática; entonces, todo va todo en pro de entretener con el ritmo de la historia y la temática.

Posteriormente, una vez se ha logrado rodar y editar una película de estas, se contactan distribuidoras y canales que no están enfocadas en *blockbusters* hollywoodenses. Hay muchos canales públicos en Centroamérica y USA que no tienen capacidad de pagar derechos de películas grandes y optan por comprar películas serie B o de bajo presupuesto. Aquí es donde los números cuentan y se deja de lado la chifladura de creerse cineasta. Es mejor hacer una película fácil de hacer, que genere ventas y recupere la inversión (a la vez que puedas hacer dos por año) o hacer un pelicolón con un equipo de trabajo de más de 15 personas desde director de fotografía hasta vestuarista y arte, con un dineral que no se va a recuperar y en un tiempo que puede pasar de dos o tres años (a esto se suman peleas, decepciones, frustraciones, deserciones). Una película con toda la cinematografía y rigor se

hace cuando hay una inversión holgada, una distribuidora y cobijada por la industria del cine. El resto sólo son sueños latinos con lágrimas y sangre de hacer cine. Igual valoro a la gente que ha tardado cinco o diez años haciendo una buena película, que posteriormente va a festivales, gana premio y honores. Nunca recuperan la inversión ni el tiempo pero es una causa noble que satisface el ego.

El papel puede con todo: grandes historias con miles de guerreros, destrucción, personajes atractivos y arrolladores. Los guionistas vuelan alto pero cuando se estrellan con el presupuesto, viene la fatalidad. Los buenos actores, las locaciones, desplazamientos, viajes, los trucos de FX, los dobles cuestan.

Cuando se trabaja con bajo presupuesto, en mi caso, escribo para las cosas que tengo. Escribo para los actores que tengo a la mano. No hago un gran casting para encontrar perfiles. Miro con qué locaciones cuento, que automóviles, que utilería, que gremio, y una vez tengo todo visionado ideo el argumento y una escaleta variable de acuerdo a las circunstancias. A veces mientras se realiza la película surgen mejores ideas, actores que se crecen y esparcen un gran carisma viéndome obligado a ampliarles el papel de forma grata, o algún actor deserta o se vuelve problema y toca justificar su salida de forma coherente o, en su defecto, asesinarlo.

Me gusta explorar varios géneros. He hecho crimen callejero, infantil, suspenso, terror, drama, humor. En cierta ocasión tuve una novia gótica con muchos amigos góticos con mucho vestuario y ansiosos de mostrarse. Aparte contaba con una casa tipo mansión antigua y un par de autos negros antiguos. Aquí la imaginación empieza a volar y es cuando uno ve la facilidad de rodar algo divertido.

Mi primera experiencia

En 1999, cuando me disponía a estudiar ingeniería electrónica cayó en mis manos una videograbadora y quede fascinado de cómo podía plasmar electromagnéticamente las imágenes en una cinta. Mi provincia estaba lejos de la capital donde se hacía televisión y algo de cine. No había una escuela de cine. No existía Youtube ni tutoriales en línea, por lo que improvisé mis primeras películas de forma experimental y empírica. En aquellos días, mis películas caseras rodadas en MiniDV causaron gracia en un medio casi inexistente. Muchos pensaron que yo era la salvación del cine nacional. Pero yo no estaba pensando en celuloide. Era consciente de lo costoso de emprender una película así fuera en 16 mm, y sugerí que se hicieran películas en MiniDV para inflar a cine, películas con poca cinematografía pero entre-

tenidas para el público, como ya había pasado con películas como *Celebración*, *Los idiotas*, que hasta ganaron premios en Cannes. Propuse hacerlo con los pocos recursos que brindaba el Estado para cine, pero fue rechazado rotundamente. Aún realizada por cuenta propia no era avalada como película nacional. Colombia tardó hasta 2010 en aprobarlo. Para entonces, ya estaba yo negado para emprender.

En aquellos días de 1999 sólo se avalaba el Betacam como formato y yo compré la flamante XL1 Canon. Harto de los cortometrajes dramáticos e historias de porno miseria y videos que pretendían ser Cinema Verité, decidí hacer algo distinto: un personaje para una serie de TV que pudiera vender fuera del país. Así nació *Mountröux*, la cual pasó de serie ligera a gore. Su primer capítulo se llamó “¿Quién crees que eres?”, de 85 minutos. Hice todo: cámara, dirección, trucos, maquillaje, DP, sonido, post. Debí grabarla con luz natural rebotada —un *kit* de luces era costosísimo en la época—, hacer los trucos en vivo frente a la cámara, colorizarla de una vez con un desbalance de la cámara, y lo mejor: editarla en caliente (cada plano era único, y si fallaba debía devolver la cinta y empatar). Para el audio hice una copia a VHS en una vieja cámara AG456 y por audiodub doblé las voces, y agregué sonidos y música. Posteriormente copié el MiniDV desde la cámara a una consola de edición Betacam y a la par sincronizando el audio del VHS para que así quedara de una vez lista para emisión. De este modo sólo pagué un par de horas de sala Betacam, ya que en esa época era muy costosa.

Mis anécdotas van desde cambio de villano o protagonista hasta riesgo de muerte y líos policíacos. Durante la película *¿Quién crees que eres?* ya estaba todo preparado para el rodaje de ese día y me disponía a recoger en mi auto al villano protagónico y sus secuaces (integrantes de una banda de rock que hicieron la banda sonora). Iba yo encartado con equipos de rodaje, vestuario y utilería alquilada y cuando voy llegando a la calle de su casa, veo que están en la acera borrachos amanecidos y el antagonista ebrio y desnudo; aceleré con un ataque de ira mientras maquinaba cómo lo iba a eliminar para reemplazarlo en la película. Finalmente quedó coherente y feliz el reemplazo.

Consejos

Este es un arte difícil, no es una ciencia exacta. Se depende de muchos factores incluso la empatía, los ánimos y el clima. Si hay 1.000 dólares para una producción que cuesta 1.000 dólares, es mejor hacer una que valga 500 y que reste dinero. Lo mismo con el tiempo invertido. A veces cuando se trata de hacer mucho con lo justo o menos, se nota demasiado.

Es bueno pensar cual será la recuperación u objetivo especial de la producción. No es bueno hacer y esperar a ver qué pasa: si gana festivales o alguien la compra o ve nuestro talento para contratarnos. Todo producto tiene un cliente y es bueno visionarlo antes: sea patrocinador, venta para televisión o distribución.

Más importante que la calidad técnica de la cámara es la idea y el concepto. La mejor cámara, sonido o postproducción más poderosa no hará entretenido o digno de compra un producto. Al día de hoy, sigo vendiendo en miles de dólares emisión de películas que hice en MiniDV y en HDV. Y se debe al contenido por sobre la calidad técnica.

El mejor consejo es la práctica, ensayo y error. Grabar cortos y películas pequeñas, así sean con mini cámara, y después editar para analizar ritmo, narrativa, y sobre todo, si se hace soportable sin haber buena iluminación y fotografía. Muchos creen que sólo la fotografía es el arte del cine, planos largos hermosos y aburridos.

Formula latina para ganar premios europeos de cine.

Lo que no debe hacer el cine de género:

- Muestre gente pobre, indígenas, negros desdichados, desplazados o atormentados por el conflicto armado o el narcotráfico.
- Mézclele drama y romanticismo a personajes con esperanzas de triunfo que terminan asesinados o en la miseria absoluta. Todo con narrativa lenta.
- Métale música costumbrista de tambores con cantos afro, chirimía o papayera. algo que se sienta muy aborigen, autóctono o corroncho.
- Agregue paisajes panorámicos montañosos, selvas, ríos o mar abierto.

Esta es la fórmula ganadora para engordar el ego cineautor y quebrar la industria del cine. Malversación de los impuestos del pueblo.



Producción

Cómo producir una película de zombis

41

por **Eugene Raphael Hudders***
[Puerto Rico]



No hay mejor escuela de cine que enrollarse las mangas, levantar la cámara y empezar a grabar. Así es como muchos empezamos. Llenos de sueños y aspiraciones, pero con pocos recursos y conocimientos para proceder de forma correcta. No obstante, el entusiasmo supera el sentido común. Es embriagador y potente. El impulso artístico es algo humano y negarlo es inhumano, ¿Verdad? Pues, ¿Quién nos puede detener?

Por ejemplo, una jornada humilde es el presupuesto millonario para un fin de semana de grabación. Las amistades, familia y cualquier desafortunado que cruza frente al lente se transforman en el próximo Marlon Brando o en la próxima Meryl Streep. El guión, originado en las servilletas de una pizzería, se confecciona con inspiración nacida del fuego de los Dioses. Todos esperan adular tu opera prima (aunque no están conscientes de su existen-



*** Eugene Raphael Hudders** es un Manejador de Proyectos con certificaciones y más de doce años de experiencia en el sector de Tecnología de Información. Recientemente laboró en el Área Digital de la empresa GFR Media LLC, trabajando proyectos como el rediseño del portal del periódico Primera Hora y la presentación de los resultados de Elecciones 2012 en el portal web de El Nuevo Día y Puerto Rico Decide.

Ha incursionado en el mundo de cine independiente destacándose como productor de *Barricada*, ganadora del premio de Mejor Película Local en el Puerto Rico Horror Film Fest 2011. Adicional, produce por cuarta vez consecutiva el Latin American Short Film Festival para Rollins College (Florida, USA). Actualmente labora como IT Project Coordinator para el Banco Popular de Puerto Rico.

cia). No has terminado de grabar y te encuentras recitando el discurso de aceptación en tu mente. Inclusive, ya sabes lo que vas a vestir cuando te hagan entrega del Oscar. Todo es posible, hasta lo imposible. Es ahí que el fracaso te escupe en la cara.

¡Tranquilo! El fracaso puede ser tanto el maestro más cruel, como el más justo. Es la columna vertebral de lo que con tenacidad, paciencia y disciplina te encaminara al triunfo. *No te rindas.*

Repito esas tres palabras: *tenacidad, paciencia y disciplina.* Tres características claves que no se pueden aprender en la escuela o en la universidad. El fracaso es algo que pone las cosas en perspectiva. Todo lo demás tiene que salir de uno.

Cuando comencé a producir *Barricada*, una película de zombis puertorriqueña, me confié mucho en que anunciar que se estaba grabando una película de horror era suficiente para mover la gente a apoyar esta iniciativa incondicionalmente. Particularmente de porteros gubernamentales que tenían acceso a recursos económicos y administrativos que en ese momento reconocíamos como vital para dar vida a este sueño. La triste realidad es que si no tienes dinero, padrinos o renombre, el camino es cuesta arriba. Esto es ley de vida y aplica para todo.

En Puerto Rico hay una larga tradición de cine que desafortunadamente no ha podido trascender más allá de las fronteras de esta hermosa Isla y, peor aún, muchos puertorriqueños desconocen de su existencia. Por consecuencia, la opinión popular del producto local se forja en comparación con los mejores ejemplares que recibimos del cine mundial. La mentalidad predominante es que si no se parece a Hollywood, no es una película verdadera; sino un proyecto estudiantil o un video de unos artistas frustrados que no tienen nada mejor que hacer con sus vidas excepto tratar de imitar a Hollywood.

Esa percepción ha mermado recientemente gracias a propuestas locales con temas accesibles, técnicas de producción más pulidas y festivales de cine que han dado foro para promover el cine puertorriqueño independiente. No obstante, cuando *Barricada* se empieza a grabar, había poco apoyo para las producciones independiente y más si eran de principiantes.

Para muchos proyectos independientes, el respaldo gubernamental era vital. Era difícil, casi imposible, obtener inversionistas privados. Con el Gobierno existe la promesa de fondos cinematográficos y el acceso a profesionales con experiencia representando producciones en los mercados internacionales. En ese sentido, el apoyo gubernamental era crucial para determinar si el proyecto se podía realizar o no.

Aunque entre todos los integrantes de mi equipo había más de una docena de cortometrajes completados, para nosotros era más difícil obtener acceso a estos beneficios, ya que estábamos grabando un largometraje sobre zombis en un momento en el que la iniciativa gubernamental estaba enfocada en respaldar exclusivamente propuestas que tuviesen gran oportunidad de participar en festivales de gran importancia, ganar premios, conseguir distribución internacional y poner en alto la industria local de cine. Nuestro proyecto, simplemente, no lo veían con buenos ojos.

Opinaban que no era factible y carecía de los elementos que para ellos definían una película de prestigio. El problema no era la burocracia del proceso, sino que estábamos buscando apoyo de personas que tenían más interés político que artístico. Desafortunadamente, ni siquiera había interés de reconocer formalmente el proyecto. Este reconocimiento nos hubiese sido instrumental para obtener el interés de auspiciadores que necesitaban una validación externa para invertir en un proyecto que podía clasificarse como riesgoso.

Sin respaldo ni orientación, parecía que *Barricada* había recibido el beso de la muerte antes de grabar la primera escena. Fue en este momento que nos encontramos con la cruda realidad que *Barricada*, en proceso de grabarse, no se iba a poder completar. Empezamos a grabar sin tener todos los elementos para garantizar que lo que se pensaba grabar se podía lograr. Había que empezar, porque si no empezábamos, no tendríamos un producto en curso que sirviera para incentivar inversionistas potenciales a respaldar la producción. Habíamos invertido mucho en la idea de recibir respaldo del Gobierno, ¿qué habríamos de hacer?

Hicimos lo único que podíamos hacer: continuamos grabando. El presupuesto salió de nuestros bolsillos. Cada integrante del proyecto asumió varias funciones y roles. Trabajamos con lo que teníamos a nuestro alcance y nos pusimos creativos para resolver problemas que de otra manera se hubiesen resuelto con dinero. Nos enfocamos en obtener materiales por medio de intercambio. Nos dejamos conocer por los medios y promovimos agresivamente el proyecto por el Internet.

Trabajábamos toda la semana para salir los viernes por la tarde y grabar toda la noche hasta la madrugada. Recogíamos el sábado por la mañana y nos íbamos a la dormir por el día para seguir grabando por la noche hasta el amanecer del domingo. ¡Buenos tiempos!

Poco a poco empezaron a aparecer más personas que se identificaban con nuestro proyecto y querían aportar. Un buen día obtuve un auspicio de \$ 1,000 y era como si nos habíamos ganado la lotería. Eventualmente, la

misma agencia gubernamental que nos rechazó, nos apoyó con el proceso de solicitar permisos para grabar en las calles. Fuera del área Metropolitana, donde estábamos grabando el núcleo de la película, el municipio autónomo de Caguas nos brindó los recursos para la gran mayoría del tercer acto de *Barricada*. Inclusive, la inmensa mayoría de las escenas frente a pantalla verde que grabamos para la película la hicimos en ese municipio.

No todo fue color de rosa, pero las cosas que hicimos bien fueron más que las cosas que hicimos mal. Irónicamente, fueron las metidas de pata las que nos motivaron a mejorar y seguir para adelante.

El proyecto se inició a finales del 2005, con la entrega del guión “oficial” (que sufrió varios cambios durante los próximos años). Cinco años después se realizó el estreno oficial de *Barricada* en el Festival Buenos Aires Rojo Sangre (2010). Gracias a buenos consejos y sugerencias que recibimos de la presentación, pudimos regresar a la estación de edición y hacer mejoras, incluyendo añadir efectos visuales y escenas nuevas para mejorar nuestra propuesta. Esta nueva versión se presentó de forma exitosa en el Puerto Rico Horror Film Fest el siguiente año. Inclusive, ganamos el premio para la mejor película local, y a mi mejor conocimiento tenemos la distinción de ser una de las películas más vistas en la historia del festival.

A raíz de eso, nos invitaron a participar en el festival de Macabro (2013) donde tuvimos la oportunidad de exhibir *Barricada* en la Cineteca Nacional (Cinematheque) en México. Fue aquí donde recibimos la distinción de ser reseñados por Twitch Film, un portal de renombre internacional que se especializa en noticias y críticas de películas de fantasía, horror y ciencia ficción. No está nada de mal para una película que se realizó con un presupuesto insignificante y que, varias veces, estuvo en peligro de cancelarse. Nuestra “paja mental” que muchos pensaban no se iba a completar, resultó dar cosas positivas de qué hablar.

Escuché una vez que un proyecto exitoso es resultado de un excelente equipo, mientras un proyecto que fracasa es culpa de un mal productor. Como productor hice lo que sentí era necesario para mover el proyecto para adelante y completarlo, pero fue la juntilla humana detrás de *Barricada* que dio buena cara a los retos lo que dio lugar al triunfo. Desde los actores que dijeron presente, hasta los técnicos que voluntariamente decidieron sacrificar varias noches para asegurar que no nos quedáramos a oscuras a cambio de perros calientes y donas. *Barricada* no fue producto de un grupo de personas, sino de una familia trabajando para un fin común.

En esos años que trabajé con *Barricada* hubo grandes momentos de dificultad y aparente fracaso en las que no veíamos como proceder, pero apren-

dimos de nuestros errores y nos levantamos cada tiempo que nos caíamos. Y es por eso que la noche que ganamos el premio de mejor película local en el Puerto Rico Horror Film Fest, nos abrazamos en grupo y rezamos, dándole gracias a Dios. Fue algo muy bonito y un tremendo alivio para todos. Lo logramos. Si nos hubiésemos rendido, ese momento hermoso nunca hubiese ocurrido.

El fracaso no tiene que ser permanente ni final. Es algo que nos invita a aprender, evolucionar y movernos para adelante. Sólo si decidimos rendirnos, es que verdaderamente fracasamos.

Con eso dicho, comparto con ustedes veinticinco consejos para que el fracaso no los descarrile de sus sueños. Estos consejos (en ningún orden particular) se originan de lecciones aprendidas durante la producción de *Barriada* y varios inventos adicionales en los que he participado:

1. El guión es rey, así que dedícale todo el tiempo que puedas para pulirlo y asegurarte que sea una historia muy bien contada. No empiecen la pre-producción hasta que el guión este final y firme.
2. Si eres el autor del proyecto, asegúrate registrar o documentar de forma legal todo lo que sea tu propiedad intelectual y derechos morales como autor. Esto aplica tanto al guión (obra original), como al producto final (obra derivada). Si tienes duda, busca asesoría legal.
3. No te ajores a empezar a grabar. Haz un esfuerzo de asegurar por lo menos el mínimo de los materiales y recursos necesarios para terminar la película y poder mercadearla correctamente. Es mejor dedicar este esfuerzo antes de grabar que hacerlo durante la grabación cuando encuentras que no puedes seguir y la producción está en peligro de irse al piso. Trabaja con los recursos que tienes a la mano. Se permite ser ambicioso, pero no seas iluso. Tienes que tener los pies situados en el piso cuando analices lo que puedes obtener y cómo lo puedes obtener.
4. Cuentas claras conservan amistades. Desde el principio, deja todo claro y ponlo por escrito. Particularmente, quién es responsable y dueño de las diferentes facetas y roles de producción. También establece desde el principio quién es dueño del producto final. Es importante que seas sincero con la paga. Si no hay dinero y necesitas que la gente trabaje como voluntarios, por “el amor al arte”, déjaselo saber a todos desde el principio, aunque te arriesgues a que no te ayuden.
5. “Vísteme despacio, que tengo prisa”. El tiempo no siempre es nuestro amigo, pero es importante siempre hacer el intento de planificar suficiente tiempo para poder grabar y regrabar lo que necesitas. Si tú sabes que vas a grabar unas escenas cruciales que te pueden tomar un día completo, pero

sólo puedes obtener el local que querías por dos horas... busca otro local. Si conseguiste la protagonista que tenía exactamente el *look* que querías, pero sólo tiene disponibilidad de participar en la producción dos noches a la semana y sólo si la luna está llena... búscate otra protagonista. Si sólo te presaron la RED Digital por un fin de semana, pero mínimo necesitas una semana para grabar... búscate otra cámara.

6. Establece las “reglas de juego” en el área de grabación desde temprano, ponlo por escrito y repásalos con los integrantes de tu equipo. Aclara la políticas relacionadas a fumar, consumo de licor, armas de fuego, acoso sexual, penalidades por tardanza o ausencias, uso de celulares, plan de comunicación, comida, áreas de descanso, *wrap / set striking*, reportar un crimen, uso indebido de equipo, argumentos violentos, uso de drogas, destrucción de propiedad, emergencias, peligros, etc.
7. Cumple tus promesas. La reputación es bien importante y a nadie le gusta trabajar con gente desleal. Lo mismo aplica a tu equipo de trabajo. Si encuentras a alguien que está ahí por relajo y no está trabajando con seriedad, no lo sigas invitando a la producción. No trabajes ni te relaciones con gente que pongan tu reputación en duda. Como dice el dicho: “Dime con quién andas y te diré quién eres”. Haz lo que dices que vas a hacer y nunca prometas algo que no puedas dar o cumplir.
8. En el comienzo todo el mundo va a querer ayudar, pero en lo que se hace evidente que grabar una película con recursos limitados es una tarea ardua llena de dificultades, el entusiasmo se empieza a mermar y la gente empieza a desaparecer. Esto es normal. No dejes que esto te frustre. Favor te hacen. Trata de concentrarte en la gente que te demuestra que pueden aguantar presión, creen en tu sueño y están dispuesto a luchar a tu lado.
9. Esto es consejo de oro, si es posible márcalo de amarillo o subráyalo: **Si no les vas a pagar, por lo menos asegúrate de alimentarlos bien.** Trabaja dentro de tu presupuesto, pero asegúrate que esto nunca falte. No escatimes en la comida. Puede ser que la gente te tolere trabajar de gratis, pero nadie va a pasar hambre por ti. Esto incluye aperitivos (frutas, donas, galletas, refrescos, etc.) y comida principal (dependiendo de la agenda, esto puede incluir desayuno, almuerzo y cena). Importante: No te olvides del café.
10. Aprende a delegar. Es probable que tengas muchos sombreros dentro de la producción, pero no trates de hacer más de lo que puedes hacer.
11. Separa tiempo para ensayar con los actores y, aparte, con el equipo técnico (particularmente si se avecinan escenas complicadas o se planifica grabar en un local que puede requerir logísticas complejas).
12. Sobre locales, asegúrate identificar tomas de electricidad (con su respectivo voltaje), baños, áreas de descanso, estacionamientos, área para la alimen-

tación (tanto para cocinar, como para aperitivos y comida principal). Asegúrate que el acuerdo de grabar en el local sea con los dueños del local, no con un intermediario. No te olvides de informar a los vecinos de las fechas de grabación y de situaciones que les pueda afectar (ruido, camiones en las aceras, etc.). Mantén buena relación con los dueños. Trata el local como si fuera tu propiedad. Cuidala y asegúrate de obrar en buen juicio. Si algo se rompe, no lo escondas. Comunícalo a los dueños y ofrece rectificar la situación en la medida que sea posible.

13. Nadie está por encima de la ley y la ignorancia de la ley no te exime de su cumplimiento. Oriéntate de los aspectos legales pertinentes y no tengas miedo de buscar asesoramiento legal. Pendiente de adquirir todos los permisos, seguros y licencias pertinentes a lo que planificas grabar y dónde piensas grabar. Trabaja con contratos en papel, porque los acuerdos verbales se los lleva el viento. Si usas plantillas contractuales, asegúrate de que cumplan con las necesidades y particularidades de tu producción. Recuerda que “Guerrilla Filmmaking” no implica romper la ley para hacer la película. Si vas a hacer algo ilegal o que puede traer consecuencias legales, piensa en la gente que te apoya y está a tu alrededor. Tienes una responsabilidad con esas personas. Analiza las consecuencias y el impacto que puede tener a tu reputación y a la reputación de todos los profesionales que te estén apoyando. Lo único más bochornoso que meterte en un lío legal, es arrastrar a los que te rodean contigo. No es sólo tu reputación la que está en juego.
14. Empieza temprano, mientras eres joven. Los fracasos y dificultades son más fácil superar cuando uno está en la flor de la vida. Mientras uno va madurando, la misma vida conspira para desenfocarte de tus sueños. No pierdas el tiempo. No esperes hasta que estés casado, con hijo, deudas y achaques para ejercer tus propuestas cinematográficas. Mientras estás en la universidad, aprende todo lo que puedas y métete en cuanto proyecto aparezca. Estos son tus talleres y no hay nada mejor que aprender de los errores de otros. Comienza desde temprano a hacer contactos y dejarte conocer. Cuando uno es joven, sacrificarse es mucho más fácil. Grabaciones de más de doce horas o maratones extensos de trasnochar, sólo para amanecer el siguiente día son un mamey. Mover equipo, trabajar bajo la lluvia, balancearte sobre una escalera para ajustar una luz, treparte en el bonete de un carro con una cámara para obtener el tiro perfecto (algo que personalmente no recomiendo), etc. Estas son alguna de las rutinas que se tiene que ejercer para poder obtener reconocimiento y buena reputación. Si pasas por esto temprano, cuando llegues a los treinta puedes estar ejerciendo tu voluntad desde la silla del director, o desde un celular como productor ejecutivo.
15. Trata de no quejarte mucho. Todos nos quejamos. Yo me quejo. Conozco miles de personas que se quejan. Lo importante es que sea con moderación

y de forma productiva. Nadie le gusta trabajar con llorones. Imagínate que estas en una grabación y la persona del lado se queja constantemente de todo. Recuerda que las quejas son una forma de disturbio a la autoestima de la producción. En consistencia de esto, evita hablar a espaldas de la gente. Las espaldas escuchan mejor de lo que te imaginas. Si tienes un problema con alguien, lo llamas a parte y lo resuelven afuera del set.

16. Planifica para el éxito, no para el fracaso. Siempre ten un plan de contingencia para todo. La comunicación es importante, así que acostumbra a coordinar reuniones con el equipo de producción para asegurar que todo el mundo este en la misma página. Entrega todo por escrito, y asegúrate contar con *storyboards*, *shooting lists* y las agendas diarias para que nadie se pierda.
17. Nadie es profeta en su propia tierra, así que planifica bien cómo vas a salir de las fronteras de tu área o país. Investiga los diferentes mercados, festivales y áreas de oportunidad para exhibir tu película en el extranjero.
18. Le doy un consejo de vida para los enamorados. Asegúrate que tu pareja entienda el esfuerzo y sacrificio que conlleva esta industria. Es increíble cómo el cine independiente se puede convertir en la más vil amante en los ojos de una persona que está buscando una relación estable y mundana contigo. No hay nada peor que uno estar tratando de coordinar una producción y tener que sufrir la presión de argumentos de despecho.
19. Hay dos características que consistentemente pueden entorpecer tu habilidad de cumplir tus metas: el *miedo* y la *dilación*. Nada llega por intervención divina y si no te esfuerzas para obtener resultados, nunca los obtendrás. En acorde con esto, no le tengas miedo al rechazo. Tienes que pasar por muchos rechazos antes de llegar a ser aceptado. Tampoco dejes las cosas para el último momento. Asegúrate mantenerte al día con todas las responsabilidades y necesidades de la producción. De no ser este el caso, se van a seguir acumulando las tareas y se volverán inmanejables.
20. Si alguien niega apoyarte, le contestas de esta forma: “Muchas gracias por su tiempo”. No cojas el rechazo de forma personal y no te cierres las puertas. La persona que te rechazó hoy, puede ser la persona que te respalde en el mañana, después que vea el calibre de profesional que eres.
21. No todo es dinero. Protege tu presupuesto y no gastes dinero en cosas triviales. Asegúrate de contabilizar todo y cuadrar hasta el centavo. Recuerda presupuestar para la post-producción, la publicidad y el mercadeo de la película, no sólo para la grabación principal.
22. “...lo arreglo en post...”. ¡No! Lo arreglas en el momento o mientras estás grabando. Lo más inmediato posible. La post-producción no es para arreglar las medidas de patas que ocurrieron en producción. No hay excusa para

esto. No importa si perdiste el local, la actriz, se hizo noche (o día) muy rápido, etc. Uno se sienta a ingeniarse alternativas de arreglar los errores antes de llegar a la sala de edición. Cuando se termina la grabación principal, el estado financiero de la producción independientemente usualmente es tétrica: no hay dinero, no hay recursos, no hay tiempo... Tienes los cartuchos limitados, así que enfócate en todos los elementos esenciales para contar correctamente tu historia. Todo lo demás se elimina por completo. En uno de mis proyectos desafortunadamente se dio esta dinámica de que el editor era el Todo Poderoso que lo podía resolver hasta el peor desastre en el *timeline* o con un poco de alquimia digital (3D Studio, Lightwave, After Effects, Combistion, etc.). ¿Cuál fue el resultado? Una soberana pérdida de tiempo eliminando errores que terminaron por ser transparentes para la audiencia. Ese tiempo se pudo haber invertido en efectos especiales que le aumentarían el valor a la producción. En el caso anterior, el esfuerzo fue necesario porque eran momentos clave en la historia. Momentos en el que la prisa por grabar superaba la iniciativa de cuidar las escenas. Se tenían que arreglar porque de lo contrario iban a bajar el valor de la producción. Claro, no siempre podemos evitar estos errores. Personalmente, me ha pasado que he visto la misma escena nueve veces y no es hasta la décima vez que me doy cuenta del error. Aunque muchas veces se da la situación que uno ve la escena mil veces y no ve nada hasta que viene alguien por encima de tu hombro, observa la escena y, sin el apego que uno le tiene al proyecto, señala y comenta sobre el *flood light* que está ahí en el fondo de la escena iluminando como si el mundo estuviese en fuego y nadie se dio cuenta. ¡Argh!

23. Durante todas las fases de producción, no pierdas la oportunidad de recopilar material que puede servir para la publicidad del proyecto: fotos, entrevistas, video de la producción en acción, recortes de periódico, etc.
24. No le tengas miedo al Internet. Investiga cómo puedes hacer de la red virtual un aliado. Con buena planificación, puedes maximizar tu presencia en el Internet. Esto puede resultar en mejor alcance publicitario, herramientas de mercadeo sofisticadas y alternativas de distribución personalizadas. Inclusive, muchos festivales están aceptando *screeners* por la *web*.
25. No todo lo que brilla es oro. Revisa bien las ofertas de distribución. Tienes que tener en claro los derechos que estas cediendo, el plazo en el que los vas a ceder, los territorios de distribución y los términos de pago. Antes de firmar, busca asesoramiento legal.

Otro consejo, antes de grabar: asegúrate empaparte con cuanta información puedas obtener de programas, beneficios y fondos gubernamentales y privados que estén disponibles y a tu alcance. No tengas miedo de solicitar que tu proyecto se considere. Visita tu Corporación o Comisión de Cine más

cercana y déjate conocer. Organízate, prepárate, redacta una propuesta y ataca. No tienes nada que perder, pero todo para ganar. Por otra parte, no dejes que esta ayuda sea tu única estrategia. Si no se da, sigue adelante al próximo plan.

En el caso de *Barricada*, no nos fue bien con la Corporación de Cine local, pero eso no quiere decir que pasarás por la misma experiencia. Siempre he pensado que la relación entre cineastas independientes y una comisión de cine debe ser una de carácter simbiótica. Por ejemplo, hace tiempo el New Zealand Film Commission apoyó a un cineasta independiente a completar su película sangrienta de extraterrestres que visitaban nuestro planeta para cosechar vómitos. Esta relación fue instrumental para que la película pudiese llegar a un mercado internacional, donde obtuvo reconocimiento mundial y se convirtió en un film de culto muy famoso. El cineasta evolucionó, adquirió considerable renombre y continuó su relación con su país natal, aportando más a la industria de cine, economía y turismo de lo que originalmente fue la aportación inicial de la Comisión de Cine. ¡Vaya!

El cineasta de la anécdota anterior fue Peter Jackson y la película *Bad Taste* (1987). En su momento, un 'don nadie' y ahora uno de los directores más reconocidos del mundo. Vale mencionar que la gran mayoría de los cineastas de gran envergadura empezaron o se dieron a conocer con el cine fantástico. Cineastas como Steven Spielberg, Francis Ford Coppola, Sam Raimi, James Cameron, Oliver Stone, George Lucas, Renny Harlin, James Wang, Ridley Scott y James Gunn, entre otros. Así que si estás confeccionando una película independiente de horror, gore, fantasía, ciencia ficción, bizarro o cualquier género afuera de lo común... ¡estás en buena compañía!

Una última recomendación, antes de concluir. Todos estamos en el mismo barco. Aprendamos a ayudarnos y dar buen ejemplo para que los jóvenes que desean desarrollar una voz visual y expresarse por este medio nunca tengan que sentir que están solos. Que aprendan no de nuestros fracasos, sino de cómo nosotros superamos esos fracasos. Posiblemente, así conspiramos para desarrollar mejores humanos y menos políticos.

Cómo ser el productor de una banda de rock

por **Hernán Moyano***
[Argentina]



¿Lo querés rápido o lo querés bien? Lo quiero simple.

Desde que tengo uso de razón, la tarea del productor siempre se ha visto como fría, mecánica y aburrida. La idea del productor como un resolvidor de problemas y un “llena planillas”, se ha instalado en nuestra cinematografía y la mayoría de los estudiantes de cine escapan a esa noble profesión.

Recuerdo que cuando comencé a hacer meritorios de producción en la capital, la persona que me estaba enseñando me dijo: “Un productor va a tener dos cosas en la vida: una agenda y una úlcera”. Esa aseveración me pareció rotunda. Con el paso del tiempo, me rodeé de un grupo de gente que tenía otra concepción del cine. Para mí, el hacer cine siempre fue algo muy



* **Hernán Moyano** inició su carrera audiovisual con *Habitaciones para turistas*, a los 19 años.

Creó la productora de género Paura Flics.

Como productor y montajista realizó los largometrajes *Crité una noche*, *Caja de acertijos*, *36 pasos*, *No moriré sola*, *Masacre esta noche*, *Sudor frío* y *Penumbra*.

Dirigió la película documental *Pequeña Babilonia*, ha sido jurado de festivales internacionales de cine y actualmente lleva adelante la productora Cut to the Chase, dedicada a producir cine de género.

Contacto: hamoyano@hotmail.com.

lúdico y divertido. No entendía la mirada obtusa sobre la profesión. No hace mucho leí un libro de un productor nacional —a quien no delataré— que se dedicaba a quejarse sobre cuestiones absurdas y laterales a la profesión. Pánico a viajar en aviones, a tratar con gente y hasta la imposibilidad de disfrute alguno. Tengo muy presente ese libro. Es exactamente lo contrario a lo que siento cuando me propongo generar un proyecto de cero. ¿Qué puede ser más divertido?

El productor es la persona que soporta la presión de todas las aéreas de la producción cinematográfica. Es quien debe absorberla, tanto para que el director trabaje tranquilo, como para que el resto del equipo técnico y artístico obtenga respuestas claras y concretas.

Un productor tiene que ser una persona que tenga buena comunicación. Es indispensable que tenga cierto carisma y, por sobre todo, que conozca la tarea de cada uno de los integrantes del equipo. No digo que sepa hacer la corrección de color completa, o que resuelva con sus propias manos un complejo efecto especial. Pero sí está obligado a conocer la técnica y los tiempos que entran en juego para cada tarea.

Para mí, la característica más importante es la de ser simple. Un productor debe poder resolver en su mente lo más rápido posible los problemas que surgen en un rodaje. Tiempo es dinero. Y en la mayoría de los casos, el dinero es ajeno. La mente del productor debe tener ese mecanismo, que va automatizándose con el tiempo. Pensar simple. Exponer claramente. He conocido, a lo largo de mi carrera, a muchos productores que eligen complejizar cada frase. Hablan de modo indirecto, eligen palabras pomposas y se ven imposibilitados de resumir lo importante de una idea en una línea.

Todas las cabezas creativas de la película tienen un desgaste. Algunos dicen que se cansan más los que piensan cómo hacer las cosas, que los que las hacen. Puede ser. No sé. Está por verse. Lo cierto es que el productor también debe rodearse de colaboradores que tengan liderazgo. Conoci patanes que separan a la gente en caciques y en indios. Un productor debe poder delegar en su gente de confianza y además debe poder escuchar sugerencias por parte de ellos.

Hay una anécdota divertida que habla del trabajo de Tarantino en el *set*. Tarantino implementa el “*Five dollars idea*”. Arranca el día de rodaje y todos los técnicos, desde el tiracables hasta su asistente, tienen la posibilidad de aportar ideas mientras avanza la jornada. Aquella idea que el director considere como importante o que pueda añadir a la película, es premiada con cinco dólares que el propio Quentin toma de su bolsillo. De más está decir que las ideas cuestan mucho más, pero apoyado en su iconografía, un dólar

de Tarantino, es un dólar de Tarantino. Ideal para enmarcar y colgar junto a la puerta de entrada de tu casa.

Un productor toma decisiones todo el tiempo.

Filmar aunque haya que mentir

En cierto punto del rodaje de *Habitaciones para turistas*, hubo un enorme bajón de energías, e incluso nuestra motivación también bajó. Está claro que lo ideal es poder escribir, filmar y post producir en un tiempo corto. Muchas veces las historias que en un momento nos parecen geniales, a los pocos meses ya no nos parecen tanto y cuando esos meses se convierten en años, lo más probable es que muchos de esos proyectos naufraguen y queden trancos. Nosotros mismos no somos iguales en el término de un año o más. Nuestros pensamientos cambian, nuestros gustos varían y ya no queremos las mismas cosas. El contexto también juega un papel importante en nuestras elecciones. Bueno, con *Habitaciones...* llevamos este concepto al límite. Cuatro años es demasiado.

Cuando teníamos un cuarto de la película filmada —todo el rodaje que correspondía a lo que se filmó en la localidad de Carlos Casares— ya no sabíamos cómo motivar al equipo. Este equipo estaba formado básicamente por nuestro núcleo duro, que éramos cuatro personas, un grupo de estudiantes avanzados de la carrera y algunos chicos que estaban haciendo sus primeras experiencias en rodaje y que sumarían sus ganas para ayudarnos en tareas menores.

Mágicamente surgió la posibilidad de formar parte de la sección “Work in progress” del Festival de Cine Independiente de Buenos Aires (BAFICI). No lo dudamos. Armamos un pequeño avance estructurado en base a entrevistas a los realizadores y a las protagonistas de la película y cerramos con un trailer armado en el viejo AVID de la facultad. Cuando hablamos de viejo AVID, quiero decir, un AVID con apenas 4 gigas de disco y unos cuantos megas de RAM. Parece un chiste, pero no. Podríamos editar básicamente 10 minutos como máximo de material final en una resolución media. Era lo que había al alcance. Ninguno de nosotros tenía los medios como para aspirar a más que eso. Nadie tenía ni un equipo a disposición. No teníamos cámaras propias, ni micrófonos, ni luces ni nada. Unos *homeless* totales. Con la confirmación que el *work in progress* había sido seleccionado, logramos cierta atención por parte de los medios locales. Compartiríamos esta posibilidad con otra película de la escuela, llamada *Noche inmensa*, que hasta donde sé, nunca se terminó. Llegó el día de la proyección. La sala estaba colmada. Ese día se proyectaron unos diez *work in progress*. Entre ellos estaba el de la

película *Natural*, de Marcelo Mangone. Nos impresionó su joven protagonista, Marina Glezer. Nos prometimos trabajar con ella algún día. Por suerte así lo hicimos en *Grité una noche* (2005) y en *Sudor frío* (2010).

Al finalizar la proyección de nuestro trabajo, el responsable de la sección (Hernán Guerschuny, de la revista *Haciendo Cine*) comentó que le había interesado mucho el trailer y que le daba ganas de ver la película terminada. Que le había sorprendido el armado del trailer y que parecía muy americano. Nosotros, felices. Esa proyección nos dio energías renovadas, tanto a nosotros como al equipo. Así fue que juntamos algo de dinero y programamos algunas jornadas de rodaje durante un par de fines de semana. Tengo que decir que había muchas dudas alrededor nuestro. Sobre todo de parte de los estudiantes avanzados. Nos veían muy “tiernos”. No faltaron momentos de tensión y tironeos. Se les hacía difícil, a veces, aceptar nuestras directivas. Incluso había cuestiones de puesta que parecían caprichosos y arbitrarios, aunque nosotros estábamos seguros de lo que hacíamos. Por suerte la mayoría terminó con nosotros la película. Un párrafo aparte para el primer director de fotografía que tuvimos. Como a la mitad del rodaje, decidió abandonar su puesto y, a partir de allí, tomó la posta Verónica Padrón, una excelente directora de fotografía, que hacía sus primeras armas en el cine. Así filmamos bastante, aunque cada vez que veíamos la lista de planos faltantes, parecía que nunca terminaríamos. Parecía que cada vez había más.

Un día de invierno, filmábamos el último plano de la película en una casa de fiestas para niños abandonada. “Club Caramelo” fue testigo del final de rodaje de nuestra opera prima. Comenzamos con un equipo técnico de unas cuarenta personas el primer día de rodaje y terminamos con un equipo de apenas cuatro. En el camino aprendimos que los esquemas de producción industrial no nos servían para nada. Que lo único que hacían era retrasarnos. Si en una jornada de rodaje industrial se filman unos 10 planos por día, nosotros debíamos filmar 30. Así, a la fuerza, aprendimos que debíamos adaptar los esquemas, los tiempos, las formas y la teoría escrita en los libros y repetida neciamente por muchos docentes.

Luego del final de rodaje, estábamos agotados, pero nunca imaginamos lo que nos esperaba a partir de allí. Uno de los integrantes de la productora —Mondo Trasho— tenía una computadora que podía editar. Era una Pentium 486. Con unos 4 gigas de RAM y un disco rígido de unos 500 gigas. En esa máquina comenzamos a editar *Habitaciones para turistas*. Lo primero fue catalogar todo el material. Teníamos una caja enorme llena de mini DV con el crudo de la película. Era un rompecabezas enorme. Muchos planos sin referencia, con poca luz y con espacios que se rearmaban con planos ro-

dados en tres o cuatro locaciones diferentes. No sabíamos si tendría coherencia. Yo era el montajista oficial del grupo.

En el momento de encarar la edición de *Habitaciones para turistas*, ya tenía muchos cortos sobre mis hombros y algún mediometraje. Aunque descubriría, a la fuerza, que el montaje de un largometraje es un mundo totalmente diferente.

No recuerdo cuánto tiempo tardamos en montar la película completa, pero sí que tuvimos muchos inconvenientes. Memorias que fallaban, planos que desaparecían de la línea de tiempo, nos quedamos sin espacio en los discos, y los *renders* eran eternos. Duraban días enteros. La complicación mayor fue la falta de espacio en los discos. Alguien tenía que invertir en la compra de uno. Nosotros estábamos en cero. Pero había que convencer al resto de que había que conseguir ese último aporte monetario. Así fue como se me ocurrió hacer un poco de trampa. Le propuse a mi socio, Adrián García Bogliano, escribir un *e-mail* ficticio, con el nombre de un productor importante en el remitente, en el que diría que estaba sumamente interesado en comprar la película, si estaba terminada en cierta fecha concreta. Lo envié y luego lo leí en voz alta delante del resto. Todos se entusiasmaron al instante. Era la primera propuesta concreta para una película que aún no existía. Así fue como varios sacaron ahorros que tenían ocultos y compramos el disco para terminar la película.

Qué hacer cuando la película existe

La primera apuesta fuerte del proceso posterior a la post producción fue anotar la película en el festival de Sundance. Gastamos dinero en la inscripción y otro tanto en el envío. La respuesta fue negativa. Era una película demasiado pequeña para ese festival. Lo próximo en el horizonte fue el Festival Buenos Aires Rojo Sangre (BARS). Yo había asistido al festival desde su segunda edición. Por ese entonces se realizaba en la sala B del Centro Cultural San Martín, pero mágicamente a partir de la edición de ese año cambió de sede al Complejo Tita Merello y, además, comenzó a ser competitivo. La post producción de sonido terminó el mismo día de la proyección de *Habitaciones para turistas* en el BARS. Llegamos con la copia una hora antes al Complejo Tita Merello. Casi no tuvimos tiempo de probarla, ni de calibrar el proyector. La película finalmente se proyectó con los encuadres cortados. Parte de cada plano quedó fuera de la pantalla por un problema de proporción que no llegamos a resolver.

La verdad es que nosotros odiamos la película en pantalla. Aunque los comentarios posteriores del público nos dieron ánimo. La sala estuvo re-

pleta. Unas seiscientas personas la colmaron. Muchos familiares y amigos, pero también público que había escuchado hablar de la película en las ediciones anteriores del festival, donde se habían podido ver algunas imágenes. Se notaba que se había generado cierta expectativa alrededor de la proyección. Recuerdo que competíamos contra películas internacionales y que nos habíamos dividido para poder verlas todas y poder tener cierto panorama de contra quién competíamos. A mí me tocaron varias buenas, pero la más fuerte era la británica *The Last Horror Movie*. La película tenía excelentes efectos especiales y estaba muy bien rodada. Mi socio vio *Robot Stories* que, según él, era bestial. En ese punto tuvimos noción concreta a lo que podíamos aspirar. Por suerte, el día de la premiación nos sorprendimos todos. El jurado nos premió como Mejor Película Argentina, Mejor Director Revelación, Mejor Actriz (Elena Siritto) y ganamos el Premio del Público.

Eufóricos, volvimos a enviar gacetillas a los medios. Esto es algo que tomamos como una obligación que debíamos sistematizar para poder dar cierta continuidad a la comunicación de nuestros avances. Queríamos copiar la forma de trabajar de los americanos. Aunque nuestros presupuestos diferían en millones de dólares, queríamos trabajar de manera profesional nuestra comunicación.

Con los cuatro premios del BARS decidimos seguir enviando la película a festivales internacionales. La anotamos en un pequeño festival a realizarse en Austin, Texas, llamado Festival de Cine de Las Américas. Lo que nosotros no sabíamos de antemano era que Austin es una de las ciudades mayor desarrolladas a nivel cultural de EE.UU. La película obtuvo una pequeña y elogiosa reseña en el "Austin Chronicle", comentando que se trataba de "Una revelación para el cine argentino". No ganamos ningún premio en Austin pero a los pocos días de la proyección recibí el llamado más extraño que había recibido en mi vida. El dueño del Pioneer Theater, una pequeña sala de New York, me llamaba para ofrecerme estrenar comercialmente la película en su sala. Al principio pensé que se trataba de un chiste, pero a medida que la charla avanzaba, me di cuenta que no era así. Todo parecía genial, excepto que había que pagar una campaña de lanzamiento de unos 10.000 dólares para que la gente de New York tenga un mínimo conocimiento del estreno del film.

La película había costado 3000 dólares que se habían reunido a lo largo de cuatro años de bonos contribución y rifas, y ahora había que reunir 10.000 dólares en unos pocos días para poder soñar con algo al que sólo acceden dos o tres películas latinas al año: el estreno comercial limitado en EE.UU. Desalentados por esta traba enorme, habíamos descartado la posibilidad, aunque el destino nos tenía otra sorpresa. Recibí otro llamado. Esta

vez la persona que me llamaba era Carlos Gutiérrez, de la ONG “Cinema Tropical”. Esta ONG se encargaba de ayudar a películas latinas a llegar al estreno en EE.UU. Básicamente, lo que hacía era cruzar contactos y ver cuáles eran las necesidades de esas películas para poder ayudarlas. En nuestro caso, Carlos Gutiérrez nos conectó con un distribuidor. Ese distribuidor era Peter Marai. Charlamos con Peter y le comentamos la situación. Él nos propuso pagar los 10.000 dólares para la campaña, como adelanto de distribución. Con ese adelanto, nosotros debíamos cederle las ganancias que generara la película en la sala y luego los *royalties* de la película en su edición de DVD. Por lo menos, hasta cubrir los 10.000 dólares que él había invertido. Luego, podríamos repartir las ganancias excedentes. Nosotros aceptamos con la condición que queríamos 50 copias de cada edición que se generara de la película. Peter aceptó.

La campaña de lanzamiento más chica consistía en una cierta cantidad de *screeners* en VHS para los medios más importantes, una cantidad de postales que diseñó nuestro diseñador Max Bidart y se pagaron algunos anuncios en medios especializados. Las postales se enviarían puerta a puerta a vecinos del cine para asegurar que lleguen en mano. Mantuve conexión constante con Ray, el dueño del Pionner Theatre. Ray me decía que había visto la película en el festival de Austin y que creía que podía suceder algo como lo que había sucedido en EE.UU. con las películas de Wong Kar Wai o Jim Jarmush.

Habitaciones para turistas se estrenó la misma semana que películas como la *remake* de *La niebla*. El día previo al estreno, al volver de la facultad, recibí un llamado de Peter Marai, quien me leía entusiasmado las primeras críticas de la película en medios de New York. Las tres mejores habían sido del New York Times, New York Post y TV Guide. Realmente habíamos tenido suerte, ya que los medios de allí son los que más fuerza tienen a la hora de empujar o frenar la carrera comercial de una película. Ese *buzz* ayudó a que la película continúe siendo exhibida en otras salas y que se genere cierto culto alrededor de ella.

Habitaciones para turistas estaba programada por dos semanas en la sala del Pionner pero luego de cumplirse ese periodo, Ray decidió extender su paso por la sala y la película terminó redondeando un mes en cartelera. Obviamente que no significó ningún suceso comercial ni un ingreso especial para la sala, pero la idea inicial de Ray de apoyar ciertas películas que él consideraba importantes, nos dio un enorme espaldarazo. Aun estábamos a la mitad de la carrera y ya habíamos logrado lo que muy pocos realizadores logran. Estrenar comercialmente fuera del país.

Cuando la vida útil de la película empezaba a terminar sucedió otro hecho curioso y relevante. La empresa de *management* The Collective se interesó en adquirir los derechos de *remake* para EE.UU. Llegaron los contratos y tuvimos que aprender sobre leyes relacionadas al cine de Los Ángeles, ya que cada Estado tiene legislaciones diferentes. Contratamos a David Smith, un abogado especializado en cine, que nos asesoró y desentramó los complejos y extensos contratos enviados por The Collective. Los contratos de este tipo suelen ser bastante leoninos. Y este caso no era la excepción. Hay que estar muy atentos porque suelen querer quedarse con los derechos de explotación del merchandising, de la marca de la película, etc.

Llegamos a un acuerdo que se extendería por cinco años a la firma del contrato. Nosotros le cedíamos la exclusividad para realizar la película y si en el término de esos cinco años la película no se hacía, los derechos regresaban a nosotros. El acuerdo además estipulaba que cobraríamos una suma simbólica a la firma del contrato y el resto cuando se firmara el presupuesto total con el que contaría la película, más una última cuota al inicio de rodaje. El primer pago se fue casi íntegro para pagar los honorarios de nuestro abogado y como finalmente la película nunca se filmó, nunca vimos más dinero que esos 5000 dólares. Además de la asesoría de David Smith, le envié un correo a Juan José Campanella para ver si podía darme algún mínimo detalle del acuerdo que había firmado por su película *El hijo de la novia*. Juan José me facilitó el contacto de su productor y me dio algunas recomendaciones a tener en cuenta. Fue realmente generoso.

Una vez que los derechos caducaron y volvieron a nosotros, tuvimos dos ofertas más para adquirir los derechos de *remake* de la película. La primera de una productora argentina que quería rehacerla con actores como Luciana Lopilato y otras tantas estrellitas del momento. Ofrecían un adelanto por la firma y aunque el dinero nos venía genial, por una cuestión de principios decidimos rechazar la oferta. La otra propuesta venía de México, pero rápidamente quedó en la nada. Hace poco un director español, Elio Quiroga (*La hora fría, No Do*) me escribió pidiendo permiso para realizar la película en su país, pero por un acuerdo firmado en su momento entre los socios, ninguno puede tomar una decisión sobre el proyecto, si todos no están de acuerdo.

Este recorrido de nuestra opera prima se extendió desde el año 1999 en donde se empezó a escribir su guión, hasta 2005 o principios de 2006. Casi siete años invertidos en una sola película. En el camino, aprendimos muchas cosas a base de equivocarnos y volver sobre esos errores. Nunca fuimos profetas en nuestra tierra, pero en cierto punto fuimos un referente para una

generación de realizadores que continuarían empujando el género con una producción sostenida a lo largo de los años siguientes.

Producir divirtiéndose

El productor de cine de guerrilla debe estar involucrado desde la génesis del proyecto. Debe ser parte del desarrollo artístico y debe saber comunicar su proyecto al público. Hay que desterrar la raza de productores “saca subsidios” para traer el concepto de productor creativo al mundo del cine. Esta figura está más ligada al ámbito de la música, pero creo que es algo que la producción guerrillera ha ido integrando y quizás por eso se ven películas mucho más descontracturadas y con “alma”.

Cómo producir un éxito internacional

43

por **Gustavo Rojo** *
[Uruguay]



Hacer una película con escaso presupuesto no es una moda o una postura, es una necesidad. En el momento en que uno se pone como meta realizar una película de género, sin tener previo conocimiento del mercado y sus actores, el bajo presupuesto se transforma en casi la única oportunidad para cumplir su meta.

Algo de esto fue lo que me pasó con *La casa muda*. Quise darme un gusto, cumplir un sueño. Yo sólo quería hacer cine de género. Tuve que convencer a muchos, entre ellos al director, de que era posible hacer buen cine fuera de los estándares que maneja el circuito festivalero de la región. Y acá te encontrás con el primer escollo, lograr quebrar los preconceptos de la gente.

Algo fundamental en el momento de realizar una película a pulmón es rodearte de la gente que deseás. Vas a pasar muchas horas juntos, vas a vivir



* **Gustavo Rojo**, a los 18 años, se inscribe en la Escuela de Cine del Uruguay en 1995. Un año después funda la empresa audiovisual Cávala Audiovisual. En 2004, funda Contenidos TV, que ya cuenta con 15 programas en diez años de existencia, y un sin fin de premios que lo colocan entre las productoras más importantes del país. En 2009, Gustavo Rojo desarrolla en calidad de productor, productor ejecutivo y coautoría de la historia, la película *La casa muda*, que se transforma en un suceso mundial, logrando participar del prestigioso Festival de Cannes, para luego ser vendida a 39 territorios del mundo. Es el film uruguayo más redituable de la historia, y en uno de los más redituables de Latinoamérica. Por si esto fuera poco, en 2012 se estrena la *remake* estadounidense. Luego del éxito del film, Gustavo Rojo realiza, por medio de Contenidos TV, la serie de televisión *Adicciones*.

muchos dolores de cabeza, por lo tanto la única manera de sobrevivir a esto es trabajar con gente capaz, con gente que te entienda y que tú los entiendas. Es vital para poder vivir la experiencia de una buena manera. De lo contrario, es probable que naufragues en el intento.

Por este motivo es que tu poder de convencimiento es la primera arma que necesitas para empezar a caminar hacia tu objetivo con firmeza.

Tuve que recurrir a todas mis influencias para lograr explicar lo quería lograr, y demostrar que el cine de género tiene valor artístico. Tuve que argumentar una y otra vez las ventajas de contar una historia simple, pero cumpliendo con lo primordial para un espectador de cine de terror: transmitir miedo. Sin miedo no hay película de terror que se sostenga, más allá de las buenas intenciones que tenga el director.

Mientras yo centraba la atención en estos “detalles”, el director diseñaba un plan magnífico: contar la película en un único plano secuencia.

Una idea magnífica, una gran manera artística de resolver el bajo presupuesto. Y ahí está la clave del éxito de *La casa muda*, una real conjunción entre lo artístico y lo comercial, que dio resultados absolutamente inesperados para todos.

El proyecto se realizó de manera cooperativa. Los técnicos no cobraban dinero, sólo tenían un porcentaje sobre las posibles ganancias. El día que firmé los contratos con ellos, les decía a cada uno que el contrato era sólo nominal, por si llegaba a sobrar algún peso, pero les quería dejar en claro que si su intención era recibir, en algún momento, dinero por el proyecto, prefería que no participaran. Sólo quería gente que tuviera ganas de participar de la experiencia, sin ningún fin económico, que en ese momento realmente pensaba que era imposible. Todos se embarcaron en esta travesía sin dudar.

Luego pasó lo imposible. Subimos el *teaser trailer* a Internet y comenzaron las llamadas de los estudios norteamericanos, y de infinidad de distribuidoras europeas. El *mail* explotaba, el teléfono no paraba de sonar. Fue un *boom* inmediato, pero mentiroso.

Nuestro caso no era igual al caso de Federico Álvarez (director uruguayo que subió un cortometraje a Internet y fue contratado por la productora de Sam Raimi). Nosotros subimos un adelanto, no la obra completa. Por lo tanto, todos querían ver la película ya. Algunos para comprarla, borrarla del mapa y rehacer una versión norteamericana, otros para adquirir los derechos y venderla al mundo.

Fueron días de mucha duda, mucha incertidumbre y muchísimo trabajo para terminar la película en tiempo récord. Pensamos mucho en el paso que

debíamos dar; fue una decisión difícil, pero hoy con el paso del tiempo sigo creyendo que hicimos lo mejor.

Le entregamos la película al agente de ventas francés Elle Driver, que si bien no es uno de los principales agentes de ventas del cine, ha hecho un trabajo formidable con la película. Y acá me detengo en un punto importante. No siempre es mejor tener tu película en manos de los grandes agentes de ventas, ya que muchas veces ellos adquieren películas para rellenar su catálogo. Cerrar un acuerdo con un importante agente de ventas es una tentación que tienes que tratar de vencer. Hay un dicho que resuena entre los productores: “Siempre es mejor ser cabeza de catálogo de agente de ventas menor, a cola de catálogo de un gran agente de ventas”. Y yo lo puedo afirmar. Fuimos la cabeza de catálogo de Elle Driver de ese año, su principal producto. Y así fue como lograron ventas espectaculares, números nunca vistos en la cinematografía uruguaya, y con muy pocos antecedentes dentro de la cinematografía latinoamericana de género.

Pero no importa todo el dinero que recibimos, mi meta no estaba dirigida hacia allí. Porque la meta de todos los que queremos hacer cine de género no pasa por recibir dinero, participar en festivales o tener reconocimiento.

Nuestra meta es más ambiciosa. Nosotros queremos asustar a nuestro público.

Y tuvimos la suerte que dentro de ese público que logramos asustar, se encontraba Frédéric Boyer, nada más ni nada menos que el director de la Quincena de Realizadores del Festival de Cannes, y eso hizo que el prestigioso festival sea el trampolín del éxito de la película.

Porque más allá de lo excelente que sea la película y lo buenas que sean tus intenciones y la de tu agente de ventas, necesitas una vidriera lo suficientemente amplia para que la gente del mercado preste atención a un grupo de jóvenes desconocidos. Y eso fue Cannes para nosotros.

Casi sin darnos cuenta, estábamos en el festival más importante del planeta, estrenando a sala llena, bajo la atenta mirada del mundo. En ese pasaje por el festival, recibimos invitaciones de más de 40 festivales a los largo y ancho del mundo, y también el interés de más de 40 mercados para comprar los derechos del film.

Casi no pudimos disfrutar la inocencia de nuestra primer película, que ya estábamos adquiriendo obligaciones propias de películas importantes.

Por exigencia de mercado, tuvimos que estirar la duración (el primer corte duraba 76 minutos y nos exigían un mínimo de 85), tuvimos que terminarla en 35 mm, con sonido Dolby y demás exigencias técnicas desconocidas para nosotros hasta esa fecha.

Pero también llegaron los halagos, más peligrosos aún que las críticas recibidas. Y con ello el ego, las peleas, el dinero y el volver a comenzar.

Porque llegar al éxito, y más cuando ese éxito es inesperado, tal vez no sea la parte más difícil de la historia. Lo duro es sobreponerse a ese éxito, ubicarte en el lugar donde realmente estas parado, encontrar tu lugar y seguir para adelante desde allí.

Más allá de lo bien que te haya ido con tu película anterior, hacer cine de género desde Latinoamérica es sumamente difícil, ya que al ser un cine comercial, es una tarea titánica el lograr apoyo de fondos estatales, por lo tanto debés salir a pelear en el duro mercado de los productores internacionales, que están detrás del dinero por sobre las aptitudes artísticas.

Debemos caminar sobre un terreno que, para los que tenemos como única experiencia una película guerrillera, es un tanto difícil de asimilar, donde los intereses cambian, al igual que las expectativas del resto hacia ti. Un mundo del cual te puede llevar a perder la esencia que todos los que queremos hacer cine de género llevamos dentro.

Por eso, y luego de la experiencia vivida con *La casa muda* y post *La casa muda*, es que creo que el cine de género latinoamericano debe caminar por otras sendas, por caminos tal vez más tortuosos pero más gratificantes. El bajo presupuesto, el cine guerrillero liderado por jóvenes entusiastas que busquen darle forma a este tipo de cine debería ser el camino a seguir. Lo interesante del cine de género y más si es de bajo presupuesto, es que es un lugar ideal para innovar, para experimentar propuestas estéticas y narrativas diferentes. De eso tenemos que valernos para seguir luchando por nuestro espacio.

De nada sirve que hagamos terror al estilo norteamericano. Ya ellos lo hacen y muy bien. Nosotros debemos aprovechar la libertad creativa que permite el cine guerrillero y continuar en la búsqueda de un camino, de un sello propio.

Y aprovechar el futuro inmediato para crear nuestros propios canales de distribución y exhibición, y no esperar a que un ejecutivo de ventas nos llame interesado en nuestra película.

El éxito de *La casa muda* llevó a que este pequeño proyecto logre ingresar por las vías tradicionales de distribución (llámese cine y/o video) a grandes países. Pero sé que fue una excepción. La regla indica que la gran mayoría del cine latinoamericano carece de una distribución adecuada. Si esto pasa con las películas que recorren festivales y reciben premios, imagínense lo que sucede con nuestro género, bastardeado por ese círculo "culturoso" que maneja la gran mayoría de festivales en el mundo.

Pero nosotros tenemos algo que ese cine no tiene, y ese algo es la legión de fanáticos, que cada día se manifiestan más y más, a través de *blogs*, convenciones o simplemente buscando por Internet lo último en este tipo de cine.

Estas personas, al igual que vos o yo, aman este cine y no se conforman con ver las películas norteamericanas que llegan a través de los grandes distribuidores. Ellos buscan y buscan detrás de lo diferente, de algo nuevo que los asuste.

Debemos aprovechar esos canales que ellos mismos están creando y lograr vehiculizar la distribución de esa forma. Internet es una estupenda herramienta para nuestro cine. En nosotros está crear, desarrollarnos de tal manera para poder sacarle el mayor provecho. Pero para esto debemos unirnos, trabajar como bloque y no de manera aislada. De nada sirve tener los mejores materiales de venta si llegás a un mercado solito con tus folletos y DVDs bajo el brazo.

Así fue como el cine asiático logró su lugar, y luego fue el cine francés que llegó para refrescar el alicaído nivel del cine de terror. Y ahora el fanático está a la espera de una nueva ola, que reinvente el género, o al menos les haga pasar un buen mal momento. En nosotros esta aprovechar este momento para establecernos como un movimiento que llegó para quedarse, y no que pase sin pena ni gloria con algún caso de éxito aislado.

El cine es muy lindo. Te da mucho de lo que alguna vez soñaste, pero es un camino lleno de derrotas, donde uno tiene que reponerse y reinventarse día a día para poder llegar a realizar su proyecto. Es posible: sólo depende de cada uno de nosotros.

Cómo ordenar la producción en base a los recursos disponibles

44

por **Paulo Soria***
[Argentina]



Una vez Luis Alberto Spinetta dijo que todos vivimos tratando de emular algo que nos conmovió de chicos. Coincidió con eso. Hago cine de género tratando de emular aquellas experiencias cinematográficas que viví viendo *La historia sin fin*, *E. T.*, *Volver al futuro* y otras películas que han sido fundantes para mi imaginario. De alguna manera, uno trata de devolver todo aquello que recibió y el cine, siendo una de las artes más populares, nos brinda esa posibilidad.

Mis películas las definiría como “Pequeñas Fábulas Fantásticas del Sur”, ya que fusionan subgéneros como aventuras, terror, ciencia ficción y comedia, pero al mismo tiempo siempre tienen algo de nuestro contexto geográfico y socio-político, del cual se me hace imposible no hacerme cargo. Me crié viendo *Rocky*, *Rambo*, *Duro de matar*, *El exorcista*, a Carpenter, a



* **Paulo Soria** es director, guionista y actor. Miembro de Farsa Producciones desde 1996. Codirigió los films de ficción *Nunca asistas a este tipo de fiestas* (2000), *100% Lucha: el amo de los clones* (2009) y *Nunca mas asistas a este tipo de fiestas* (2009), entre otros. Coescribió *Revolución tóxica* (de la trilogía *Plaga zombie*, en la cual fue productor y actor). Dirigió y escribió videoclips para artistas y bandas como *Ataque 77*, *Pimpinella*, *2 Minutos*, *Pez*, *Bahiano*, *Kapanga* y *Pericos*, entre otros. En 2004 escribió el telefilm *El hombre largo*. Entre 2010 y 2011 participó como guionista en la serie *Peter Punk*, de Disney XD. Realizó con Farsa Producciones el largometraje de rock *Kapanga todoterreno* (2009). En 2013 dirigió junto a Gabriel Patrono el documental de rock *Blues de los plomos*, ganador de numerosos premios. Actualmente, es guionista de la productora *Mulata Films*.

Scorsese, a Peter Jackson, a Coppola, a Raimi, pero también me aplastaron *Esperando la carroza*, *Invasión* de Hugo Santiago, o el cine de Carlos Hugo Christensen. Todo eso debe haber empezado a buscar una síntesis en mi cabeza y de ahí será que salen las historias que cuento.

El guerrillero es parte de un héroe colectivo que surge de las entrañas de un pueblo y arremete contra un poder totalitario y ahogador. Nuestro cine tiene mucho del romanticismo de la guerrilla latinoamericana. Somos hijos de la generación que salió a luchar por sus ideales dando su vida, pero también somos hijos de la democracia que, a fuerza de muchas vidas perdidas, torturadas y desaparecidas, logramos construir como pueblos.

Desde nuestro lugar, podemos aportar con ideas, historias y experiencias cinematográficas. Nuestro contexto no nos ha exigido la situación extrema de decidir si tomar las armas o no, pero sí nos exige una conciencia de tener los pies en nuestra propia tierra y desde allí construir nuestras películas. La condición de vivir al sur del Río Bravo nos obliga a producir con pocos recursos, de llevar al extremo la idea de prepotencia de trabajo, exprimiendo todo lo que tenemos a nuestro alcance para lograr la mejor película posible.

No es sencillo tomar esa decisión, el cine no es una industria súper desarrollada en nuestros países y eso nos sumerge en una inestabilidad económica constante. Esa batalla romántica, pero también real, se transmite en nuestras películas, en nuestras historias, y les da un carácter muy particular. Es una gran parte de nuestra materia prima y al mismo tiempo de nuestro motor emocional. Eso es lo que primordialmente tenemos como característica y como principal arma para combatir a Hollywood: no lo hacemos por plata, lo hacemos por pasión.

Siempre pienso las ideas en función de los recursos que tengo, las pienso "posibles". Lo hago de manera intuitiva y basándome en la experiencia. Los recursos se ordenan solos a medida que voy escribiendo, porque intento tenerlos en cuenta durante todo el proceso creativo.

Voy buscando un balance. El orden sirve para no perderse y no escribir cosas que luego son imposibles. Así intento no frustrarme en el momento de la realización. Pero el caos lo considero necesario porque sin un caos, lo creativo no existe. Trato de no ser reproductivista, de esquivar clichés y estructuras muy rígidas. El orden permite lo posible y el caos lo interesante. Creo que los grandes clásicos, a pesar de que el resultado pauten un norte, una forma, no pueden haber sido creados sin caos. Leer la experiencia de la realización de *Apocalipsis Now* me terminó de dar un panorama sobre esta idea. A pesar de que uno tenga un guión que funciona, si al momento del rodaje no se permite un espacio de improvisación, juego o lugar para la sor-

presa, ese guión no cobra vida. Ahí es donde considero que el caos equilibra la balanza con el orden.

Toda la producción cinematográfica de Farsa Producciones (nuestra productora) ha sido históricamente independiente, financiada por nosotros mismos o con algún que otro aporte que respaldaba. Pero siempre en un plano de muy bajo presupuesto. Eso nos permitió entrenar la idea de “producir con lo que tenés a mano” y nos benefició a la hora de encarar proyectos “clase A” con productores, distribuidores, el Instituto de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA), etc. Igualmente, tengamos en cuenta que casi no existen súper producciones por estas tierras. Las más grandes no pueden ni compararse en presupuesto a una película media de Hollywood u otra industria desarrollada del cine.

Como equipo hemos llevado adelante proyectos industriales y también en diferentes experiencias individuales. Personalmente, lo intento transitar buscando toda la libertad posible. Pero el mercado tiene sus reglas y no siempre son las que uno elegiría. En esos proyectos, intenté apropiarme de las reglas y utilizarlas a favor de lo que quería contar. Esos son los casos donde empieza a hacerse más fuerte el oficio, que es una gimnasia importante. Trato de encontrarle algo positivo a todas las experiencias, así me haya enfrentado a más fracasos que aciertos. He trabajado con productores con los que coincidía y con productores con los que no coincidía en lo más mínimo. Lo mismo con los equipos de rodaje. Pero cuando uno está a la cabeza de un proyecto, debe buscar la manera de que todo pueda alinearse y llegar a buen puerto.

Nos ha pasado filmar una película independiente seguida de una industrial. El presupuesto de la industrial era más de 30 veces mayor a la independiente. Sin embargo, en la independiente éramos más libres y podíamos llegar muchísimo más cerca de lo que habíamos soñado al escribir el guión. Ya sea por los tiempos, cuestiones contractuales, distribución del dinero o visiones de producción.

La mayoría de los productores que encaran un proyecto industrial suelen atarse a un esquema de producción clásico, porque creen que si no lo hacen así van a perder plata. En general los proyectos independientes, a pesar de tener menores presupuestos (generalmente muchísimo menores), permiten encontrar un esquema propio. La experiencia me fue enseñando que el número del presupuesto no es directamente proporcional a la libertad.

En la producción guerrillera, hay que saber hacer de todo un poco. Con el tiempo nos fuimos especializando cada uno en una o más áreas. Pero es importante pasar por todas las posibles. El cine es un arte en equipo, no hay otra forma de encararlo. Y tener noción del trabajo del otro, permite tener un

panorama más ajustado a la realidad. Eso ayuda a la convivencia, al respeto, a saber hasta dónde pedir. En realidad, esto es necesario para encarar cualquier tipo de producción, sea guerrillera o industrial. Pero especialmente en la guerrillera, es importante estar listo para cualquier cosa. Somos soldados y manda la escena. Si para eso tenemos que hacer cámara, sonido y preparar la comida al mismo tiempo, habrá que hacerlo. “Serás lo que debes ser o, si no, no serás nada”, dijo el general San Martín y también lo podría haber dicho Roger Corman.

La trilogía de *Plaga zombie* fueron tres películas independientes y de bajo presupuesto con esquemas diferentes. La primera (*Plaga Zombie*, 1997) la realizamos cuando aún cursábamos el secundario, sin tener noción alguna de lo que era una producción cinematográfica profesional, así que todo fue “inventado” para la película. Igualmente, a la distancia podemos ver que, sin quererlo, generamos un esquema bastante sólido, donde había un protoguión, un proto-plan de rodaje, etc. Pero era sólo la pasión por hacer nuestro primer largometraje lo que nos movía y nada más nos importaba.

En la segunda (*Zona Mutante*, 2001) ya habíamos empezado a estudiar cine y al mismo tiempo nos pusimos más ambiciosos. En un punto quisimos emular la forma de la anterior y la producción se nos fue de las manos. Tardamos cuatro años en realizarla, mientras que la primera nos llevó un año y medio. Allí empezamos a notar que un esquema de producción era algo necesario para ordenarnos.

Para la tercera (*Revolución Tóxica*, 2011), ya habían pasado muchos años y la encaramos con recaudos más profesionales, aunque también dejamos lugar a la improvisación. Creo que la experiencia nos permitió encontrar un equilibrio. Ahorramos durante un año para poder solventar los gastos de producción y dedicarnos íntegramente al rodaje durante unas 6 o 7 semanas. Teníamos un guión sólido, plan de rodaje y un trabajo previo de *scouting* importante. Igualmente, dimos lugar a cierta flexibilidad cuando no lo grabábamos lo que buscábamos desde lo creativo.

Hay momentos en que la filmación agota al equipo. Cuando estábamos rodando *Zona Mutante*, un rodaje larguísimo y agotador, en un momento perdimos por completo el entusiasmo. Pero lo perdimos por ese proyecto, no por hacer cine juntos. Entonces, pensamos una película que fuera posible de realizarse en un fin de semana con recursos que teníamos a mano. Así, en pocos días, creamos un guión basado en una casa quinta de unos familiares, nosotros mismos como actores, dos compañeras del conservatorio de arte dramático donde asistía Berta Muñiz y el auto del único del equipo que podía ir manejando hasta allí. Así nació *Nunca asistas a este tipo de fies-*

tas (2000), cuya secuela (*Nunca más asistas a este tipo de fiestas*, 2009) fue realizada casi con el mismo plan. Ambos fueron los rodajes más divertidos de mi vida y surgieron en condiciones completamente adversas, con recursos más que mínimos. Pero logramos encontrar, casi sin proponérselo, un estilo que no tenían nuestras otras películas. Un estilo que se forjó como consecuencia de la falta de recursos y una voluntad por filmar que rozaba lo salvaje. Eso es el cine romántico para mí.

A la hora de rodar siempre se deben exprimir los recursos hasta la última gota. Pensar con qué cuento y qué historia pudo contar con eso, en lugar de hacer al revés. El público debe percibir que la puesta en escena es la exacta para la historia que está viendo. Si le queremos contar una escena que sucede en una selva, pero la filmamos en el jardín de una casa o en una plaza, lo primero que el público va a sentir es rechazo. Entonces, lo mejor es pensar qué historia puedo contar en un jardín o en una plaza. Los temas son universales y tienen infinitas maneras de contarse, lo importante es que podamos hallar la mejor puesta en escena posible con los recursos que tenemos a nuestro alcance. En principio para crear un verosímil y, por otro lado, para no frustrarnos con el resultado.

A medida que fuimos creciendo como productora fueron cambiando muchas cosas. Como en toda relación, cambian las personas, los puntos de vista, las influencias, etc. El punto está en encontrar aquellos momentos o lugares donde se da la conexión. Hay bandas que después de 20 años vuelven a zapar y es como si nunca se hubieran separado. A nosotros nos pasa lo mismo, cuando se enciende la cámara las fichas se acomodan solas, aunque antes de encenderla hayamos estado todos en desacuerdo. Nos une la amistad y el amor por el cine, así tengamos gustos que se han ido moldeando hacia diferentes puntos cardinales, pocas veces me siento tan feliz como cuando estoy encarando un proyecto con uno, dos o todos los miembros de Farsa Producciones. Al mismo tiempo, creo indispensable que los puntos de vista entren en conflicto, eso nos saca a todos de la pachorra mental. Si pienso una idea solo, me autoconvenzo de que es buena o mala. Pero si la pienso en grupo, la expongo y, con los otros puntos de vista, se evalúa y moldea. Eso le da vida a una idea, la mejora, la hace más universal. Además, al menos en mi caso, he buscado siempre juntarme con gente que admiro y eso me hace crecer, porque me obliga a poner lo mejor de mí.

Siempre buscamos que nuestras películas la vieran la mayor cantidad de personas posibles. En la época en que no existía Internet, hacíamos tiradas de VHS copiando con dos videocassetteras y recorríamos videoclubes o convenciones de Cómics como Fantabaires para venderlas. Con ese dinero,

volvíamos a producir otros proyectos. También tuvimos la suerte de viajar a festivales europeos que nos abrieron una puerta a la última época de distribución de DVDs y pudimos editar algunas de nuestras películas en varios países. Hoy seguimos buscando generar circuitos alternativos, pero también compartimos todo en nuestro canal de Youtube (www.youtube.com/user/farsaproducciones) porque estamos convencidos de que las películas no deben guardarse en un cajón, sino estar a disposición de nuevos y más espectadores. Los festivales de cine son algo importante también, es cuestión de buscar y mandar a todos los lados posibles.

Pero el principal consejo es que defiendan su película hasta las últimas consecuencias. El camino no termina con el corte final, ahí, tengamos la energía que tengamos, debemos salir a defenderla y mostrarla todo lo que podamos. Si tenemos acceso a un circuito comercial, bienvenido, y, si no, que sea un circuito alternativo. Y si no lo encontramos, habrá que inventarlo.

Me gusta el marketing artesanal y sostengo que no hay mejor marketing que hacer una película con amor y convicción. Si la película es buena y tiene una idea atrayente, el público y la prensa se interesan solos. Una agencia de prensa y distribución suma, no lo niego, pero no hay prensa ni marketing más poderoso que un proyecto con mística propia.

Creo que hemos empezado a demostrar que estábamos tapados, no sólo por la agresividad de los tanques hollywoodenses, sino por un propio manto de poca confianza. No nos animábamos, el género parecía exclusividad de los grandes estudios, que tenían los medios para hacer superproducciones. Por suerte nos avivamos y nos dimos cuenta que teníamos mucho que contar y mucho que aportar al género.

En la Argentina, contexto del que puedo hablar con mayor conciencia, el género fantástico fue siempre una fija en nuestros grandes escritores, tanto populares como de elite intelectual (Borges, Bioy Casares, Cortázar, Oesterheld, entre otros). Pero por algún motivo extraño eso no se había trasladado al cine hasta el comienzo de este siglo. Había un prejuicio del público y de los espectadores, algo así como: “¿Una película de terror argentina? Debe ser malísima”. Algo absurdo. Es nuestra tarea seguir desmitificando esa idea haciendo películas, nuestra misión en esta Tierra.

Más que de “mercado” de cine de género, prefiero hablar de “interés del público”. Ese interés se está logrando generar a fuerza de películas de buena calidad, con historias atrapantes y que hablan también de nuestras propias vivencias. El término “mercado” entra cuando los productores y distribuidores se avivan que eso sucede. Pero para llegar a ese punto, muchos debimos pelear durante un largo tiempo de independencia y generar un piso de

público “de culto”. Por suerte, el mercado lo vio y comenzó a acompañar la movida, tanto desde lo privado como desde lo estatal. En los últimos años, el Estado argentino, por ejemplo, desde el INCAA empezó a poner el ojo en el género y permitió que comience a pisar firme en los cines locales. Eso legitima, hace que llegue a más público y lo festejamos. Pero no debe hacernos dormir en los laureles, las historias, las películas deben seguir siendo lo más importante. Por eso hago la distinción: el “mercado” piensa en productos, el “interés del público” en historias. El aparato de producción y distribución masiva debe ser para nosotros un arma de llegada a la mayor cantidad de gente posible, no un fin en sí mismo.

Como consejo final, deben tener en cuenta que están encarando un universo narrativo poco explorado en la filmografía latinoamericana (en comparación a una industria como la estadounidense o la europea) y eso trae aparejados muchos prejuicios por parte de productores y público.

A pesar de que se ha empezado a producir género fantástico en nuestras tierras, todavía no se ha instalado y estamos de alguna forma en un proceso de prueba. Los cánones del género vienen de la industria foránea y muchas veces se piensan nuestras películas como calcos o “versiones” de aquellas. Creo que es algo muy importante a tener en cuenta si queremos romper esa barrera y seguir en busca de una identidad dentro del género. Un problema habitual es el desconocimiento del género, cosa que lleva a considerarlo “menor”. Algunos productores lo ven como una posibilidad de mercado, pero son pocos los que se comprometen a nivel búsqueda creativa. Me he topado con todo tipo de productores en este aspecto y es nuestra tarea saber llevarlo. Porque nuestro objetivo es contar historias con una cámara y que el público tenga la mejor experiencia cinematográfica posible. Si no sabemos ponernos firmes con nuestras convicciones, o no sabemos aprovechar a un productor que nos permite cierta libertad, el resultado será pobre y eso sólo seguirá alimentando el prejuicio de que el cine de género fantástico en América Latina no es posible.

Por otro lado, si el proyecto que encararán es independiente, tendrán la posibilidad de desligarse de las ataduras del mercado. Lo mejor que pueden hacer es dejarse llevar por aquellas películas que aman y usarlas como trampolín para crear una historia original. Es la pasión por estas historias de asesinos, monstruos, extraterrestres, miedo y aventuras lo que nos mueve. Todo eso es universal, no tiene una forma única. Todos podemos encontrar la manera propia de contarlo y ahí es donde empieza a construirse una identidad.

Actuación



Cómo trabajar con actores no profesionales y actores sociales desde la dirección

45

por **José Celestino
Campusano***
[Argentina]



Si entendemos al cine de género como aquellos modos repetitivos y efec-
tistas, donde humanos desnaturalizados cometen todo tipo de atrocidades
contra sus pares y contra el medio ambiente, en función del divertimento,
surgiendo estos lineamientos desde una cinematografía foránea y decadente
totalmente corrompida por los caprichos y mafias del mercado del entretenimiento,
podemos decir con justeza que en lo personal abjuro de este tipo de propuestas.
Si tomamos esa concepción de género, se encuentra en una situación complicada
y autogenerada, ya que se regocija en lo más obsoleto de ese cine foráneo,
copiando muchas veces hasta el mismo encuadre, condenándose también a un
carácter netamente efímero.

Latinoamérica es un manantial inagotable de recursos y de historias muy
propias y no le debemos paternidad ideológica absolutamente a nadie. Por



* **José Celestino Campusano** nació en Quilmes, Buenos Aires, en 1964. Hijo y hermano de boxeadores, estudió cinematografía en el Instituto de Cine de Avellaneda, con una activa participación en videos y filmes independientes durante la década del '80 y parte de los '90. Escribió *Mitología marginal argentina*, libro cuasi autobiográfico de relatos del conurbano bonaerense, que ya cuenta con dos ediciones. La obra de Campusano siempre se adentra en los bajos fondos de marginalidades delictivas, homosexuales y esotéricas con una contundencia inusitada y atrapante. Con su productora, Cinebruto, y bajo su impronta, se realizaron varios proyectos. Filmografía como director: *Placer y martirio* (2014), *El Perro Molina* (2013) *Fantasmas de la ruta*, *Il Fango* (2012), *Paraíso de sangre* (2011), *Vikingo* (2009), *Vil romance* (2008), *Legión: Tribus urbanas motorizadas* (documental), *Bosques* (corto).

eso es bueno explorar el entorno más cercano, el que conocemos y nos pertenece, obteniendo de allí la fuerza que derivara en una mirada personal.

Mi pasión es colaborar con un arte tan elevado, facilitando la integración de la verdadera comunidad y de la multiplicidad de los sectores que la componen, basándonos indefectiblemente en la fuerza de la anécdota y, en lo posible, a través del aporte de testigos presenciales, siempre con una mirada autocrítica.

Filmo sobre temáticas extremas y poco abordadas, porque creo que las tragedias en general son depurativas, además de grandes maestras. Si bien son poco o nada transitadas por el cine, sí son transitadas por los verdaderos humanos.

Durante más de una centuria, el audiovisual ha sido mayormente conducido por personas que le han dado totalmente la espalda a la vida y a las verdaderas personas, para formular escenarios y ámbitos hipotéticos donde la ley del karma permanece ausente. Todo ello para favorecer la instalación del mito obscuro, del héroe competitivo y asesino que nunca paga las consecuencias emocionales, espirituales o legales de los estropicios que comete, cuyo fin real es naturalizar los atropellos en el derecho internacional, a fin de que las masacres que presenciamos a diario no generen costo político alguno.

Los films que escribo, produzco y dirijo están basados en una sumatoria de anécdotas, provistas gracias a la generosidad de varios aportantes. Yo los veo como pantallazos antropológicos cuyo fin no es complacer ni a la prensa, ni a los jurados, ni a los programadores, pero sí es nuestro fin no traicionar jamás a la comunidad ni a nosotros mismos.

En la Argentina se da la gran particularidad de que, a diferencia del resto de las cinematografías, el 80% de la producción es de autor y el resto de corte comercial. Si volvemos a la descripción de cine de género vertida al inicio del artículo, en nuestro país este tipo de propuestas posee un porcentaje del mercado muy pequeño, tanto como casi la totalidad de las películas de autor.

En los inicios nos endeudamos para comprar una cámara propia. Este hecho cambió por completo nuestro panorama. En un promedio de tres años filmamos nuestros primeros cuatro largometrajes y de ahí no paramos. La consigna fue siempre privilegiar las fechas de rodaje obsesivamente, por sobre cualquier otro ítem.

Las películas se exhibieron en todas las instancias posibles: festivales, estrenos en la Argentina y en el exterior, venta a canales, venta en DVD, cine clubes, bibliotecas, plazas, moto encuentros, bares, etc.

Los contactos con los distribuidores suelo hacerlos durante los festivales. En ocasiones, los contratos de distribución pueden ser difíciles. Aún nos está debiendo dinero un distribuidor francés. Recomiendo no acceder a aquellos contratos donde el distribuidor aduce que descontará sus gastos de representación hasta determinada suma, porque así uno nunca verá un peso.

Los gringos se creen con derecho a llevarse los recursos naturales y culturales sin pagarlos y más aún, a veces intentando cobrarnos por ello. Creo que hay que ponerse firme en que el dinero proveniente de las ventas debe dividirse desde el momento cero y en base a porcentajes honestos.

Para el marketing de las películas tenemos a una amiga diseñadora que también se encarga de la continuidad y de la foto fija. En conjunto, definimos el póster y luego seleccionamos ciertas imágenes para las redes y para los medios. Siempre imprimimos tarjetas promocionales y componemos el *spot* de radio. Para *El Perro Molina* contratamos a una jefa de prensa.

Para la producción soy parte de dos productoras, Cinebruto y Estudio Chroma Ruta 2. En un principio solventamos los films con aportes propios y con recursos de la comunidad. Actualmente contamos con apoyo del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) y capitalizamos lo obtenido en festivales en materia de premios en efectivo.

Las películas que desarrollo surgen invariablemente de un conjunto de anécdotas reales. Nuestro casting es áurico y no por linaje. Procuramos que el participante tenga de algún modo una fuerte conexión con el rol que desarrollará o con el entorno, procuramos presencias más que método.

Todos sabemos que existe un minúsculo sector de la prensa y de las audiencias que no asimila nuevos factores que hacen a la composición. Por ende, en vez de desglosar y descubrir se limitan a comparar, como si el realizador estuviera en falta por no haber sabido empatar su obra respecto a ciertos referentes para ellos homologados.

Lo mismo sucede con las actuaciones. Cuando a mis detractores les pregunto si en la realidad las personas en la vida hablan como en el cine y en la TV, ellos se apuran a responder que no. Por ello resulta, por lo menos, complejo el que no puedan aceptar que alguien en un film hable como lo hace a diario. Es como que para ser creíble un ser humano, debe previamente mentir en sus modos de expresión. Es muy extraño. Nosotros incluimos tanto a actores como a quienes no tienen ningún interés en serlo.

Mi deseo es filmar películas libres de las limitaciones de mi intelecto, poder alcanzar relatos y personajes absolutamente vírgenes para la cámara.

Con los actores no profesionales, trabajo con mucho ensayo y consulta constante. De esa manera, logro actuaciones muy potentes de gente sin ex-

perencia. Lo hago manifestándoles y demostrándoles que lo que necesitamos es que él o ella no deje de ser quien es para participar de un film.

Cuando filmamos con cronograma, la premura hace que el guión este escrito casi en su totalidad. Cuando no hay cronograma, la composición es coral.

Muchas veces los actores profesionales entienden de inmediato lo que deseo transmitir en una escena, pero se encaprichan queriendo hacer algo distinto. Generalmente con los no actores esto no sucede.

Respecto a la puesta en escena, cuando hay cronograma todo se torna más predecible. Sin cronograma, experimentamos de una forma muy libre.

Disfruto hacer cine, pero la complejidad de poder arribar a un estreno creo que es la única etapa un tanto desagradable.

Mi consejo para directores que recién se inician es:

- Nunca mentir.
- Procurar la mayor armonía en las diferentes instancias de una producción, desechando las variadas formas de conflicto.
- Ser respetuoso/a al extremo, sabiendo que estamos aportando al imaginario colectivo y por ende, al inconciente colectivo.
- Tomar nuestra función como la de un servidor público.

Cómo ser un actor en la era de su reproducción técnica

46

por **Lautaro Delgado***
[Argentina]



Comienzo en Súper VHS

Con los cortometrajes que hacía con mis primos en Monte Grande comenzó mi verdadera formación de actor para el cinematógrafo. Gracias a mi tío Víctor Bailo, que es docente y realizador cinematográfico, siempre veíamos películas en Súper 8. Más adelante se vino con una casettera para ver VHS —para mí, en su momento, la experiencia del cine en casa era totalmente futurista—, y veíamos toda clase de películas, desde las de Bruce Lee hasta *Los goonies*, *Los bicivoladores*, *Karate Kid*, *Terminator*. Mucho cine de terror y fantástico también; *Hellraiser*, *El pacto*, *Laberinto*, *El cristal encantado*, etc. También nos prestaba su cámara Super VHS que en ese momento era como tener una HD Full, a nosotros, pibes de 8 y 9 años: nos íbamos al fondo de la casa, también a un pequeño bosque que rodeaba la casa



* **Lautaro Delgado** comienza sus estudios de actuación a los nueve años. Estudió en la Escuela de Arte Dramático de Alejandra Boero. Es egresado de la Carrera de Dramaturgia de la EMAD. Estudió también dirección de cine, clown, magia y circo. Dicta cursos y seminarios de actuación. En cine, coprotagoniza las siguientes películas: *Kriptonita* (Nicanor Loreti), *Los del suelo* (Juan Baldana), *Topos* (Emiliano Romero), *Caño dorado* (Eduardo Pinto), *Francia* y *Crónica de una fuga* (Israel Adrián Caetano), *El invierno de los raros* (Rodrigo Guerrero), *La punta del Diablo* (Marcelo Pavan). Sus últimas participaciones televisivas fueron en *El elegido*, *Proyecto Aluvión* y la miniserie *Combatientes*. Obtuvo numerosos reconocimientos, como por ejemplo al Mejor Actor Protagonico en el New York City International Film Festival 2012. Contacto: www.lautarodelgado.com.

y ahí comenzaba la aventura. Sobre todo con Marco, con el que también armábamos coreografías de lucha que quizás después nunca filmábamos, pero pasábamos horas preparándolas.

Empecé a estudiar teatro a los 9 años junto a mi hermana Natacha. Me formé en el mismo lugar, el estudio de la Alejandra Boero, hasta los 17 años. Pero siempre me interesó la potencialidad de la máscara. Era mi forma de vincularme con el mundo. Construir disfraces y máscaras y salir a la calle. Nunca pensé en convertirme en “actor”. Veía al teatro como una herramienta de supervivencia. Quería ser músico. Estudié guitarra a la par que teatro. Tuve bandas toda mi vida y lo sigo haciendo. En un momento ví *Los amantes del pont neuf* y decidí que quería aprender a escupir fuego. Lo hice, y terminé haciendo malabares con antorchas, con un amigo mago con el cual hacíamos un poco de lío callejero para divertirnos. La idea era hacer lo que queríamos, donde queríamos. Mi primer casting fue para una película de Adolfo Aristarain, *Martín Hache*, pero no me eligieron. Después me convocaron a una tira juvenil que se llamó *Montaña rusa. Otra vuelta*. Había 5.000 personas y quedé. Nunca imaginé que iba a participar de una tira juvenil. De hecho, al principio odié hacerlo. Ahora que pasó el tiempo, agradezco infinitamente esa oportunidad. Me abrió muchas puertas y creo que también aprendí mucho.

Después de trabajar en un par de tiras, decidí que no quería actuar más y se me dio por estudiar cine. Creo que no quería estar delante de la cámara sino detrás: inventar historias y estar en la cocina de las cosas. Aunque no terminó la carrera, esa experiencia cambió radicalmente mi percepción como actor. Conocí directores, actores y teóricos del cine universal que más que darme respuestas y certezas me inyectaron un entusiasmo oceánico con las posibilidades del cinematógrafo.

Como actor creo en las formaciones periféricas a las disciplinas. Si querés ser actor, no estudies únicamente actuación. Hay algo de la formación exclusiva en esa disciplina que me empalaga y aburre.

Films

Mi primera película en una propuesta de cine de género fue *Crónica de una fuga*, de Adrián Caetano. Fue muy importante en mi carrera toparme con un director así. Aprendí mucho. A veces a los actores de teatro se los forma y entrena para expandir su mundo sensorial y emocional, pero pocas veces se les enseña a pensar, a tener pensamiento crítico sobre el relato y sobre lo que actúan. Cuando se les da un texto nunca se les permite cambiar una coma, porque el texto es sagrado. Esto pasaba por lo menos en una

época. Era como si hubiera una sola forma de interpretar o analizar a Hamlet. El actor ahí es una especie de autómatas dócil, donde el director lo manipula y logra sin mucho esfuerzo conseguir una buena interpretación. ¿Pero dónde está el punto de vista del actor sobre el guión? Caetano tiene una visión muy *cassavetiana* con los actores y con su cine. Él me decía: “el personaje es tuyo, vos sabés más de él que yo, defendelo. ¿Tu personaje diría eso?”. Era un intercambio continuo y reescribíamos el guión mientras lo ensayábamos. Aunque era una superproducción, la técnica (luz, encuadre, foco) era tan importante como el trabajo con los actores. Era como estar filmando con mis primos en Monte Grande. Entusiasmarnos con una idea y no parar hasta conseguirlo. *Crónica de una fuga* está basada en una historia real. Rodrigo de la Serna y Nazareno Casero pudieron conocer a los personajes que interpretaban. Yo no. Yo interpretaba a Carlos García, el “Gallego”. Trabajé a partir de los comentarios y las historias que me contaban de él Claudio Tamburrini y Guillermo Fernández, quienes estuvieron secuestrados junto a él y, gracias a un plan de Guillermo, lograron escapar.

En 2014 finalmente pude conocerlo personalmente a raíz de una investigación que estaba haciendo para otra película (*Los del suelo*). Nuevamente tenía que vincularme con el horror de la última dictadura y decidí ir a presenciar los juicios del Plan Cóndor que, afortunadamente, actualmente se siguen llevando a cabo en Comodoro Pi y los represores siguen teniendo que dar cuenta de sus crímenes y son juzgados por ello.

Creía que a partir de haber hecho *Crónica...* había algo que se había cerrado en mí en relación a ese tema, o que quizás había un mecanismo de defensa mío que no me permitía volver a vincularme emocionalmente, sí racionalmente. Mis viejos tienen muchos compañeros desaparecidos, en particular mi padre, que actualmente continúa muy vinculado con organismos de derechos humanos. Por esto, y gracias a él, pude ir a presenciar los juicios. Quería ver gente real siendo atravesada ahí mismo por esa historia. Esta experiencia fue importante. Los testimonios, esos relatos del pasado que tienen que volver a recordarse, es decir, volver a pasarse por el corazón, actualizaba ese pasado en un aquí y ahora, un presente muy presente. Víctimas y victimarios en el mismo espacio, otra vez... Ahí me encontré con el abogado de Carlos García y me cuenta que Carlos me quería conocer. Finalmente me encontré con él y después me invitó a los juicios por la Mansión Seré, donde fue a brindar su testimonio. Fue fuerte escuchar lo que él decía, después de haber hecho mucho tiempo atrás *Crónica...* Fue una experiencia medio esquizofrénica, me sentía como escuchándome a mí mismo. Su testimonio era tal cual lo había imaginado.

Caño dorado fue la segunda vez que trabajé con Eduardo Pinto (antes lo había hecho en *Palermo Hollywood*). Este fue mi primer protagónico. Ahí me entrenó Esteban Mihalik. Odio decir *couch*, suena a “caucho”. Esteban fue mi maestro y fue quien posibilitó que yo pueda unir muchos conocimientos previos que tenía (pintura, magia, cine, dramaturgia, actuación) que antes, para mí, estaban separados. Estudié tres años con él y me enseñó cómo trabajar creativamente a partir de un guión. Además, Pinto contaba con un tremendo director de fotografía, Daniel Ortega.

Mi personaje se llamaba “Panceta”, un chico que vive en un barrio humilde de Don Torcuato, que fabrica y vende armas tumberas en una villa. Se engancha con una chica con la que no se debería haber metido, por ser querida por el líder del barrio. El rodaje fue una experiencia *herzoviana*. En la frontera entre lo documental y lo ficcional. Una lucha de *catch* con la cámara. Eduardo me ponía la cámara tan cerca que, a veces, hasta me chocaba con la lente. Hizo a mí entender un trabajo quirúrgico, microscópico. Intentaba atravesar con la lente lo que estaba viendo literalmente.

Topos, desde una propuesta fantástica o de ciencia ficción, también fue un trabajo donde hubo una labor dramática muy importante junto a Emiliano Romero, el director. En alguna lectura de guión se me apareció la imagen de Lon Chaney y de Buster Keaton. Siempre me interesó el trabajo del actor en el cine mudo. Creía que mi personaje, que debía tomar la identidad de otra persona, debía dar muy poca información. Este personaje al principio tenía muchos diálogos. Cuando se lo planteé a Emiliano él redobló la apuesta y me dijo: “saquémosle todos los diálogos”. Y al transferir diálogos míos a los otros personajes o sencillamente sacarlos, los otros personajes monologaban. Todo se construía a partir del relato del otro y lo que el otro proyectaba en mí.

Mi personaje era un “topo”, un desplazado que vivía bajo tierra e hijo del líder de la resistencia. Fascinado con lo que sucede en el instituto de danza en la superficie, logra reemplazar a un alumno y tomar su identidad. Al tomar su lugar, debe forzosamente cambiar su postura encorvada de topo. A Esteban Mihalik, que nuevamente me entrenó para esta película, se le ocurrió incorporar al personaje una máquina que le enderezaba la espalda. A Emiliano le pareció una idea brillante y escribió varias escenas donde mi personaje tenía un corsé que lo iba enderezando. Definí, a partir de las escenas del guión, que mi personaje pasaba por cinco posturas hasta llegar a erguirse. Me dibujé el esqueleto de la posición en la que tenía que estar en cada escena del guión. El cine es un *collage*. Uno empieza a filmar desordenadamente. No lo hace cronológicamente. Para armar el rompecabezas

tenés que saber a qué corresponde cada momento que estás filmando, sino es un dolor de cabeza; te perdés, y tu actuación es débil porque no sabés en que parte del recorrido emocional estás. Cuando diseño un personaje, me gusta dibujarlo con tinta china o en acuarela. Ahí también descubro cosas. Posturas, gestos. Pero por sobre todo lo hago porque me divierte.

El desierto trataba un triángulo amoroso en un contexto post-apocalíptico zombi. Es un ejercicio antropológico y se vendió como una película de zombis. Eso fue un error. Mucha gente no la entendió. Plantea cuestiones como: ¿un cuerpo es una persona? ¿Si se convierte en un monstruo o un zombi sigue siendo una persona? *El desierto* habla de eso. Hay un zombi encadenado y torturado por nosotros. Mi personaje no puede expresar el amor que tiene hacia otra persona y lo debe hacer a través de video que él mismo graba. Es una metáfora de la imposibilidad de comunicación en el mundo de las redes sociales. ¿Nos estamos transformando en zombies? Estamos cada vez más encerrados y no podemos decirle al otro lo que sentimos. Anestesiados por las pantallas. *El desierto* no es cine de género, es cine de autor. Es el cine según Christoph Belh.

En *Kryptonita* interpreté a una heroína. Desde chico quería ser Batman, nunca imaginé terminar siendo una especie de Mujer Maravilla en un film. Cuando Nicanor Loreti me mandó el libro, me ofreció hacer otro personaje. Leí el guión y me encantó Lady Di, una chica trans.

Para mí Lady Di, en la película de Nicanor, es una mezcla de Marlene Dietrich, la Mujer Maravilla y Naty Menstrual —una artista trans argentina— en el marco de la mítica de Isidro Casanova: Jesse James, km3, Av. Cris-tiania, hospital Paroissienne.

Cuando empecé no sabía en qué me había metido. Estuve entrenando *pole dance* (el baile del caño), me depilé las cejas, me dejé las uñas largas, me puse lentes de contacto. Fue un lindo baile. Me di cuenta que me había conmovido mucho la historia del personaje, pero sentía que estaba muy alejado de mí y que no sabía por dónde agarrarlo. Estaba el peligro de hacer un estereotipo, como solemos ver a diario. Actores hombres haciéndose la minuta. Creía que eso era una falta de respeto para la comunidad trans. Quise definitivamente hacer a una mujer. Por suerte conocí a Karen Bennett, que es activista del colectivo del LGTB que trabaja en GATE (Global Action for Trans Equality). Ella me desasnó y me apoyó para que yo haga el papel. Tuve encuentros con gente de LGTB y algunos de ellos rechazaron que yo haga el papel, porque creían que le estaba sacando el papel a una actriz trans. Fue todo un dilema. Es cierto que la comunidad trans en Argentina está invisibilizada, aunque tenemos la Ley de Género y la Ley de Matrimonio Igualita-

rio. Estamos avanzados a nivel leyes pero no a nivel cultural. Pero ya no podía dar marcha atrás. Lo tenía que hacer yo y, además, quería hacerlo.

A mi entender, todas las investigaciones que hago para una película son tan interesantes como la película misma. Me completan a mí como persona, como ciudadano. Siento que, como actor, tengo una responsabilidad civil que excede al personaje y a la película. Me llevo para toda la vida esa información para mi futuro, para mi formación y la de mis hijos.

Armas, FX, escenas de riesgo

El trabajo en películas de género implica un esfuerzo físico que yo intento llevarlo al extremo y disfrutarlo. Me gusta la transformación, la mutación del cuerpo. En *El desierto* mi personaje se va tatuando moscas en todo el cuerpo hasta llegar a tatuarse completamente todo. No deja rastros de él, sólo moscas. Para ponerme esos *stickers* teníamos que estar cuatro horas antes que llegue el equipo técnico. Llegaba a las 4 AM al set y Franca Gallo me ponía los tatuajes, casi uno por uno.

Con Lady Di me depilé las cejas y el cuerpo, aunque Rebeca Martínez me ofreció la opción de hacerme un maquillaje para no tenerme que depilar. No sé, quería experimentar que pasaba con eso en la vida cotidiana. Mis hijos me hacían preguntas y los padres de mis hijos del colegio también. A veces llegaba con restos de maquillaje. La gente se pone un poco violenta con el otro cuando te corrés un poco de la norma. Además decidí que era mejor depilar porque quería que Nicanor no tuviera miedo de acercar la cámara y se note que las cejas estaban tapadas. Odio si se ve el truco. Además, si se notaba, era la evidencia de la mascarada, de que ahí había un actor. Intento por todos los medios que el espectador se olvide que está viendo una interpretación. Quisiera que el espectador tenga la sensación, siempre que ve un trabajo mío, que está viendo el documental de una persona. O un modelo, como diría Bresson, en sus *Notas sobre el cinematógrafo*.

Me gusta estar seguro, por eso me gustó mucho trabajar con Franco Burrattini, que es experto en FX. Con él trabajé en *Topos*, *Caño dorado*, *Combatientes*, *Kryptonita* y ojalá trabaje en muchas más. Antes de tirar un tiro o usar un arma, él te muestra que el arma está vacía o en el caso contrario, que la bala es de fogueo. Trabajé en otras producciones con gente que no tiene idea cómo es trabajar con efectos especiales.

Entrené boxeo y kung fu durante varios años. Cuando era chico, entrené karate con uno de los *Titanes en el Ring*, "Míster Chile". Y en el mismo gimnasio estaba Chicho de Catanzaro, que los fines de semana, cuando podía, nos daba clases de lucha de *catch*. Recuerdo estar poniéndome mi traje de

karate antes de una exhibición, en el vestuario, junto con el “Gurka” y la “Momia”. Nunca voy a sacarme esa imagen de mi mente. Es la combinación perfecta entre la lucha y la actuación. Hay todo un trabajo muy interesante de Roland Barthes en su libro *Mitologías*, que habla de esta cuestión. Justamente, para hablar de actuación habla de *catch*. Recomiendo a todos que lean este material. Tengo bastante conocimiento físico de mi cuerpo y de lo que puedo lograr con él. De hecho la escena de pelea con Lucas Ferraro en *Combatientes* la diseñé prácticamente yo y le recomendaba al camarógrafo dónde se tenía que poner para que no se vea el truco. No es simplemente hacer que te peleás. Me acuerdo una serie del INCAA que hice. El director me dice: acá te pegan una trompada. Y yo le dije: “se tiene que coreografiar”. Hacemos la primera toma y el otro actor me pegó una trompada en la cara. Le explico que me la tenía que pasar a la distancia de una mano de la cara o más, y que la cámara tiene que estar detrás de mi cabeza o de la suya. Filbamos de vuelta y me vuelve a pegar en la mandíbula. Le dije: la próxima vez que me tocás, te rompo todo. Por suerte no lo volvió a hacer y después nos reímos de lo sucedido. No era su culpa. Cuando vas a un set simplemente querés que el director esté conforme y, si no sabés cómo lo tenés que hacer, podés llegar a lastimarte o lastimar mucho. *Titanes en el ring* era todo truco y sabían cómo no lastimar al otro, sin embargo, todos nos creíamos que lo que estaba sucediendo era real. Me encantaba.

El actor en la era de su reproducción técnica

Creo en el trabajo dramático del actor con el guión y con su cuerpo. Cada actor tiene su estilo, su rúbrica, su poética. Encontrar tu propia poética es un largo camino. Para trabajar en cine, tenés que estar atento a la continuidad de comportamiento del personaje. Eso es, desde mi punto de vista, fundamental. En todas mis trabajos intento expresarme con todo el cuerpo. Me encanta el poder expresivo de la nuca y las orejas. Hay actores que quieren siempre trabajar de frente a la cámara. Es muy gracioso cuando ves que les piden que estén de espaldas y se van dando vuelta lentamente entre toma y toma. Los hermanos Dardenne filman a sus personajes de espaldas. Hay algo de la actuación que no se imprime y el espectador tiene que completar. En las películas de terror, no hay mayor miedo que no poder observar al monstruo. En *El silencio de los inocentes*, por ejemplo, casi no se ve a Hannibal, aparece en no muchas escenas, y eso genera mayor pavor.

Este año dicté un seminario que dialogaba con el texto de Walter Benjamin, *La obra de arte en la era de su reproducción técnica*. Me interesó lo que plantea en relación a la pérdida del aura del actor de teatro al trasladarse al

mundo del cine, y diseñé todo el recorrido del curso para replantear esto y discutirlo. En definitiva, creo que lo que intento en cada film es recuperar rabiosamente, por todos los medios, mi aura arrebatada.

Cómo actuar en una película de género 1

por **Luciana Echeverría***
[Chile]



Me formé en la Academia de Actuación Fernando González, de Chile, y sobre dirección escénica en la Escuela Internacional de Cine y Televisión de Cuba, para actores y directores, con el método Stanislavsky. A los 14 años empecé a trabajar en el medio audiovisual como actriz

Mi pasión por la actuación se inició la primera vez que hice teatro en el colegio.

Me tocó interpretar a la Flor de *El principito* y encontraba tan difícil hacer de una Flor a esa edad —cerca de los 9 años—, donde la mente lo cuestiona todo. Me di cuenta que la observación y la interpretación era una pulsión natural en mi personalidad y un impulso a ser actriz.

Participar en una filmación de cine de género fue una experiencia única que, como actriz, uno tiene que pasar. Me gusta todo tipo de género. Si bien



* **Luciana Echeverría** nació en Cauquenes, Región del Maule, 12 de julio de 1991. Es una actriz chilena.

Se inició ante las cámaras participando en publicidad y debutó en televisión, a los 15 años, en la serie *Karkú* de TVN en 2006.

En 2009 protagonizó la telenovela *Corazón rebelde*, y formó parte de CRZ la banda. Empezó modelaje juvenil a los 11 años, apareciendo en marcas muy conocidas en Chile.

Participó como actriz en el largometraje de horror *Videoclub* (2014), dirigido por Pablo Illanes.

el terror no es de mis favoritos, experimento sensaciones fuera de lo común, y eso es atrayente.

Para actuar en la película de horror *Videoclub* vi un par de films recomendados por el director, para orientarme hacia donde se dirigía la línea. Siempre es algo muy personal. Recuerdo haber visto *Darco*, *Stalker* y un par más. Lo hice para entender los gustos de Pablo Illanes. *Stalker* es una joya de película. Si bien es de suspenso psicológico, tiene mucha metáfora que es algo que, en lo personal, hace que el cine sea algo mucho más que especial.

Actuar en una película de horror es muy diferente a actuar en películas de otros géneros, porque provee una imaginación inagotable.

Una vez que entiendes de que se trata todo, se hace más cómodo trabajar en el género. Me tocó la suerte de entender bien lo que quería Pablo, ya que el cine de terror puede ser muy abstracto y difícil de entender.

Con Pablo Illanes ensayamos, durante un mes antes, lecturas de guión para entrar en su imaginación.

Con respecto a la teleserie *La poseída*, fue un gran desafío mostrar audiovisualmente —e interpretar— el primer caso de exorcismo verídico en Chile y Latinoamérica de Carmen Marín. Se trataba de una niña de 17 años con extraños ataques y se ponía en disputa, por primera vez, la Iglesia Católica versus la medicina, en 1847, discutiendo si se trataba de un ataque de histeria o una posesión demoníaca.

Fue muy interesante darme cuenta cómo los tiempos realmente no han cambiado. Aún no hay una respuesta concreta sobre el caso. El personaje verídico, Carmen Marín, logró poner la rama de psiquiatría en la medicina chilena.

Fue interesante, como actriz, buscar mi propia respuesta. Si bien Freud hablaba de este caso como una histeria convulsiva producida desde el inconsciente, con eventos traumáticos de vida, no lograba dar con la cura. Mientras, la Iglesia Católica defendía profundamente la idea que era el diablo quien se apoderaba de ella. Yo me fui más allá de estas dos visiones, donde encontré a Platón quien dice que “la mujer esconde en su seno un animal sin alma”, lo cual me hizo mucho sentido en una época represora, tanto sexualmente como moral. Trabajé desde lo físico: el cuerpo habla lo que la boca calla.

He ahí mi trabajo más profundo y mi búsqueda para lidiar con un personaje de seis meses, en donde la cámara no habla desde el género sino, más bien, cuenta una historia. Desde su narrativa, el trabajo en teleserie es más complicado ya que los tiempos son más cortos para cada escena y uno tiene que estar todos los días, durante seis meses, preparada para cada posesión.

Si está todo claro en guión, y en primeras conversaciones, me entrego al proceso. Soy de las actrices que confían y se entregan plenamente al trabajo. Si veo que está confuso el pensamiento (que muchas veces pasa), creo que es un deber entrar a discutir y plantear propuestas e ideas. Para mí, el 70% del film tiene que ser entre la conexión de director a actor. Es un trabajo mutuo.

Aunque existe un prurito por parte de algunos actores en relación a trabajar en proyectos de géneros como el terror, cada vez es menor.

El género exige cierto grado de teatralidad que, en otros géneros, puede ser evaluado como sobre actuación. Pero ¿qué hay de malo en eso?

Como consejo para un actor o actriz que tenga que participar de un proyecto de género, le diría simplemente: atreverse y jugar. Y prepararse para horas y horas de maquillaje.

Cómo actuar en una película de género 2

por Victoria Maurette*
[Argentina]



Mi pasión por la actuación la tengo desde la infancia. Con mis primos y mi hermano armábamos nuestras películas caseras y nos divertíamos en el proceso. Filmábamos títulos como *Traficantes* o *Tarde mala, muy muy mala*. Por lo tanto, desde chica actúo en películas de género de bajo presupuesto.

En la secundaria me involucré en las obras de teatro del colegio. Hacíamos muchos musicales. Siento que, desde chiquita, tengo mi camino marcado hacia la música y la actuación. No me veía haciendo otra cosa que no sea algo que tenga que ver con eso.

Cuando terminé el colegio empecé a ir a castings y, a la vez, cantaba en bares con un grupo de cantantes *amateurs*. Un día vino la productora de Cris Morena a ver el show que hacíamos y me convocó para un casting. Así em-



***Victoria Maurette** es argentina. Sus primeros pasos los hace interpretando a Ariel (la Sirenita) en el musical "Momentos mágicos de Disney". Luego fue elegida para formar parte del suceso televisivo *Rebelde Way*. A la par del éxito del programa, graba su primer disco como cantante. Al debutar como actriz en largometraje descubre su verdadera pasión por el terror, convirtiéndose en una verdadera especialista. Su primera incursión en el género la hace en el spagueti western *Left For Dead* (Albert Pyun, *Cyborg*), rodada en inglés y destinada al mercado americano. Pyun la convocó nuevamente para *Bullet Face*, rodada en Los Ángeles. Le seguirían otras películas de género como *Behind the Trees* (Juan Luis Poclava), *Dying God* (Fabrice Lambot), *Los Ángeles* (Juan Baldana), la comedia *Kung Fu Joe* (Glen Barry), *Tales of An Ancient Empire* (Albert Pyun) y *The Theatre Bizarre* (del mítico Richard Stanley).

pecé a trabajar en televisión. Al principio me formé bastante trabajando. Aprendí muchísimo así. Recién empecé a estudiar actuación después de que intervine en la serie argentina *Rebelde Way*.

Me divierte muchísimo filmar cine de género. Con el tiempo me he dado cuenta que se convirtió en una adicción. No hay un día en el rodaje de una película de género que no te sorprenda algo, que no conozcas algún personaje interesante, que no tengas que hacer algo fuera de lo común. Te puede pasar cualquier cosa, he tenido todo tipo de experiencias filmando cine de género y me encanta. Es un mundo que yo no conocía.

A partir de que empecé a conocer todo este submundo que hay en el cine de género, me empezó a interesar verlo mucho más. Me gusta consumir otros géneros también, no soy cerrada a la hora de ver una película. Pero la verdad que, últimamente, sólo voy al cine para ver películas de género: es mucho mejor verlas en la pantalla grande.

En mis inicios, no vi películas para prepararme. Los directores me mandaban referencias de cosas que querían que yo viera. Fotos, páginas de Internet, etc. Pero mi mayor preparación para una película de género es física. Hago una dieta estricta y ejercicio para prepararme físicamente, me fijo en el *look* del personaje. Después, cuando conozco al director, trato de meterme en el mundo que me propone.

Yo sólo filmé una película fuera del género y fue una experiencia diferente. Hay menos acción involucrada. Las historias cambian. Sigue siendo una película, a mí me fascina el cine en general así que no es que una me parezca mejor que la otra. Pero la verdad es que tengo más experiencia en cine de género. Sentí que cuando empecé a filmar estas películas había encontrado mi lugar. Me sentí re cómoda, me permitía jugar, explorar. Ser esas heroínas que uno sólo ve en las películas. De repente, sentirme una de ellas me parecía genial.

Richard Stanley y Albert Pyun son dos grandes y reconocidos directores con los que tuve el privilegio de protagonizar sus películas. Los dos tienen estilos muy diferentes.

Con Albert filmé tres películas. Las tres diferentes en presupuesto, lo que hacía que cada rodaje sea encarado de otra manera. Albert tiene la habilidad de filmar una película en una semana. Tiene una técnica para acortar tiempos, usa mucho plano corto y deja la cámara siempre en un mismo lugar. Lo que cambia de lugar son los actores para el plano y contra plano. Con esto se ahorra tiempo con la parte técnica, no tiene que cambiar mucho las luces, ni los cables, etc. Esta técnica la usó más en *Tales of An Ancient Empire*, porque tenía muy poco presupuesto y tiempo para filmar mis partes,

que fueron agregadas después de haber filmado toda la película. A Albert le parecía que a la película le faltaba un personaje, y me terminó agregando a la historia. Todas mis partes las filmé adentro de un estudio y sin mucho decorado. Mi personaje interactuaba con actores que ya habían filmado sus partes. Así que fue un desafío porque filmé casi todas mis escenas con actores imaginarios. Digamos que filmé una película con Kevin Sorbo, pero nunca lo llegué a conocer. Albert suele hacer esto en sus películas.

Albert Pyun también agregó escenas en *Bullet Face*. Fue filmada en Los Ángeles, pero con más presupuesto. Usamos exteriores, pero ahorró tiempo porque encontró un estudio con varios espacios y armó todos los decorados de interiores en el mismo lugar. Filmamos todos los días en el mismo lugar a excepción de dos exteriores. Mi personaje estaba en todas las escenas de la película, así que yo frenaba sólo para almorzar. Los actores iban llegando, yo los conocía en el momento, "hola que tal" y a filmar. Tuve momentos de mucho *jet lag*, porque apenas llegué a Los Ángeles, al otro día empecé a filmar sin parar. Fue muy intenso. Albert no se detenía tanto en los detalles de iluminación, no era tan detallista con esas cosas.

Después de filmar *Bullet Face*, un día veo un artículo en Internet que hablaba de la peli y había dos mujeres desnudas besándose en la foto. Yo no me acordaba haber filmado, ni presenciado, ninguna escena así durante el rodaje. Entonces le pregunté que era esa foto. Me dijo que se dio cuenta, cuando estaba editando, que faltaba mostrar todo lo que mi personaje había sufrido en la cárcel, violaciones de parte de hombres y mujeres. Así que, supuestamente, una de las chicas en bolas era yo y me enteré más adelante de eso. Filmó todo esa parte con otros actores. Así que cada vez que veo la película con alguien, tengo que aclarar que no soy yo, por las dudas. Además Albert es muy pudoroso con los desnudos, así que le dijo a un amigo de él que filmara todas esas partes de violación, porque a él le daba cosa.

Left for Dead, la primera película que filmé con Albert, fue hecha en Argentina con equipo de acá. La verdad que de las tres que hice con él, esta fue la que mejor calidad tuvo en imagen, decorado, maquillaje, vestuario, todo. El equipo que se formó acá en Argentina fue muy bueno: gente preocupada por el detalle y la calidad. Usamos exteriores e interiores reales, nada se filmó en estudio. Con Albert, siempre, antes de los rodajes, nos mandamos muchos *mails*, porque vivimos en países diferentes. Constantemente me mandaba correos explicando qué quería del personaje con fotos, referencias, etc. Me ha llegado a mandar más de diez *mails* por día.

Richard Stanley es un personaje mítico y espiritual. Sus películas tienen una esencia y estética que lo representan. El corto *The Mother of Toads* lo fil-

mamos en un pueblo que se llama Montsegur, ubicado en los Pirineos. Richard vive allí. Es un pueblo fantasma donde vive muy poca gente. Hay un castillo ahí, que tiene mucha historia. Richard es muy creyente de los espíritus, la magia negra. Apenas pisé Montsegur y lo conocí me di cuenta que ese rodaje iba a ser algo fuera de lo común. Te mira a los ojos con una mirada intensa y penetrante cuando te habla. Cuenta historias todo el tiempo, cosas fuera de esta realidad. Es un tipo muy interesante, con un corazón enorme. Richard me eligió para su película sin conocerme personalmente. Fabrice Lambot, de Metaluna Producciones, le mando fotos mías y mi *reel*. Después de ver mi material, decidió convocarme para la película. No tuve mucho ida y vuelta con él antes de llegar a Francia, sólo quería que me haga rubia para el rodaje.

Apenas llegué a Montsegur, Richard no paró de contarme historias del lugar, cosas que pasaron ahí. Estaba muy interesado en que yo entienda la mística del lugar y el mundo de Richard. Antes de empezar el rodaje se fue con dos personas más a la montaña, porque necesitábamos sapos para el rodaje. Él estaba muy preocupado porque los sapos estén bien cuidados durante la filmación. En los momentos que no filmaban, para que no se estresen, los metían en la heladera. Ellos se quedaban quietitos ahí, durmiendo. Entonces una hora antes de empezar la escena los mandaban a llamar, los sacaban de la heladera y los traían al *set*. Estaban muy bien cuidados y al final del rodaje Stanley fue personalmente a dejarlos en el mismo lugar donde los agarró; filmaron todo eso, fue como un ritual. No quería que les pasara nada.

Durante el rodaje de *The Mother of Toads*, apareció un personaje muy extraño que era un amigo de Richard, un chamán. Vino a limpiar la energía de los lugares donde íbamos a filmar. Fue muy extraño, porque se puso a tirar caramelos por todas partes. Nadie entendía por qué tiraba caramelos. Fue una situación graciosa. La verdad que la experiencia de filmar con Richard fue buenísima. El director de fotografía, Karim Hussain, iluminó todo con mucho detalle. Se veía todo increíble. Todo reflejaba la esencia del señor Richard Stanley. El arte, los efectos, todos metieron un laburo tremendo. El equipo entero fue muy profesional. Pude trabajar con Catriona MacColl, la actriz de las películas de Lucio Fulci. Fue una combinación inolvidable ese rodaje. Muy especial.

En la relación con el director, me gusta confiar en su punto de vista porque te está llamando para crear su visión. Yo apporto cosas del personaje y le muestro lo que tengo pensado y de ahí se arma un ida y vuelta, hasta que se llega al producto final. La verdad es que en estas pelis uno no tiene tanto

tiempo. Hay momentos donde el instinto se despierta en ambas partes y salen cosas que no estaban pensadas ni habladas. A veces, tenés que meter una escena en poco tiempo y entre los dos se busca la mejor manera de hacerlo. Se corre mucho por momentos. Pura adrenalina.

Antes podía existir un prurito por parte de algunos actores en relación a trabajar en proyectos de géneros. Ahora el terror, por ejemplo, se está volviendo más comercial. Tengo amigos actores que cuando yo empecé a filmar estas películas ni lo pensaban, era algo diferente, más *under*. Ahora muchos ya filmaron una de género y les encanta. Se está abriendo mucho más todo. Me acuerdo que, en una de mis primeras películas, llegué a tener una reunión en un McDonalds. Ahora me parece que eso ya no pasa.

La actuación de una producción de género tiene matices. Hay ciertos climas que hay que crear para que tenga más tensión. También depende del estilo que estés filmando y lo que quiere el director. Eso es lo bueno del cine de género, que todo vale en cierto momento.

Si hay algo que me fascina en las películas de terror, son los efectos especiales. Es increíble ver cómo se hacen, el tiempo y el detalle que implican. Me han clavado una estaca en el cuello, un sapo gigante me mató y sólo dejó mi esqueleto, he pisado sapos, disparado armas, he visto como le vuelan la cabeza a pedazos a alguien... si eso no es divertido, ¡no sé qué es! Me encantaría llegar a poder hacer mis propios *stunts*. Filmar alguna película de mucha acción, peleas, volar por el aire.

Tuve la suerte de acompañar algunas de mis películas en varias festivales: Sitges, Fantasia (Canadá), Buenos Aires Rojo Sangre (BARS). La verdad que fueron experiencias únicas.

A Canadá fuimos casi todos los que participamos en *The Theatre Bizarre* y pude conocer todos los directores involucrados: Buddy Giovinazzo, Douglas Buck, Jeremy Kasten, David Gregory, Karim Hussain —él fue el director de fotografía de *The Mother of Toads*, así que ya lo conocía) y al reconocido Tom Savini. También tuve la oportunidad de conocer a Udo Kier, que actuó en la película. Me pasó que la mayoría había visto la película y no me reconocía, sucede bastante. ¡Douglas Buck, que editó el segmento *The Mother of Toads*, no me reconoció! Eso para mí fue genial, sentí que pude hacer bien mi trabajo y transformarme en pantalla. Otros me decían que me creían mucho más alta de lo que era.

Ir a festivales es algo único e inigualable. La gente reacciona como si estuviesen en un recital. Cuando hay sangre, el público grita, aplaude, tira cosas. Es muy divertido y dinámico. Realmente sentí la pasión que hay por el cine de género. Cuando los directores suben al escenario a hablar, ves la

emoción que tienen de estar presentando sus películas. Todo es emocionante, tanta gente talentosa junta en un mismo lugar.

Sitges fue espectacular. Conocí muchos directores y actores y vi muchas películas. ¡Mejor imposible! A la gente le gustó bastante nuestra película. Como eran varios cortos, había algunos que gustaban más a unos que a otros. Después de pasar la película, hablabas con la gente para ver sus reacciones. La verdad que, en general, todos recibieron la película muy bien.

Presentar la película en el BARS fue también un orgullo: estar en tu país con una película internacional. Para mí fue genial. Además, ya me había ganado un premio a mejor actriz con *Left for Dead* en el BARS. Es buenísimo para mí poder seguir presentando películas en ese festival. Y que se pueda ver mi trabajo en mi país.

Los seguidores del cine del terror son muy fieles, son admiradores incondicionales. Es que ellos, desde la infancia, ya están mamando el género y el fanatismo va creciendo con los años. Tengo gente que me sigue y me escribe bastante acerca de mis trabajos. Algunos pidiendo fotos autografiadas para sus paredes, porque tienen cuartos dedicados al cine de género y me quieren incluir. ¡Para mí eso es alucinante!

Como consejo final, le diría a los actores que quieren trabajar en películas de género que sean lo más flexibles posible. Todo puede cambiar de un segundo a otro y tenés que estar preparada para cualquier cosa. El tiempo te corre y tenés que meter todas las escenas que puedas. A mí me sirve mucho no tener miedo a ensuciarme las manos. Si me piden que me tire, lo hago en un segundo, sin dar vueltas. Si hay que ayudar a trasladar algo, me arreglo y ayudo, para que todo se haga lo más rápido posible y poder terminar la película bien.

Cada actor tiene su método de preparación y de encarar a los personajes. Es importante tener bien memorizado todo, porque en un día podés filmar más de 30 páginas del guión. Tenés que ir preparando todo lo que vas a hacer en el día, organizarte bien antes para llegar y estar listo para lo que sea. Me he encontrado con muchos actores que les cuesta el ritmo rápido. Si no le seguís el ritmo, la película te come entera. A veces te puede marear, a mí me pasó en pleno rodaje en Los Ángeles: me empezó a pegar el *jet lag*, sumado con hambre, y de repente no entendía dónde estaba parada. Me faltaba todavía para detenerme a almorzar. Pero tuve que seguir. Cuando uno acepta hacer una película de género, tiene que saber que puede pasar cualquier cosa, hay que estar preparado para eso.

Crew



Cómo hacer FX de bajo presupuesto

49

por **Rodrigo Aragão***
[Brasil]



Para comenzar, doy un consejo: si puedes sobrevivir y vivir sin hacer efectos especiales, o cine fantástico, hazlo, porque esta profesión requiere entrega total. Ocupará mucho tiempo de tu vida y siempre pondrá a prueba tus límites físicos y emocionales. Tendrás tu talento a prueba cada día, por lo que, si no tienes una pasión profunda por esto, es preferible que no lo hagas.

Efectos Especiales es una profesión que se acerca mucho a la magia. Crear seres inexistentes tiene su precio. Los grandes magos como Houdini fueron muy parecidos a los primeros técnicos de efectos.

La devoción de personas como Lon Chaney, Jack Pierce o Narciso Ibáñez Menta, hace estas tareas muy parecidas por su entrega total (que acaba por pasarles factura en algún momento): recordando a Chaney, que tuvo que lle-



* **Rodrigo Aragão**, nacido en la aldea de pescadores de Perocão (Guarapari, Brasil) en 1977, comenzó su carrera de cineasta internacional con la película *Mangue Negro* (a.k.a. *Mud Zombies*, 2008).

Considerado uno de los principales representantes del cine de género en su país, tiene una trilogía de eco-terror, que se completa con las películas *A Noite do Chupacabras* (a.k.a. *La noche del chupacabras*, 2011) y *Mar Negro* (2013), con la cual se consagra como uno de los más importantes técnicos de efectos especiales de Latinoamérica.

En 2015 presentó su idea más osada: *As Fábulas Negras*, una antología de mitos y leyendas, en la cual comparte la dirección con importantes nombres del horror brasileño, entre ellos José Mojica Marins, el eterno Coffin Joe.

var una joroba de 15 kilos y a Narciso, que llegó a usar agujijones de abejas para deformarse.

Mi pasión por el cine comenzó en la infancia, con *Star Wars*. El éxito de la saga hizo que fuese el primer *making of* en ser exhibido en televisión abierta. El *backstage* de esta película me mostró el mundo de los efectos especiales y me motivó a ver muchas películas fantásticas de los años '80 con buenos ojos.

Así, algunas películas que me sirvieron de guía en el comienzo de este camino fueron: *The Return of the Living Dead*, *An American Werewolf in London*, *The Neverending Story*, *The Goonies*, *The Gremlins*, *Alien*, *The Thing*... Estas películas me fascinaron y, gracias a ellas, descubrí que trabajar con FXs era la mejor profesión del mundo.

Teniendo en cuenta las influencias que tuve, busqué en el género una forma de apropiarme de él. Defino a mis películas como "splatter tropical", pues homenajeo las películas ochenteras, pero trato de condimentarlas con las cosas reales de la cultura brasileña, con la música, los personajes típicos. En colores, calor, imágenes y paisajes, trato de ser lo más latino dentro del horror splatter.

Ser un cineasta guerrillero en Latinoamérica quiere decir que pasarás la mitad del tiempo pensando en que, si hubieras nacido estadounidense, la vida sería más fácil... pero, por otro lado, tienes un terreno más fértil para explorar.

Me parece que el espacio latinoamericano aún es muy estrecho. A pesar de que tenemos fuerza cultural, artística, folclórica (que incluye la literatura fantástica), la producción de cine de género es muy pequeña. De este modo, le debemos nuestro mercado a pocos nombres, que se destacan por ser unos guerreros. Por esto, me parece que la cantidad de producción debería ser mucho más de lo que es actualmente.

El mercado de cine de género es abundante: la fantasía está en el fondo de la mente de todos los seres humanos y la película fantástica es la materialización de todo eso. ¡Por eso existe una legión de fans del género alrededor del mundo! El cine fantástico tiene que dejar de ser visto como *trash* o subproducto, tiene que ser visto como cine de gran importancia, como cualquier otro tipo.

A pesar de los incentivos fiscales y gubernamentales de Brasil, hacer una película de género es muy difícil. Para financiar mis proyectos siempre tuve mucha dificultad, pues los medios no están acostumbrados a mirar hacia el cine fantástico. Lo que cambió las cosas para mí es una sociedad —que lleva 15 años— con mi productor ejecutivo/financiador Hermann Pidner y gra-

cias a él (y su visión) he podido realizar mis películas. Él siempre supo que sería una inversión a largo plazo. Hoy en día, hacer películas que sean autosustentables está dejando de ser un sueño inalcanzable.

Así como la financiación, la distribución comercial es otro problema. Las películas tienen un gran alcance. Sin embargo, los valores que se pagan están a años luz de distancia de los valores de producción. Aun así, fuera de Brasil tenemos buena recepción. No sólo en festivales, sino también con distribuidores. Es el caso de salas de cine y DVD en Japón, DVD en Alemania, Bélgica y Holanda, *on line* en España.

El mayor obstáculo que hemos tratado de superar es la distribución en nuestro propio país. Tener una distribución digna en Brasil es una tarea hercúlea. Este trabajo, de contactar las distribuidoras, es desarrollado por la actriz y productora —que también es mi esposa— Mayra Alarcón, que ve toda la parte burocrática de contratos y valores.

Y como se dice, ¡la propaganda es el alma del negocio! Cuando el asunto es el terror, más que fans, existen seguidores devotos del género que lo hacen casi un culto. Así, hemos tenido la suerte de tener mucho marketing espontáneo: nuestras películas se hacen noticia en Internet, los fans divulgan y comentan.

En este tipo de cine, aquellos a los que la película no les gusta, la odian. Pero al que le gusta, ¡la ama!; Hemos tenido el privilegio de producir entrevistas y reseñas positivas en forma espontánea por nuestro público, el cual incluye importantes críticos que escriben para sitios *web* reconocidos, dentro y fuera de Brasil. Además, por trabajar con una cantidad inusitada de monstruos, los canales de televisión siempre están interesados en producir buenos reportajes sobre nuestro trabajo.

El proceso de creación de historias es lento. Comienza con simples ideas, que se forman en mi mente como imágenes de personajes y escenas. Me gusta dibujar y reescribir el guión varias veces. Pasamos mucho tiempo en el taller produciendo monstruos: la preproducción es más larga que el rodaje.

Considero los guiones como seres vivos y mutantes que pueden cambiar en el proceso de preproducción e, incluso, durante las grabaciones. Mantengo la mente abierta para encarar esas transformaciones, incluso los cambios de última hora, ya sea por la belleza estética o las dificultades presupuestarias. Claro que estas últimas no interfieren nunca en la cantidad de gore que habrá en la película. Considero que el cine tiene que ser divertido y a mí me divierte mucho el gore, por lo que siempre introduzco el máximo de sangre que el guión permite, sin cambiar el curso de la historia. Creo que el gore es un condimento rojo que proporciona belleza a la escena.

Hacemos FXs con bajo presupuesto. Trabajo mucho con gelatina, masa de pan, servilletas, látex, que cuestan muy poco dinero; pero requieren talento, concentración y trabajo duro. Al hacer efectos es necesario que haya una buena dirección, pues cada FX necesita de un buen encuadre y tiene un tiempo correcto de exposición frente a la cámara. Por eso me gusta hacer los efectos y dirigir mis propias películas, pues estoy al tanto de como todo irá a funcionar, y hasta cuál es el peor ángulo de cada maquillaje y cómo sacarle partido a todo lo que es hecho.

En este asunto, soy muy ochentero: me gustan los efectos mecánicos, artesanales y prácticos, usando sangre, muñecos, etc. Esta línea tiene muchos adeptos y es lo que más me gusta, por lo que espero continuar trabajando así y usar efectos digitales sólo para mejorar lo que fue hecho en frente a la cámara de forma manual.

Dibujar monstruos es una de las partes más divertidas. Es algo que hago desde que era niño, y ahora tengo la felicidad de poder dibujarlos y tener los conocimientos para fabricarlos; por eso, no me desligo de ninguna manera de la función de diseño de criaturas que, actualmente, divido con un gran dibujante brasileño, Eduardo Cardenas, que colabora conmigo desde *Mar Negro*. Esto demuestra un poco mi objetivo, que es el de ampliar la producción y, con el tiempo, tener más *designers* y técnicos de efectos trabajando en mis producciones, uniendo fuerzas, estilos y creatividad.

Casi el 50% de mi presupuesto es usado en la producción de los efectos. Por ejemplo, en *A Noite do Chupacabras* trabajé casi seis meses en la producción del monstruo, desde el molde de cuerpo completo del actor, hasta las diferentes versiones de su traje de “chupacabras”... Viéndolo así, creo que a veces uso más de la mitad del dinero en FXs. Me esfuerzo mucho con esto, pues me parece que en el subgénero que escogí para trabajar —el splatter o gore— los efectos son fundamentales. Claro que reconozco que en el terror, de forma más amplia, es posible hacer bellas películas sin gastar tanto en producir muchos efectos especiales. Por ejemplo, el argentino Adrián García Bogliano hace películas buenísimas y usa, en general, muy pocos efectos, pero con resultados muy buenos.

Mis mayores héroes son Peter Jackson y Sam Raimi. Mi película favorita es, lejos, *Dead Alive* que creo que es un laboratorio sobre cómo usar y hacer efectos especiales. Aprendí sobre cine, inventiva, cuadros, movimientos de cámara, trucos que son increíbles para una película de bajo presupuesto. Es una película que siempre me sirve como referencia para FXs y para edición. También la creatividad de las *Evil Dead* y sus maravillosos baños de sangre, eso siempre me encantó. Estas películas son mis favoritas absolutas, las que

reves y renuevan mis energías para hacer cine, por lo que creo que siempre habrá un poco de ellas en lo que hago, pues marcaron mucho mi vida y me abrieron los ojos a cómo el cine y el género de terror pueden ser increíblemente fantásticos.

Si tú, querido lector, quieres grabar una película con muchos efectos, pero con casi nada de plata, ¡preparate para sufrir mucho! Los FXs toman mucho tiempo, son difíciles y extremadamente desagradables. Piensa con mucho cuidado en las locaciones y en las personas que estarán involucradas, pues los efectos especiales exigen mucho físicamente. Necesitas personas bien dispuestas y con muchas ganas de hacerlo, y prepárate para pasar por dificultades y cosas inesperadas.

El mejor consejo es siempre probar el FX antes. No dejes este paso para el momento del rodaje. La prueba te economiza tiempo y dinero. Busca referencias e inspiración. Ya mencioné antes a Peter Jackson y Sam Raimi, pero como técnicos que deben ser estudiados, Dick Smith e Rick Baker son, desde mi punto de vista, maestros. Acá en Brasil: José Mojica Marins (Coffin Joe), que siempre fue un ejemplo de batalla, guerrilla, originalidad y brasilidad, un ejemplo de vida que siempre me inspiró y me mostró que es posible hacer cine brasileño y original.

Hasta el momento, con mis cuatro largos, burlé una regla de oro para quien trabaja con efectos, pues es muy importante que se trabaje en escenarios y locaciones que sean controladas. Sin embargo, he hecho siempre lo contrario: en *Mangue Negro* rodé en los manglares, húmedos y llenos de insectos, en *A Noite do Chupacabras* grabé de noche, en el invierno de la selva tropical (con frío, humedad y más insectos), en *Mar Negro* lo hice en las playas de noche (frías, húmedas y llenas de arena) y en *As Fábulas Negras* grabamos parte en el campo y en el bosque (incluyendo lluvias inesperadas). No es buena idea, pero esto le ha dado un toque especial a mi trabajo, no sólo en pantalla, sino también para saber de qué estamos hechos mi crew y yo, qué somos capaces de hacer y hasta dónde podemos llegar.

Esto es lo que me apasiona, por eso digo, si puedes vivir sin esto, ¡hazlo! ¡Yo no puedo! Es una vida difícil, pero divertida y llena de sorpresas y satisfacción.

Cómo armar explosiones y usar armas de fuego con bajo presupuesto

por **Lanfranco Burattini***
[Argentina]



Mi pasión por el cine empezó de la mano de mi papá, cuando me llevaba al Cine Tortoni de mi ciudad natal, Tres Arroyos, o al cine americano donde había función matiné y pasaban dos películas seguidas. Se proyectaba mucho cine de acción, Bud Spencer y Terence Hill. De adolescente me gustaba las sagas de *Nightmare on Elm Street* y *Friday the 13th* en las trasnoche de canal 7 de Bahía Blanca. Veía películas de terror desde un televisor blanco y negro en mi habitación.

Aunque como especialista en efectos especiales (FX) trabajo todo tipo de cine, para mí el de género es el más mimado. Es el que coproduzco, en el que me pongo al hombro la película más allá de los FX que haga en ella.

De todos los géneros, el que más me divierte trabajar es el terror. Generalmente los realizadores son fanáticos del tema y se crea una fraternidad



* **Lanfranco Burattini** nació en la ciudad de Tres Arroyos, el 7 del diciembre del 1977. Estudio Licenciatura en Cine en la Universidad del Cine de 1996 a 2000. Hizo cursos de escalada en roca con el grupo de rescate Goer y cursos de pirotecnia en Cien Fuegos.

Es docente titular de las cátedras de “Efectos Físicos y de Acción” en Fx: primera escuela argentina de efectos especiales y “Efectos Especiales de la Imagen” en la Universidad del Cine.

En 1998 funda Piromanía Efectos Especiales. Trabajó haciendo efectos especiales en aproximadamente 200 largometrajes—tanto en la Argentina, como en Uruguay, Brasil y Paraguay—, 80 publicidades, 48 series de TV, 65 video clips y 32 obras de teatro.

más allá del rodaje. Se hacen con mucho cariño porque se ama lo que se hace.

En la Argentina hay una generación —de la cual me siento parte— que hemos salido del cine ultra independiente y hoy en día, gracias a una apertura del tipo de películas que se fomenta, es posible hacer una película de género con una estructura industrial y perspectiva de un estreno comercial. Yo defiendo mucho la posibilidad que el cine independiente pueda pasar a hacerse industrial. Cuando hablo de industrial, hablo de tener presupuesto para todas las áreas, que todos los técnicos cobren y que se estrene en las salas comerciales.

Considero que los realizadores que hacen género están mejor preparados que el resto para trabajar con bajos recursos. Más aún aquellos que vivieron el paso del fílmico al High Definition, donde no había posibilidades de filmar sino de grabar en Video VHS con una calidad pésima. Sin embargo, agudizaba la astucia del realizador. Hoy, con las nuevas calidades de imagen, cualquiera con una 7D tiene capacidad técnica de tener una imagen de alta calidad.

La fortaleza de los directores de cine de género radica en el ingenio, en buscar la resolución. La falta de recursos hace agudizar el ingenio como al ciego se le agudiza el oído

Considero que el género salvará al cine del vacío de las salas cinematográficas. El espectador lo ama porque quiere aventuras, asustarse, emocionarse. El espectador ya sabe lo depresiva que puede ser la existencia de un ser humano. Para hacer terapia está el cine como un psicólogo que cuenta historias.

Mi rubro, o sea los efectos especiales, es un rubro de los considerados “caro”. Sobre esto hay varios puntos a tener en cuenta. Lo más importante en cualquier film es la preproducción, la planificación. Filmar tu película primero en papel es mucho más barato que perder tiempo en el set. En el set se filma, no se piensa. Lo que coarta la libertad es el tiempo del director en set y el presupuesto, no la planificación. El director, como todos, debe hacer lo deberes y llegar al set sabiendo qué quiere hacer y cómo va a hacerlo. Se deben planificar las escenas con FX, dibujar plano por plano. De esta manera, si contratás a un FX te va a ayudar a resolverla en base a tu presupuesto y a estética.

Respecto a la afirmación que los FX son “caros”, hay que pensar que si se paga a un técnico profesional es una inversión para tu película de género. El efecto en el género es fundamental y le da un “valor de producción”

Existen ocasiones en las que aunque el presupuesto no cierre, me sumo como productor asociado porque me interesa el proyecto. Es el caso de films

como *Pompeya*, *Mujer Lobo*, *Fase 7*, *Diablo*, *Hermanos de sangre*, *Necrofobia* y los independientes como *Daemonium*, *Corazón muerto*, *Cichonga*, *Hard cop*, *Nacido para morir* o *Los super bonaerenses*.

En particular, *Diablo* y *Hermanos de sangre* son dos películas que les tengo mucho cariño. Creo que ese es mi tipo de cine. Estuve muy ligado a los directores en el desarrollo de las escenas de acción. El rodaje fue fantástico y el resultado es genial.

A la hora de añadir FX a su proyecto, un director debe saber que según como lo filme, va a variar totalmente el presupuesto. Se pueden filmar situaciones con efectos que parecerían imposibles con un presupuesto limitado. El secreto es poder planificar, con las diferentes técnicas, cómo se filmará, para que se transmita la escena de la manera que quiere el director haciendo un costo lógico al contexto de la película.

El director de cine independiente debe tener la cabeza abierta a varios encuadres para poder resolver lo que necesita contar. Con esto no estoy diciendo que el técnico FX dirija la película. Por ejemplo: el plano secuencia es un plano muy rico y se pueden lograr tomas maravillosas, pero es mucho más caro porque lleva más tiempo y cuesta realizarlo. Muchas veces se quiere contar la violencia desde el plano secuencia siguiendo en la cámara a los actores pero no se sabe cómo montar una escena de ese tipo. Deben entender los recursos que tienen y explotarlos lo más posible.

Según el tipo de efecto, también hay que entrenar a los actores. Así como se ensaya una escena o se aprende el guión, también hay que mostrarle a los actores el mecanismo del efecto y cómo funciona. Deben aprender a usarlo ya que son ellos los que interactuarán con el efecto.

Es importante en la elección de los actores tener en cuenta las escenas de violencia o con efectos que harán. Muchas veces sucede que el actor quiere el papel y le dice que sí a todos, pero en la escena le tiene miedo a los elementos de violencia.

Me pasó una vez, en una película de vampiros, que a la víctima le daba impresión la sangre FX hecha con miel. En otra oportunidad, la protagonista de un largometraje figuraba ser una asesina y le tenía fobia a las armas. Cada vez que tenía que disparar era un calvario y ella era la encargada de matar a todos en la película. Si sos vegano y tomás un papel de carnicero no podés quejarte que te impresiona la carne. Si una mujer es pudorosa, tampoco debería interpretar un papel como *stripper*.

Un efecto sencillo o relativamente económico que se ve muy bien en cámara es la sangre. "La sangre tapa todo" es un chiste interno de los FX. Los cortes con cuchillo o amputaciones son muy potentes visualmente y no son

terriblemente costosos. Las explosiones en el cine de acción no pueden faltar. Bien planificadas no tienen un costo mayor a la de un tiroteo chico.

Para trabajar con explosiones, sin ninguna duda se debe contratar a un profesional. Cuando hablo de un profesional, me refiero a un técnico en efectos especiales. No un ingeniero en explosivos o un primo que vende pirotecnia para las fiestas de fin de año. Nosotros no manejamos explosivos, no demolemos cosas. Simulamos hacerlas con nuestros materiales y tiene un poder de destrucción muchísimo menor. Buscamos pre-romper las cosas que se van a destruir en la filmación, utilizar materiales livianos o de fácil ruptura.

Hacemos una simulación para la cámara. En estos casos, las medidas de seguridad deben ser muy estrictas y el técnico de FX marcará la zona de seguridad y las distancias para las cámaras. Cuando el técnico de FX te indica que estás demasiado cerca y debés mover la cámara, no es para cagarte el encuadre, es para que puedas seguir filmando otras tomas y otras películas.

Para las armas también se debe contratar a un técnico FX experto. Si bien mucha gente tiene permisos para tenencia de armas, las reales no están preparadas mecánicamente para utilizar munición de fogueo. El fogueo puede lastimar y por ende también hay distancias y normas de seguridad que hay que respetar y no cualquier usuario sabe de esto. Usar la escopeta “de mi tío que va a cazar liebres” no te asegura el efecto visual del disparo y muchísimo menos la seguridad de que nadie salga lastimado.

Como final, quiero dejar una serie de recomendaciones para directores que quieran encarar proyectos de FX:

- Únanse con gente que les apasione lo mismo pero que sepan hacer su trabajo, o contraten profesionales. Poner de jefa de producción a tu novia que no sabe nada de cine pero le pone onda no es muy útil. Generalmente se desbarranca la producción y te quedas sin novia.
- Lo más importante para un equipo técnico durante el rodaje no es ni la luz, ni la historia, ni los actores: es el *catering*. Si hay buen *catering* hay buen clima. Los técnicos de cine somos muy básicos. Panza llena, corazón contento.
- ¡Es tu película! Si vos le pones el 300% de tu energía y tu dinero, el equipo técnico te seguirá. Si ven que a vos no te importa y no te jugás, el equipo no lo hará. San Martín cruzó Los Andes en una camilla y lo seguían porque él, hasta enfermo, siguió luchando. Nadie le va a poner más energía a tu película que vos mismo.

- Planifiquen, piensen su película, imagínenla, dibújenla, foteenla. Vean los encuadres, las locaciones, los tiros de cámara. Hablen con las cabezas de equipo. Pidan asesoramiento a gente que tenga trayectoria.
- En cuanto a los FX, chequéenlos todos antes de ir a filmar. En el *set*, si no sirven, ya es tarde. Cada efecto uno por uno traten de tener pruebas filmadas por los técnicos FX que irán al *set*. La prueba será lo que filmes, ni mejor ni peor. Si, por ejemplo, tiene que explotar un televisor, expliquen cómo lo quieren o busquen referencias de películas. La imagen mental de una persona sobre “una TV explotando” puede ser totalmente diferente a la de otra. Si no hay una prueba o una referencia, el técnico FX va a hacer la imagen que él tenga en la cabeza y suele no coincidir. Lo que no se habla antes en el *set*, ya es tarde.
- Si no podés pagar los sueldos de la película, genera algo concreto a cambio. Que los actores o los técnicos no sientan que los estás explotando para tener tu película gratis. Que se sientan que son parte del proyecto y que, sí se llega a vender o ganar un premio, se les pagará lo que se pueda.
- Filmen, filmen y filmen lo que les apasiona. Es lo más parecido a la felicidad que puedan vivir.

Cómo diseñar los props

51

por **Dany Casco***
[Argentina]



La Experiencia Daemonium
como director de arte o “Menos referís y más manos en la masa”

Una de las cosas que aprendí como director de arte de la serie web *Daemonium*, es que hay que buscar un estilo propio y volcar eso en el proyecto en el cual se está trabajando. Por lo general, los directores de arte tienen una gran visión estética pero pocos recursos para llevarlas a cabo (presupuesto, tiempo, etc.). Al menos, yo intenté ser realista en lo que podía conseguir/realizar y lo que se vería mejor en pantalla y funcionara para contar una historia. Tener cientos de referencias de trabajos realizados por otras personas pero no tener coherencia en cómo armar esa ensalada, da por resultado puestas escénicas genéricas o sin personalidad. Hay que meter más las manos en el barro y buscarle la vuelta para que lo que se vea, no sea tan



* **Dany Casco** empezó a realizar props a los 19 años. En 1997 participó en Fanta-baires, que fue el puntapié inicial de los eventos de ese tipo en la Argentina, realizando una copia del vestuario usado en la película *Aliens* (lo que años después se conoció como “cosplay”). Durante los años siguientes fue participando en varios de esos eventos, ganando en muchas de las categorías, hasta que llegó el momento en que le ofrecieron ser Jurado de eventos internacionales, posición que hoy ocupa regularmente. El proyecto *Daemonium* fue su primera vez como director de arte, diseñador de vestuarios y realizador de props, tras lo cual colaboró en publicaciones y otras producciones tales como *Malditos Sean!* (Demián Rugna y Fabián Forte) *Vino para robar* (Ariel Winograd) *Incidente*, *Templario* y *Martín Mosca* (Mariano Cattaneo); *Sadomaster 2* (German Magariños) y *Grasa* (Pablo Pares y Pablo Marini).

genérico o tan copiado (Wes Anderson hay uno solo, déjenlo tranquilo). Hay que abusar de los objetos que se pueden pedir prestado, modificar lo que ya se tiene y reutilizarlos en la mayor cantidad de formas posibles. A veces un agregado sutil en un vestuario, más suciedad en superficies texturadas, dispersar mejor pequeños elementos de fondo para generar una mayor lectura de volúmenes, cuidar la paleta de colores del vestuario. No sólo asegurarse que lo que el actor use “esté a la moda” (y que le quede bien, los actores con unos kilitos de más lo agradecemos) además que un arma corresponda a ese periodo histórico, que esas cajas de cartón de fondo no parezcan tan perfectamente acomodadas y que en el laboratorio antiguo del científico loco no pongamos un monitor led de fondo.

El Diablo está en los detalles, dicen. Y este es un trabajo infernal.

La experiencia Daemonium como realizador de props o cómo ser “el señor de los juguetes”

Daemonium fue una experiencia única, tanto en su concepción como en su realización, ya que no seguimos el proceso establecido o usual de producción: idea-guión-desglose-realización-rodaje. Rompimos las reglas e inventamos situaciones que nos permitieran incluir ideas que no venían siguiendo estas normas. Es decir que justificábamos, desde el guión, la aparición de un personaje (que ya incluía su diseño característico de vestuario) o la incorporación de un prop en un par de escenas más. De esta manera, logramos incorporar la creatividad en su sentido más puro.

Estas son algunas de las pautas que considero importantes a la hora de plantear las realizaciones:

— **Trabajar con lo que hay.** Todos queremos tener meses de preproducción, docenas de ilustraciones conceptuales y una amplia gama de materiales para experimentar. Olvídense de esos lujos (por ahora). John Carpenter se las ingenió para usar una máscara de goma de un reconocido actor, la cual costó u\$s 4 en una juguetería y sólo la pintaron de blanco. Con eso le dio vida a uno de los más reconocidos personajes de terror y suspenso, Michael Myers, el imparable asesino de *Halloween*.

Uno de los props más iconográficos de *Daemonium* es el reloj que le indica a Razorback cuánto le queda de vida. Aunque el guión sólo requería de un reloj de arena, al no encontrar un diseño lo suficientemente interesante o imponente en los relojes que comúnmente están a la venta y sumado al hecho que incluso éstos tenían un precio elevado, tomé un par de discos de madera que luego tallé a mano, una docena de tubos de ensayo (que se pue-

den encontrar en cualquier comercio de instrumental médico y no resultan caros), segmentos de un tubo de aluminio, entre otros simples elementos que se usaron en este prop, que resultó ser más económico y vistoso que un simple reloj de arena. La necesidad es la madre de los inventos.

— **Realidad vs. Ilusión.** Como bien demostró George Lucas en la trilogía original de *La guerra de las galaxias*, los elementos que rodeaban a los protagonistas resultaban creíbles no tanto por sus diseños funcionales (incluso un robot araña de 8 patas y 3 cabezas resultaba creíble) sino por el hecho que estaban sucios, gastados por el uso. A eso hay que sumarle que la mayoría de los props estaban realizados con restos de elementos cotidianos. Por ejemplo, las espadas láser estaban hechas con piezas de cámaras fotográficas antiguas, tales como flashes, grips, etc. lo cual ayudaba a darle un aspecto de “lo cotidiano” que las hacía verosímiles. Así que si tenemos la oportunidad de reutilizar diversas piezas pero resignificándolas, nos aseguramos resultados mucho más interesantes desde lo visual. Y generalmente más económicos. Esto es fundamental dentro del género ciencia ficción-fantasia.

Hay casos de colegas que usaron sangre real de animales o espadas reales de metal y en cámara se veían falsas. Lo importante es que se vea real, no que lo sea. En los pequeños detalles de terminación está el secreto.

— **Los detalles suficientes o cuando el HD puede ser tu enemigo.** Otra de las cosas que aprendí haciendo realizaciones para *Daemonium*, es que pocas veces se muestran por completo los vestuarios o los accesorios, pero cuando algo se ve, se ve. Y se ve en HD.

Es difícil encontrar un balance entre matarse agregándole infinidad de detalles a una pieza que quizá no se vea en pantalla o quedarse a medio camino entre pintar un lavarropas y hacerlo pasar por un robot. Pero con un poco de práctica se logra dominarlo. También influye la experiencia que tenga el director, ya que (al menos en *Daemonium*) si algún prop, vestuario o efecto no estaba óptimo al 100%, se lo grababa de la mejor manera posible, cuidando la iluminación, encuadre, etc.

Mientras el tiempo y presupuesto lo permitan, yo recomiendo hacer las piezas lo mejor y más completas posibles, para no limitar al director a la hora de resolver la escena. Por lo general, en el cine comercial se utiliza un *story-board* muy preciso, donde ya se sabe con anticipación qué detalles puntuales se van a mostrar de algo, pero como en el cine independiente hay muchos factores externos que pueden alterar los planes de rodaje, lo mejor es tener una pieza que se pueda utilizar y mostrar de varias formas posibles. En

el cine comercial el lema es: lo que no se ve, no existe. En cine de guerrilla el lema es: lo que se ve, que se luzca.

— **La importancia de un prop como elemento complementario.** Actores. Esa rara fauna donde confluye talento, creatividad y ego. Como necesitan compenetrarse en su personaje, crearlo, hacerlo propio, nada mejor que darles un toque de realismo a los accesorios que usan. No alcanza con tomar un arma de juguete y pintarla de forma convincente (cosa totalmente válida) pero si no tiene un peso similar a un arma real, seguirá siendo falsa y el actor tendrá que agregarle un gramo de más a su actuación, ya que *él también* tiene que creer que el arma es real. Un leve efecto de óxido y sangre seca en un hacha vieja, un poco de suciedad en el visor de un soldado futurista, son detalles de terminación que el actor (y el director de Arte) van a agradecer, ya que ayuda a darle peso al ambiente, a la magia y por ende a la actuación.

— **Efecto Hollywood.** Muchas cosas nos diferencian del resplandor de Hollywood, pero hay una que nos acerca bastante. Los props de Hollywood pueden (y suelen) ser tan baratos y tan rústicos como los tuyos. Se rompen, se despintan, se despegan, se doblan. Sólo que ellos tienen presupuesto para hacer cien copias; entonces, cuando una se rompe, tienen noventa y nueve de repuesto. Y cuidan el extremo el encuadre y la iluminación. Por lo general, en el cine independiente no se cuenta con tales recursos; por eso nuestras piezas tienen que ser duraderas, económicas, de fácil traslado (algo muy frágil, grande o complicado requiere un transporte adicional, lo cual debilita el presupuesto) y, más que nada, efectivas. En la medida de lo posible, lo ideal es tener una o dos copias (no más) del prop más característico, el de mejor terminación, y detalles para los planos cerrados o en los que interactúe con un actor y un prop más rústico de apoyo, planos de lejos y como “Plan B”.

— **Cuidando la vidriera o “poniendo el ego en oferta”.** En mi experiencia, uno de los errores más comunes es la saturación de fotos de *backstage* que suelen publicar los responsables de una película independiente. Por lo general no suelen estar cuidadas, ya que muestran 15 fotos diarias casi iguales, que no sólo prácticamente nos cuenta de que va la película, sino donde lo único interesante para ver es un asistente de dirección tomando mate y saludando a cámara. A veces, siento que lo que más les importa es el hecho de mostrar que “estamos haciendo algo”, más que el hecho de hacer algo en sí mismo y hacerlo bien. En estos casos es mejor refrenar los egos personales y profesionales y pensar en pos del bien común, cuidando el producto. Sólo fotos oficiales, pocas pero cuidadas. Si hay pobreza, que no se note.

— ***Hombre descansado vale por dos.*** Simple. Disfrutá lo que estás haciendo. A veces pasé cientos de noches terminando un prop y llegaba a la locación de rodaje con la pieza terminada, pero sin dormir y agotado. Al no poder supervisar correctamente su uso o cómo se ajustaba el vestuario, a veces se aprovechaba sólo el 50% de algo muy bueno; pero, de haber descansado más, se le podría haber sacado el jugo. Hombre descansado vale por dos.

Cómo trabajar la dirección de arte

por **Walter Cornás***
[Argentina]

52



En los 80s, la fiebre del VHS me enfermó la cabeza. Yo nací en España y pasé cuatro años esenciales de mi infancia viendo muchas y muchísimas películas, que fueron las que me marcaron las bases. En España se editaba *todo*. Cualquier mierda estaba en el videoclub, pero entre tanta porquería (relativa porquería), aparecían ciertas joyitas.

Corría el año 1986 y mi viejo tenía un *drugstore* frente a la playa. Un restaurant con almacén y revistas. A mi viejo se le había ocurrido comprar una televisión gigante para traer más clientes al negocio a la tarde, donde no había tanta gente, y pasar siempre una película alquilada. Entonces, me convertí en el niño que tenía como tarea alquilar las películas que se pasarían en el bar de mi viejo. Mucho Bud Spencer y Terence Hill. Eran un *hit* y la gente se descomponía de risa.



***Walter Cornás** es actor y director de arte. Parte de Farsa producciones desde principios de los '90, realizó el arte para más de 70 videoclips de artistas como Gustavo Cerati, Snow Patrol, Catupecu Machu y Miranda!, entre otros. Participó en los largometrajes *Filmatrón* (Pablo Parés, 2007), *Nunca más asistas a este tipo de fiestas* (2009), *100% lucha: el amo de los clones* (Parés/Soria, 2009), *Kapanga todoterreno* (Farsa producciones, 2009), *El campo* (Hernán Belón, 2011), *Revolución tóxica* (Parés/Sáez, 2012), *Vino para robar* (Ariel Winograd, 2013) y *Necrofobia* (Daniel De la Vega, 2014). Por estos dos últimos, fue nominado por dos años consecutivos a los premios Cóndor a Mejor Dirección de arte. Como actor trabajó en diferentes películas y series de TV. Como director de arte trabaja junto a su socio Juan Cavia en diferentes comerciales y en activaciones para marcas como Star Wars y Pixar.

Recuerdo que yo me sentaba bien adelante para ver lo más cerca posible y cuando la película generaba risas entre los clientes me giraba contento para ver sus caras sintiendo que algo de esa alegría la había generado yo, por haber tomado la decisión de elegir ese “estreno”. Pasábamos mucho de Touchstone Pictures, Cannon Films, Tri Star pictures, Orion, claro, las más ATP de esas compañías. Ese fue el inicio, por un lado.

Luego quedaban las películas que alquilábamos para casa. Esas tenían una elección más jugada, más libre. Mi viejo siempre fue muy cinéfilo, desde el lugar más vulgar y visceral. Nada de saberse los nombres de los directores, sino más bien, elegir su cinefilia por el arte de las tapas, que en esa época tenían un concepto envidiable. Y ahí vi de todo. Sobre todo porque en España no había más que TV1 y TV2, dos canales de lo más aburridos. Entonces conocí a Los Tres Chiflados, por ejemplo, alquilados en VHS.

Cuando fui adolescente seguí por la línea, y los '80 se caracterizaron por sus películas de género. Cuando llegué a la Argentina y conocí a Pablo Parés en la escuela nº 8 de Haedo, potenciamos el fanatismo y comenzamos a compartir datos y referencias de gustos y películas. Me presentó a Hernán Sáez y Berta Muñiz y juntos fuimos descubriendo películas y directores. Luego se sumó Paulo Soria y le agregó el chimichurri argento a la entraña. El gore era lo que molaba...mogollón.

Más allá de las influencias de niño (Spielberg, Zemeckis, Lucas, Landis, Dante, Henson y el género de aventuras de los '80), las influencias más conscientes sobre lo que luego fue mi profesión vinieron de adolescente. Cuando tenía 14 años, lo primero que me llamó la atención a nivel estético fueron las películas de Alex de la iglesia. *Acción mutante* la vi en el cine, en España. En una misma semana, dos veces. Una alegría. El diseño de personajes, los vestuarios, la nave, el futuro, el gore, y por supuesto, ese guiño a mis tierrinas del planeta Axturias (de donde yo vengo, Asturias). Arri y Biafra fueron referentes, los iniciales. Luego, por supuesto, me fui metiendo en la profesión y aprendiendo de todo.

Las influencias no vienen principalmente de otras películas. Lo interesante del trabajo es que tiene que ver con un nivel de observación metódico que existe en todos lados, si te interesa el tema. En la yeca, en los bares, en la gente, en el Once, en el conurbano, en Recoleta, en Puerto Madero. Todo es escena. De todo sacás material.

Cada largometraje de género que termino es como cortar una cabeza en *Highlander*. *Skill* en forma de rayos con música de Queen, ¡vengan a mí! Jeje. Soy muy fanático del trabajo. Es un placer adentrarse en un tema que ya desde pequeño lo tenés tan incorporado. Gustos, conocimiento del tema,

de la estética, de los efectos, bueno, aprender es algo emocionante y estimulante.

Durante muchos años tuve una productora llamada Farsa Producciones junto a 5 amigos con los que filmamos desde niños. Ahí aprendí muchísimo, y el trabajo con los chicos fue la fuente de mi conocimiento. La experiencia haciendo y haciendo. Éramos una máquina de generar proyectos. Uno tiraba una idea y otro venía con el contrapunto. La exigencia que teníamos era muy alta y aprendimos en el trote de una manera envidiable. ¡Más pasa el tiempo y pienso que éramos unos pendejos y logramos muchísimas cosas! *Plaga Zombie* la hicimos a los 17 años. Estar rodeado de genios no te hace un genio pero te alimenta creativamente. Fue una experiencia excelente.

Ahora estamos encima de los proyectos del otro, en diferentes roles y formas. Ya no estamos juntos a nivel productora pero contamos con nosotros siempre que nos solicitamos. Farsa es el concepto del “hazlo tú mismo”. Va mucho más allá de los integrantes que pasamos por la productora.

Hoy trabajo como director de arte y actor en cine y publicidad; eso financia mi tiempo para poder dedicarme al universo independiente y a mis proyectos personales.

Mi pasión por el cine de género lo llevo también a proyectos que no lo son. En el largometraje *El campo*, de Hernán Belón, utilicé todo ese bagaje del cine de género para un melodrama de una pareja que se iba a vivir a una casa en Mercedes. Desde la dirección de arte, el subtexto fue tomar esa casa como si tuviera vida propia, como si fuese un personaje más. La envejecí, apliqué texturas, manchas, y patrones que se repiten en el subgénero de “casas embrujadas”. Del festival fantástico de Estepona donde participamos con *Filmatrón*, Pablo Parés se volvió con un libro que se llama “Casas malditas, la arquitectura del horror”, de donde pude sacar mucho material para ese largometraje. Reloj de péndulo, silla de ruedas y todo una estética orientada a que todo lo malo que le pasa a esa pareja tenía que ver con su entorno. Fue un desafío muy interesante encarar un género que yo estaba descubriendo con recursos de películas de terror.

Todo lo que uno aprende lo sigue utilizando. Y de esas mezclas salen resultados muy interesantes. El diferencial no está en el género, sino en querer obtener un resultado de calidad, en el trabajo, la dedicación y sobre todo, en el amor por lo que hacés. Ese es el combustible.

Es difícil definir a “mis películas” porque, salvo las que hicimos con Farsa, el resto fueron todas por encargo. Pero en mi caso, es muy distinto que en el de un director. El desafío pasa por otro lado. Desde la magnitud, el formato, el calce de las ideas, y por supuesto, cómo hacer algo interesante, ori-

ginal, con una clara propuesta, con el presupuesto de un país tercermundista. Las ideas se pueden llevar hasta cierto punto. Si no, hay que estar dispuesto a transformarlas.

Ser un guerrillero del cine es un sacrificio enorme. No me arrepiento de un solo día de rodaje guerrilla en toda mi carrera, pero sí diré que tuvieron su sacrificio. Ganás muchísimo por un lado creativo, de ejercicio y horas de vuelo. Pero esos tiros, con esas condiciones, a medida que vas creciendo se van gastando. Aprendés a capitalizar la energía, y saber dónde pegar esos disparos, para que sean más certeros.

Yo fui parte de la realización de más de diez largometrajes en ese plan guerrilla. Varias de esas películas tuvieron procesos de tres, cuatro años hasta que pude verlas terminadas. Por más que me dije a mí mismo que ya no me embarcaría de nuevo en proyectos de semejante patriada, acá estoy, grabando el capítulo final de *Daemonium*, donde mantener la continuidad del personaje me hizo perder algunos trabajos importantes. Pero el corazón del proyecto pudo más.

No se hacen muchos proyectos como ese, claro que vale la pena. Por eso Laura Casavé pudo tener a Norma Leandro en la película que está rodando ahora. Si te interesa el proyecto, siempre ves la manera de jugar con la cancha embarrada.

El cine de género en América Latina está creciendo notoriamente. Cada vez son más los colegas que están agarrando las cámaras que tienen a mano y se disponen a realizar su propia película, con sus propios métodos. También se están dando muchos casos de latinos que logran realizar películas industriales en los Estados Unidos. Pero esos son los casos de realizadores, que no solamente tienen talento para hacer una película, sino talento para atravesar esa barrera de obstáculos y otras yerbas que vienen con el paquete.

Desde los inicios del cine, el género estuvo presente. Creo que el hecho de poder viajar a través de un personaje a lugares donde la realidad, definitivamente no puede, es el gancho más grande. Las películas que más mercado tienen ahora son de género. Si bien no son dignas de mi devoción salvo en contadas excepciones, las películas de superhéroes se están llevando todas las porciones de la torta. El problema más grande es que las películas de género tienen la necesidad de construir un universo complejo para que puedas viajar hacia el fantástico. Y la construcción de ese universo necesita más recursos que otro tipo de films. Ahí es donde se nos hace difícil generar ese gancho. Las películas de género que tienen un tono más humorístico tienen más permisos. Pero el resto, necesita de algunos recursos propios del género para lograr sumergirte en el viaje, sin que sea algo "bizarro", y eso lleva

un costo que todavía en Argentina no se invirtió. El público definitivamente existe, pero todavía no le dimos una película de género nacional que reúna las condiciones como para romperles el cerebro. Cada vez nos acercamos más, pero todavía falta. Cuántos soñamos con *El eternauta...*

Cómo editar una película de horror

53

por **Guillermo Gatti***
[Argentina]



Últimamente me cuesta un poco más decir que hago “cine de género”. La mejor definición para lo que me gusta es hablar de cine de terror y/o fantástico. Los policiales o comedias familiares son también cine de género. “Género” es una palabra de la que nos apropiamos en algún momento de los últimos quince años, cuando nadie se interesaba en nosotros y de alguna manera queríamos legitimar ante el mundo lo mucho que se estaba haciendo.

La calidad y prepotencia de trabajo de una generación entera se encargó de validar todo esto ampliamente. Hoy no me da ningún empacho decir que soy un editor con una preferencia marcada por el cine de terror, aunque de vez en cuando sigo recibiendo miradas incrédulas o de desdén.

Mi pasión por el cine de terror empezó en la pre-pre adolescencia, cuando mi hermano mayor alquilaba películas como *It*. Me acuerdo que vi *Mar-*



* **Guillermo Gatti** es editor de cine y TV. Con larga experiencia en TV, empezó a editar cine a los 26 años con *Visitante de invierno* —primera producción argentina de terror financiada por el INCAA en más de 19 años y que inició la apertura de la industria al cine de terror y fantástico—. Dentro del cine de terror, y para diversos mercados, editó *Breaking Nikki*, *Lo siniestro*, *Dead Line*, *Dying God* y la serie *Daemonium*. Produjo y editó el multipremiado corto *Deus Irae* y colaboró con Daniel de la Vega en *Hermanos de sangre* (Ganador del Festival de Cine de Mar del Plata 2012) y *Necrofobia*, primera película de terror argentina en 3D. Actualmente es el presidente de EDA (Asociación Argentina de Editores Audiovisuales). Contacto y links: guillegag@yahoo.com - imdb.to/1f9oRsu - www.edaeditores.org y www.facebook.com/guille.gatti.

tes 13 tapándome la cara debajo de una mesa, mientras escuchaba gritos y risas y reacciones de la pantalla y de la gente mirando. Nada me aterrorizó más de chico que *Mad Max II*: la posibilidad real de un futuro así era peor que cualquier monstruo. El terror y fantástico nacional lo descubrí en la Videoteca de TEA Imagen, donde encontré un VHS de *Plaga zombie* y los cortos de Daniel de la Vega en 1999.

Cuando trabajaba en televisión conocí a Hernán Findling. Él me contactó con el ambiente del videoclub Mondo Macabro y me presentó gente como Daniel de la Vega o Sergio Esquenazi. Fui haciendo cosas extracurriculares dentro del terror: un corto llamado *La sangre del castigo*, el trailer de *La muerte conoce tu nombre*, un telefilm sobre Drácula que salió en Canal 7 y que pasó a la historia por las peores razones. Sergio Esquenazi me dio el lugar y la confianza. Vi cómo se gestaba su película *Visitante de invierno*. Mientras él entrevistaba editores “de cine” yo le seguía insistiendo. Un día o se cansó o se decidió y me pidió que la edite yo.

Para la edición de *Visitante de invierno* trabajamos en un Final Cut 5, en un lugar no apto para editar. Con calor, ruido, gente, auriculares (*¡no se hace eso!*). Hacíamos lo que sea por la película. Igualmente, el proceso fue muy bello para mí.

Para organizar el material, no importa el *software* de edición. Siempre se hace por escenas y por número de rodaje. Soy muy obsesivo con numeraciones y denominaciones de carpetas y secuencias, agregándole fechas, datos y todo lo que quiero recordar.

En cuanto a las planillas de rodaje, las descarto un poco rápido, veo *todo* el material, siempre. El guión me sirve mucho antes de empezar, para imaginar lo que viene y cuáles pueden ser las trabas de estructura. Durante la edición, lo uso para organizar el material y luego suelo descartarlo.

Si algo no se filmó, por más que esté en la página ya no sirve. Los brutos son el nuevo guión: “la película manda” (esto es un mantra de editores muy grosos).

Trabajo con los programas que requiera el proyecto o el que consigamos en el momento. Cuando puedo elegir, uso Avid MC. También uso la nueva suite de Adobe Premiere CC que es barata y da grandes resultados. No utilizo Final Cut hace años y casi nunca trabajo en Mac.

Respecto a la máquina, mientras sea un poco moderna y sin jueguitos y esas cosas, es lo de menos. Muchas veces se gasta mucho en la máquina y se escatima en el espacio de trabajo. El que edita la película es uno, no el I7.

En la Argentina, lo que más sufrimos los editores son las áreas de trabajo. Son ruidosas, mal ventiladas y peor iluminadas.

Cada vez se hace más indistinto si se trabaja el montaje en discos internos o externos. Las tecnologías están muy avanzadas y se puede editar HD en casi cualquier lado. Lo que sí recomiendo con discos externos es hacer *backups* de la media y dárselos a alguien más para que esté en otro lado. Puede ser la casa del director, de un tío, de quien sea, pero que esté lejos del que vos estás usando. Sugiero ¡*mucho!* hacer *backups* constantes de los proyectos: a un pendrive, a un Google Drive, a un disco externo, Dropbox o lo que sea. Hacerlo siempre, seguido y ordenado, marcando fecha y hora de cada versión de la película.

Recomiendo gastar dinero en: 1) buenos monitores —tanto de audio como de video—, 2) ¡Silla! —la espalda es fundamental— y 3) aislamiento —no es lo mismo editar en tu habitación o el living de un amigo que en un espacio dedicado al trabajo—. Tenemos que tener el tiempo y espacio para poder concentrarnos y comprometernos con el material. No es un lugar para que venga gente a tomar mate y vean si están lindas las tomas. Es un lugar donde el material se sigue acomodando y sigue creciendo. Hay que respetar eso.

Por último, recomiendo comprar *software* legal. A esta altura creo que es más falta de costumbre que otra cosa no hacerlo. Nada más valioso que chatear con el servicio técnico de Adobe un sábado a las 3 AM y que te arreglen un proyecto en el que hace tres meses venís trabajando y ya no quiere abrir. Me ha pasado y agradecí cada peso gastado.

Todos los géneros tienen reglas. La primera regla del terror es la generación de climas y, esto es personal, el respeto a la inteligencia del que está mirando. Aprecio mucho que el material esté cuidado y bien pensado. A partir de ahí las posibilidades se abren hacia todos lados.

Las reglas más básicas son las mismas para todos: si se ve barato, ¡*cortalo!* Si está mal actuado, ¡*cortalo!* Poner un solo plano de cara amenazante es siempre más efectivo que los mejores diálogos del mundo, mal actuados.

El trabajo con el director depende de cada uno y de su ansiedad. Prefiero editar la mayor cantidad de tiempo posible solo. Es un trabajo de confianza. Prefiero las charlas sobre el funcionamiento de la historia y los actores que las de estilo o marcar cortes al milímetro. Eso me parece más técnico y lo puedo solucionar yo solo por mis conocimientos. Opto porque el tiempo se gane en saber realmente qué estamos tratando de lograr con el cuento, eso es lo principal. Daniel de la Vega es un director ideal respecto a eso: está en todos y cada uno de los detalles, pero te escucha siempre y confía en la gente de la que se ha rodeado.

No hay duraciones predeterminadas de las películas de terror, pero creo que por las características de lo que se produce y, sobre todo, cómo se es-

cribe en la Argentina, de 90 minutos para abajo es siempre mucho mejor. No tenemos tradición de un terror más denso o preciosista. Estamos más acostumbrados a cierta agilidad y fuerza de efectos.

En el montaje todo es sensorial o muy instintivo. Poniéndonos estrictos, lo primero es que funcione la estructura, que se sienta “que hay una película”. Muchas veces pasamos por varios cortes hasta que sentimos que realmente estamos acercándonos a una película, a una obra que se sostiene por sí sola y no sólo una sucesión de escenas que suman 90 minutos. Creo que ahí es donde comienza lo valioso del trabajo del editor: elegir qué se potencia, qué hay que perder, dónde hay que ir más al hueso y dónde relajarse. Nunca se debe abandonar la película cuando se la igualó al guión. Recién ahí empieza lo divertido. Recién ahí podemos empezar junto al director a elevar realmente la película. Además me encanta ver y cuidar las actuaciones. Es un gusto personal que ayuda a mejorar mi trabajo.

Una película está bien editada cuando nos olvidamos que está editada. Si se empieza a notar, significa que hay problemas. Los editores somos colaboradores, no autores. No tenemos una obra, tenemos un compromiso.

En la Argentina y en el cine de terror y fantástico siempre me gustó la meticulosidad y preciosismo de los chicos de Farsa Producciones. La precisión de cortes y planos de *Plaga zombie 2*, por ejemplo, es algo que otros productos mucho más caros no tienen ni de lejos. Daniel de la Vega también ha sido una influencia enorme en mí, porque exige mucho desde el mejor lugar: el de crecimiento de la película. Siempre se puede llevar el material un paso más allá. Pocas cosas mejores que un director que te desafía a ser mejor.

El corte final es importantísimo y lo debe poder reclamar siempre quien firma la obra: el director. Apoyo eso, pero creo que tampoco comen vidrio. Ningún director es tan suicida para dejar pasar sugerencias o ideas que realcen la obra. Cuando lo hacen se nota. Dicho esto, creo que como colaborador tengo que ser honesto para poder discutir todo con el director puertas adentro y defenderlo 100% puertas afuera de la isla.

Lo ideal una vez terminada la película es dejarla reposar sin verla y después acercarse de nuevo al material. En realidad lo que descansa no es la película sino uno: vemos otras cosas, se nos abre la cabeza, y nos despegamos un poco. Cuando se vuelve al proceso descansado, se pueden rearmar zonas enteras de la película en horas. Me ha sucedido.

Cuanto más independiente es la película, más posibilidades hay de hacerlo. Es una práctica que dentro del cine industrial se está perdiendo, porque las fechas de estreno o postproducción son muy ajustadas.

Para trabajar con tiempos acotados, me sirvió mucho mi experiencia en televisión. Fue útil para tomar decisiones más drásticas o dramáticas de eliminar secuencias enteras sin sufrir un trauma por eso, algo que quizás al director o guionista pueden tardar más en aceptar, aunque estén de acuerdo. Ellos tienen que hacer duelo, yo casi nada.

En una época le mostraba el trabajo previo a colegas para que me den su visión. Pero con el tiempo se me fue haciendo más difícil encontrar gente que realmente me diga cómo puede crecer una película. Es común también invitar a cineastas amigos para recibir informes de cómo habrían hecho ellos mismos esto o aquello. Algo que a esa altura ya no es práctico.

Recomiendo muchas veces mostrar el trabajo a gente con sentido común que no tenga nada que ver con el medio, o por lo menos con nuestro ambiente. Hay un ida y vuelta menos viciado de todo lo que es el cine de bajo presupuesto y puede “ver” en serio el material.

Como final, quiero dejar una anécdota del montaje de un largometraje de terror a los directores. Habíamos cerrado el corte ya aprobado por director y productores (a excepción de los efectos). No tenía más para trabajar y la película quedó una o dos semanas en la isla sin tocarse.

En un viaje muy largo en colectivo, abrí un cuaderno y empecé a escribir renglón por renglón cada acción importante de la película en el orden que iban sucediendo. Lo leí, tache algunas cosas, reordené otras, pero la película era eso: el espíritu del guión que había leído hace mucho lo sentía intacto. Recién ahí me dí cuenta que había escenas que estaban en la película pero yo no había escrito en mi lista, aunque sabía todo el material de memoria, de adelante para atrás. Simplemente las obvié: estas escenas no sentía que aportarían.

El lunes siguiente me senté en la isla y en 3 horas la baje de 89 minutos a 78. Al director casi le da un ataque. Una semana después lo volvimos a ver y entendió que seguíamos avanzando. Muchos de esos cortes se aceptaron, potenció cosas y la película terminó durando 82 minutos.

A colegas editores les recomiendo paciencia y comprensión con lo que busca el director. Ver mucho terror, pero no quedarse sólo en eso. Sobre todo ver actores, teatro, clásicos, el cine de Clint Eastwood y la sobriedad de sus recursos.

Si podemos entender cuándo el actor está en personaje y cuándo una emoción o sensación logra atravesar la pantalla... y cuándo no, gran parte de la batalla está ganada.

También les pido compromiso. Si estás editando el trabajo de alguien que estuvo un año escribiendo, dos juntando dinero y en cuatros semanas

no durmió más de 20 horas, lo mínimo que le debemos es compromiso. Debemos escucharlo, no tener abierto Facebook de fondo mientras editamos, apagar el celular. Sobre todo, saber que la película está por arriba de cualquier ego, en especial el nuestro, pero también el del mismo director. Le debemos a él y a la película el valor de decirle NO cuando sabemos que se va a arruinar algo.

Como dice Walter Murch: “las películas buenas son, en sí, más inteligentes que toda la gente que la hizo junta”.

Cómo utilizar animatrónicos

por **Christian Gruaz***
[Argentina]

54



Cuando era chico mis padres me preguntaban qué quería ser cuando fuera grande. Yo no respondía nada y dibujaba monstruos. No podía sospechar en ese entonces que en esos dibujos estaba la respuesta a mi futura profesión.

Eran épocas donde de chico se suponía que si jugabas con el *kit* de juguete de médico o de carpintero, eso te definía. Yo andaba de aquí para allá con unos colmillos de vampiros que se vendían en los kioscos, que se llamaban Dracu- Dracu. Y de más grande me hice un *kit* de cazador de vampiros con elementos artesanales. Imaginate el susto de mis viejos.

Soy creador de FX desde 1985 y mi especialidad son los animatrónicos, personajes dotados de gestualidad y movilidad a través de sistemas de radiocontrol. Con mi empresa, Elcarimat FX, he creado decenas de trajes,



* **Christian Gruaz** nació el 8 de enero de 1967. Es egresado de Bellas Artes (Manuel Belgrano y Prilidiano Pueyrredón), escultor y creature designer para la industria del entretenimiento.

Proyectos destacados como prosthetic master: *Disney's Beauty and the Beast, The Musical* (España, Corea, Argentina, Brasil); *Andrew Lloyd Webber, Phantom of The Opera* (Brasil, Argentina). Proyectos destacados en televisión y publicidad, creación de personajes: *Videomatch*, ciclos de *Tato Bores, Cibersix, La llama que llama, Bacterias Lysoform*. Cine Nacional: *El lado oscuro del corazón, Comodines, El día que me amen*.

Producciones internacionales: *Highlander 2* (USA), *Jennifer Shadows* (USA / Arg), *Arog* (Alemania / Turquía), *Now Ad Honey* (Australia).

moldes y maquillajes para cine, teatro, publicidad y televisión. He hecho zombis, hombres lobo, criaturas del lago, chimpancés, gorilas, entre otros.

Una de las primeras filmaciones en la que intervine fue *Highlander II*. En ese momento, estaba estudiando Bellas Artes. Conocí al director de efectos por una compañera y presenté una carpeta. Eran ingleses y tenían otra forma de trabajo. Alguien iniciaba el trabajo y, a medio terminar, se lo derivaba a otro. Se hacían varias cosas en simultáneo. El guión era una aberración, pero la experiencia de haber filmado eso es inolvidable. Para envejecer a Christopher Lambert trajeron a Gregg Cannon, que hizo el envejecimiento de Robin Williams en *Papá por siempre*. Es un discípulo de Dick Smith. Ver a ese tipo trabajar fue invaluable. Geoffrey Portass (*Nightbreed* y *Hellraiser*) también intervino como efectista de *Highlander II*. Fue un honor trabajar en esa producción y entre tanta abundancia: mucho pegamento para máscaras, mucha espuma de látex. Era como un estado de nirvana. Fue un trabajo exigido de siete meses.

Mucho tiempo trabajé en televisión. En 1995 participé en la fallida serie televisiva *Cybersix*. Fue un cómic argentino creado por Carlos Trillo y Carlos Meglia que también se convirtió en un suceso de culto en Italia, Japón y Canadá. Su versión *live-action* en la Argentina fue protagonizada por Carolina Peleritti y transmitida en Telefé, aunque su bajo rating provocó la cancelación tras pocos episodios. En esa producción hice efectos especiales de maquillaje a Jorge Marrale, Gabriel Rovito y Norberto Vereá. También creé una especie de Chucky animatrónico. Fue como un antedecente de adaptación de cómics. Como experiencia fue válida.

Posteriormente intervine en *Jennifer's Shadow*, protagonizada por Faye Dunway. Teníamos que ir días puntuales y, mientras tanto, íbamos preparando los efectos en taller. Ahí hicimos unos trajes de sombra, un corazón que tenía Gina Philips en la mano que latía, las heridas de Gina Philips, los efectos de maquillaje. Con Daniel de la Vega había trabajado en su primer cortometraje *La última cena*. Y ahí trabajé por primera vez con Pablo Parés.

En *Jennifer's Shadow* también salía un cuervo del estómago de la protagonista. Desde el montaje lo resolvimos de dos maneras: haciendo un vientre falso para los planos detalle y había un titiritero empujando la piel de látex con un cuervo animatrónico que rompía el vientre. Para los planos generales hicimos una malla de látex con unos motores. Ella se ponía eso y los motores generaban la sensación de que algo se estaba moviendo. Ahí lo que funciona es el montaje. Para cada plano planteás una dinámica diferente.

Mi trabajo califica, pero no soy un virtuoso. Los Da Vinci y los Miguel Ángel están en Estados Unidos. Lo que tenemos nosotros es una capacidad

de adaptabilidad que el resto del mundo no tiene. Trabajamos en un largometraje en Turquía llamado *A.R.O.G.* Necesitaban un traje de chimpancé y lo habían cotizado en Inglaterra. Ellos le mandaban el traje en una cajita y que se arreglen. Nosotros le ofrecíamos el servicio de ir con los actores y de que todo funcionara ahí. Nos cambiaron dos millones de cosas en el medio y nosotros nos adaptamos. Ese es nuestro *plus*.

En 2013 trabajamos en Australia, en la película *Now add Honey*. La protagonista era Lucy Fry, una especie de Violetta, pero australiana. Esta chica se caía a la selva e interactuaba con un chimpancé que nos pidieron. Fueron tres días de trabajo.

Los largometrajes son más espaciados y en general me solicitan más trabajos en el ámbito publicitario. Ahí, por ejemplo, coordinamos desde 1998 a 2001 los títeres para la publicidad de Telecom “La llama que llama”. En la industria publicitaria todo es muy efímero. El aviso dura muy poco en el aire. Las filmaciones son un hecho político. De lo que vos hiciste se ve nada. El hecho político es construir el traje, que lo vea la gente, el cliente. Lo que queda es el disfrute de haberlo hecho. Y reconfirmar que me gusta lo que hago.

Al momento de elegir maquillaje para una película o el uso de animatronics hay que pensar que la materia prima sale muy cara. Algunas cosas se pueden disimular, pero otras no. El *high definition* tiene una crudeza periódica: se mete en el poro, en el borde del efecto. Es cruel hasta con el CGI porque se ve el pixelado. No basta a veces con hacer un efecto, sino con saber cómo filmarlo e iluminarlo. Buscarle la vuelta para protegerlo.

Lo bueno es mezclar técnicas. En un envejecimiento a veces se hace el estereotipo del envejecimiento. Pero hay que olvidarse del *kit* de maquillaje o lo que aprendiste en la academia. Rejuvenecer a un actor es muy complicado. Y envejecer actrices es más difícil. Porque socialmente la mujer retrasa o tapa el envejecimiento. Se reproduce el maquillaje de una mujer mayor que se está tapando su envejecimiento. Sino caés en la mamá de Sarmiento, toda arrugada. Está bueno trabajar y estar al servicio de que lo que hacés sea creíble. Tiene que ver con la gestualidad del actor. No hay que complicarle la vida.

Tenés que anticipar lo que vas a mostrar. Por más que hagas el mejor animatónico, el secreto está en mostrarlo lo menos posible. Si el productor influye demasiado y gastó mucho dinero en el animatónico lo va a querer mostrar mucho. Ahí colapsa. Un ejemplo de buen uso es la transformación del hombre lobo en *The Howling (Aullidos)*. El personaje se convierte en un hombre lobo y muchas cosas son animatónicas pero están acompañadas

con el montaje. Hay sustitución del actor por un muñeco. Está armado de determinada manera para que no haya un salto narrativo. Que no se pase de piel, a piel de espuma de látex. Son cosas que, más allá del artificio que uno invente en un taller, está bueno planificarlo narrativamente.

Se justifica el uso de un animatrónico cuando las prótesis que vas a pegarle en la cara a una persona exceden en volumen tridimensional al punto donde esa persona no va a poder traducir sus gestos. Si vas a hacer un Yeti y la boca del Yeti está muy lejos de la boca del actor lo mejor es operarlo mecánicamente porque el actor, por más fuerza que haga, no va a poder operar esos labios. Otra cosa que no se adapta es la cabeza de alien en forma de huevo.

En general, la óptica cinematográfica con el soporte fílmico se llevaba bien. Había que hacer poco esfuerzo para que un animatrónico quedara bien. Con el HD hay que tener cuidado. Hay que aplicar filtros para empaatar texturas de piel con texturas de látex. Se trabaja mucho con contraluz. El efecto de Salieri en *Amadeus* está todo el tiempo filmado a contraluz. O el de David Bowie en *El ansia*. Gana el contraluz sobre la luz plana y fija. Siempre conviene hacer *test*.

Con los efectos en CGI, cuando muestran todo en plano secuencia se pierde la magia. En el montaje está focalizado lo que el director quiere que veas. Hay que hacer un buen balance entre el efecto físico y el digital. Como Guillermo del Toro, que cambia todo el tiempo y no te das cuenta. Por ejemplo, en *Hellboy*. Por el contrario, en *El laberinto del fauno* es todo efecto físico.

Si se va a usar un traje, es muy importante que el actor se adapte a él. Que no lo tome por sorpresa esa cosa inhibitoria de los lentes de contacto, el maquillaje, los ruidos de los servos que lo sacan del tema de la actuación. Nada de eso es cómodo. Sino es una tortura. Lo tenés que formar para ir agregándole el peso de todo muy de a poco. Trabajo con titiriteros y con gente que maneja un balance entre la actuación y la resistencia física. Resistir a lo largo de una filmación implica cierta cultura zen que si no la tiene no le sirve a nadie.

Ver que tu trabajo lo está llevando el intérprete adecuado es lo más importante. Significa que tu trabajo va a lucir. Hay trajes que son específicamente para una persona y otros que no. El de chimpancé mide, por ejemplo, 1,45. Trabajamos con una actriz chiquita, baja y proporcionada. Y le agregamos cuestiones de proporción. Los chimpancés tienen piernas cortas, entonces trabaja en cuclillas. Los chimpancés tienen los brazos más largos, entonces cuando está erguida tiene unos bastones que son extensiones y ca-

mina simulando la marcha de un chimpancé. Para los primeros planos le sacamos los bastones y le ponemos guantes, para que pueda agarrar objetos. Ese traje puntualmente está hecho a medida. Usa lentes de contacto. Hacemos un molde de la cara y le ponemos algo para ajustarlo lo más posible a los ojos.

Hay otros disfraces que se adaptan. Por ejemplo el de oso, que puede usarlo cualquiera mientras tenga la resistencia física para aguantar estar ahí adentro. Tiene que tener una altura mínima de 1.70, porque si no queda un oso bonsái. Los trajes, dentro, tienen un sistema de ventilación, agujeros y respiraderos por donde entra aire. Pero las condiciones de interpretar cómodamente no existen. Como tampoco existen las condiciones óptimas para desarrollar un traje. Cuando te lo piden, es para “ya”. No se puede hacer la locura suicida de aceptar un traje para mañana, porque queda mal, pero está bueno poner a prueba la capacidad de uno.

Lo que más disfruto de mi profesión es el proceso de diseño. Hay que confluír con lo que quiere el director y saber que, cuando uno construye un personaje, puede ser que no les guste. Uno tiene que ir por otro lado y poner algo de uno. En definitiva, es arte aplicado.

Cómo diseñar el sonido de una película

por **Pablo Isola***
[Argentina]



Cuando tenía diez años, a principios de los '80, siempre daban películas de terror en televisión. Terror psicológico, entidades, niños y casas poseídas, escaleras y cuartos siniestros y, por alguna razón, eran películas que veía sólo en mi casa.

Era un chalet de principios de siglo venido a menos con paredes descascaradas, cielo rasos caídos y un particular cuarto, que era la sala de música, donde había cuadros y bustos de músicos, y en especial un cuadro de Paganini que parecía que te miraba todo el tiempo y tenía algo oculto, como una vida maléfica. Ese cuarto quedaba en el medio de la casa, así que para ir de un lado a otro siempre había que atravesarlo. Supongo que ese miedo que me daba y que disfrutaba de chico, fue lo que dio origen a lo que ahora es mi profesión dentro del séptimo arte.



* **Pablo Isola** inició su carrera audiovisual con *Meu Ben-querer*, tira diaria de Globo TV. Creó el estudio de sonido Estudio Taiquen, especializado en música original, diseño de sonido, postproducción y mezcla 5.1. Como diseñador de sonido realizó los films *Necrofobia*, *Hermanos de Sangre*, *Malditos Sean !*, *Deus Irae*, *Breaking Nikki*, *Lo siniestro* y *The Last Gateway*, entre otros. Participa anualmente como endorsement en el Festival Leonardo Favio de la ciudad de Bolívar. Da charlas de capacitación de sonido en el Distrito Audiovisual de la ciudad de Buenos Aires. Es titular de las especializaciones "Post-producción de Audio para Cine y TV" y "Mezcla Surround 5.1", en Escuela Tecson.

Contacto: pablo@taiquen.com . Web: www.taiquen.com. Facebook: www.facebook.com/pages/Estudio-Taiquen/138969996127279.

Mi especialización es el diseño de sonido de películas de género. Desde 1997 participé en más de 30 películas en Argentina, entre las que se cuentan: *Necrofobia*, *La laguna*, *Escuela de sordos*, *Forajidos de la Patagonia*, *Una mujer sucede*, *Hermanos de sangre*, *Un amor de película*, *La corporación*, *El pacto*, *Malditos sean!*, *El hombre de la bolsa*, *Deus Irae*, *They Want My Eyes*, *Breaking Nikki*, *Lo siniestro*, *Furtivo*, *La extranjera*, *Número 8*, *The Last Gateway*, *Interferencia*, *Director's Cut* y *Mala carne*, entre otras.

Estudí la carrera de técnico de sonido y música en el conservatorio Manuel de Falla, Sindicato Argentino de Músicos y en el Instituto Tecnológico de Música Contemporánea.

Luego, en el campo profesional me formé en las áreas de ADR, FOLEY y Mezcla en estudios de Venezuela. Posteriormente me perfeccioné en la Escuela de Grabación de Sonido, Producción Musical y Post-Producción de Audio Tecson e hice cursos de especialización en la Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica (ENERC) y en la Universidad de Buenos Aires (UBA).

Diseñar sonido básicamente es crear el universo sonoro de una película. Cómo suenan los personajes, los elementos, ambientes y climas. El sonido, en sí, significa algo, por eso hay que ser criterioso en el momento de aplicarlo.

Para un proyecto comienzo leyendo el guión, que por lo general tiene muy poca información sonora. Luego de un par de leídas empiezo a escribir un segundo guión, pero planteado solamente desde lo sonoro. Ese guión lo confronto con el director para cerrar una primera idea que luego irá tomando forma y transformándose con la visualización del montaje.

El sonido de una película interviene de forma inconsciente y omnipresente. El espectador está atado a una experiencia donde lo visual lo conduce desde una perspectiva. El sonido, por su parte, complementa, integra y potencia esa imagen, dando información cognoscitiva y emotiva de manera envolvente.

El sonido le da cuerpo a las imágenes, las concretiza. Incluso va a hacer un aporte desde el fuera de campo visual. Es una herramienta muy potente. Podemos condicionar al espectador a vivenciar una u otra experiencia a través de determinados sonidos o del sonido convertido en música.

El presupuesto no lo tengo muy en cuenta. Una vez que me incorporo a una película, la desarrollo como si tuviera todo el presupuesto del mundo, obviamente dentro de mis posibilidades y recursos.

La estética del film es algo que se plantea desde el diseño de sonido, ya que una misma imagen tratada sonoramente de una u otra forma va a causar

efectos distintos. Entonces, plantearíamos una estética en particular, que se respete y vaya o no, transformándose a lo largo del film.

El sonido puede apoyar la propuesta visual o contradecirla, va a tener una dinámica interna. En cierta parte del film puede ser opresora, minimizada dentro del campo envolvente y de pronto explotar y ser súper descriptiva. Da ritmo y puede acelerar o re-alentar el discurso visual.

La estética también puede ser planteada por el director con referencia a otra película. En mi caso, propongo tomarla como punto de partida para que luego nuestra película tome vuelo propio.

La edición conviene encararla de manera prolija, dividiendo los sonidos por grupos dentro de la banda sonora. Tengamos en cuenta que estaremos trabajando con unos 250 tracks aproximadamente.

Entonces, todos los sonidos que contengan voces irán en tracks llamados Diálogos 1, Diálogos 2, Diálogos 3, etc... Y que a su vez irán ruteados a un bus que sólo contenga diálogos.

Tanto los tracks como los buses, tendrán procesos automatizados según lo que requiera cada escena, plano, toma, o sonido en particular.

Lo mismo, con los otros grupos de sonidos como Foley, SFX, Ambientes y música.

Luego trabajaremos independientemente cada grupo de la banda sonora. Por ejemplo, en la banda de diálogos, tomaremos el sonido directo y buscaremos darle continuidad a los distintos planos, quitaremos frecuencias de resonancia dadas por los micrófonos, vestuarios y espacios sonoros. Utilizaremos reductores de ruido si hiciera falta, y por sobre todo buscaremos verosimilitud e inteligibilidad apoyados por herramientas que intervengan en la ecualización y el rango dinámico. También trabajaremos según niveles nominales de reproducción acorde con el formato de distribución... y ese sería el comienzo.

Todo esto hará que el espectador se olvide que está viendo una película y pase a vivir una experiencia cinematográfica.

Para el caso de los efectos, primero me imagino el sonido que quiero conseguir y después me pongo a buscarlo técnicamente, para intervenirlo tanto de manera informativa como expresivamente. Cuando los efectos se trabajan por capas, se logra un resultado interesante.

Para un sonido diegético, por ejemplo, investigo la fuente que lo origina y qué elementos están en juego, para que suene de la forma que lo imaginé. Supongamos el sonido de una puerta: pienso de qué material está construida, qué peso tiene, cómo son las bisagras que las sujetan, de qué material son, qué tipo de lubricación tienen, si es que están lubricadas; después

pienso en el picaporte, de qué materiales está compuesto y así sucesivamente. Luego la acción que origina la apertura o el cierre de esa puerta, intensidad, velocidad, desarrollo. Dentro de qué tipo de espacio está, grande, chico, dureza de los materiales que la rodean, proximidad de las paredes... todo eso también va a transformar el timbre del objeto, modificándolo y caracterizándolo. Todo eso se traduce en cantidad de tracks que van a formar parte del sonido de esa puerta, que ya no es un sonidito sólo, conseguido en una librería de efectos, sino varios sonidos que pueden ser el resultado de la mezcla de sonidos grabados especialmente, o preexistentes, con un comienzo, un desarrollo y un fin.

Una cosa a tener en cuenta es que este sonido que vamos a crear, descriptivamente y dramáticamente va a ser rico, sustentado por la conjunción de elementos que elijamos. Entonces, tiene que tener una importancia a nivel narrativo, si simplemente es una puerta que no conduce a nada en particular, todo el trabajo específico más detallado se lo aplicaría a un efecto que lo requiera y así optimizaría recursos dentro de la postproducción.

En el género de terror, el sonido juega un papel protagónico, generando suspenso, miedo y resignificando situaciones, seres u objetos, independientemente de toda lógica racional.

Respecto al equipamiento, en un entorno de trabajo profesional convendría trabajar en protools y en 5.1 surround, ya que si la película se va a exhibir en cines, siempre deberíamos chequear nuestras mezclas, en salas de mezcla para cine, éstas utilizan sólo protools y en 5.1. Eso se hace para que el sonido se finalice en el entorno y a la presión sonora que se va a reproducir a posterior, y tiene que ver con la respuesta en frecuencia del oído humano, entre otras cosas.

De esta forma llevamos nuestra sesión a esas salas, en ese formato, para poder realizar los ajustes y cambios necesarios antes de entregar el Print Master (versión definitiva).

No es excluyente, si la película no se va a exhibir en salas de cine, utilizar cualquier otro DAW o formato de canales como el estéreo.

Equipamiento entonces, estaríamos hablando de lo que se encuentra comúnmente en un estudio de sonido. Una sala acústicamente acondicionada, DAW, monitores, procesos básicos como ecualizadores, compresores, compresores multibanda, reductores de ruido, reverbs, sintetizadores, samplers, etc

Como anécdota recuerdo en *Número 8*, de Sergio Esquenazi, una escena donde el protagonista —un asesino serial—, luego de violar una chica le propinaba la muerte reventándole la cabeza a patadas.

Como me parecía abusivo andar matando gente para representar esa escena, fui a la verdulería y conseguí una sandía bien grande, un zapallo y un melón. En la carnicería, un par de pollos y algo de carne. Los pollos me dieron la sonoridad de los huesos al quebrarse, tuve que aplicar un poco de pitch shifter. La sandía, zapallo y melón un ruido de desprendimiento carnal seguido de sangre. También al golpear la carne y el pollo contra una madera maciza me daba cierto sonido que le aportaba cuerpo. Conclusión: Las paredes del estudio llenos de pedazos de sandía, cual metralla. Pese a que puse nylon, había jugos frutales en las juntas del piso y olor a pollo y carne por todos lados. Como moraleja, recomiendo no reventar sandías en el estudio.

Como consejo para sonidistas que se inician, les recomiendo primero imaginar lo que quieren hacer, antes de sentarse a draguear sonidos en el editor. Creo que de esta forma, el límite lo pone la propia imaginación. Después vemos como lo realizamos.

De la otra manera, los límites los ponen las cualidades sonoras de los sonidos con los que contamos e, incluso, la habilidad que podamos tener con el *software* o *hardware* con el que trabajemos.

Cómo hacer efectos de maquillaje con bajo presupuesto 1

56

por **Rebeca Martínez***
[Argentina]



Nací en Arrecifes, un pueblo de la provincia de Buenos Aires donde no llegaba mucha información sobre lo que pasaba en el cine. De hecho, recién tuve televisión a color a los diez años.

Me fascinaba ver películas de terror pero me daban mucho miedo, así que me imaginaba cómo se hacían. Ya más adelante, empezaron a pasar los detrás de escenas y era lo que más me interesaba. Cuando ya era adolescente y teníamos televisión por cable, una tarde vi en un canal de música unos pibes de Haedo que fueron con un “zombi vivo” a contar que estaban filmando su película ¡y ahí flasheé!

Estos pibes eran los chicos de Farsa ¡y el zombi vivo era Nicanor Loreti! Eso me hizo sentir que yo también, en algún momento, podría llegar a hacer algo así...



* **Rebeca Martínez** nació en la ciudad de Arrecifes, en 1982. En 2003 viajó a Buenos Aires a estudiar maquillaje y efectos especiales. En 2004 forma junto a cinco amigos Rabbid FX. Allí comenzó a trabajar en películas de género como *Director's Cut*, *Death Knows Your Name*, *The Last Gateway*, *Malditos Sean!*, *Lo siniestro*, *Plaga Zombie: Revolución Tóxica* y *Kryptonita*, entre otras. A partir de 2009, con estudio propio, trabajó en el maquillaje y los efectos especiales de películas como *Aballay*, *el hombre sin miedo*, *Olvidame*, *La plegaria del vidente*, *El túnel de los huesos*, *La memoria del muerto*, *Diablo, 2/11: Día de los muertos*, *Hermanos de sangre*, *Necrofobia*, *Resurrección*, entre otras y en diferentes programas de televisión y publicidades. Participó de diferentes eventos de capacitación como disertante. Forma y capacita a profesionales de canales y maquilladores de Argentina y América Latina.

Mis mayores influencias fueron las películas *Pesadilla (Nightmare on Elm Street)*, *Braindead*, *La historia sin fin (The NeverEnding Story)*, *La cosa (The Thing)*, *El exorcista (The Exorcist)* y *Esperando la carroza*. Los profesionales de FX que más admiro son Dick Smith, Tom Savini, Stan Winston y el argentino Alex Mathews.

Cuando terminé la escuela secundaria y me pude venir a Capital, hice varios cursos. En esta locura conocí a quienes fueron mis compañeros y me integré a Rabbid Fx. Allí trabajé en varias películas de género de muy bajo presupuesto y me fui formado en los sets de filmación.

Rabbid me abrió las puertas del conocimiento para aprender a laburar, pero llegó un punto que necesitábamos tener un lugar donde hacer los trabajos, ya que los hacíamos en mi monoambiente, en el departamento de Simon Ratzel o en la casa de alguno de los otros chicos. Como éramos seis y no nos poníamos de acuerdo en tener un lugar y en algunas formas de cómo trabajar, decidí armarme mi taller. Esto no quiere decir que nos hayamos peleado, tengo muy buena relación con los chicos y nos queremos mucho.

Mi estudio, Blur, nació mucho después. Yo quedé embarazada y necesitaba más tiempo para estar con mi niño. En el taller arranqué a dar cursos intensivos muy específicos, con técnicas mías, las que fui ganando con el paso del tiempo al laburar en cine.

Empezó muy de a poco, hasta que me fueron conociendo y llegué a dar capacitaciones en heridas y caracterización para HD a todo el *staff* de maquilladores de Telefé, a participar en *Zaffiro special make up* como disertante. Todo esto me abrió las puertas para que Blur hoy brinde capacitaciones a profesionales locales, del interior del país y del exterior, algo que nunca planifiqué y que también se me fue dando.

Me especializo en efectos de maquillaje. Hay que ser muy minucioso y tener mucha paciencia para hacer que cada maquillaje parezca real. El maquillaje de efectos lleva tiempo de realización en taller y luego en set. En la Argentina estamos acostumbrados a trabajar con productos que ya, en las superproducciones, no se usan. Para ellos son *old school* y el desafío es mostrar nuestros trabajos en HD y que parezcan reales.

El HD es un desafío al momento de trabajar con efectos de maquillaje. Se puede engañar a la cámara con paciencia y dedicación. Aunque también laburé en fílmico, pude vivir el paso de lo digital al HD. Es el terror de los directores y el nuestro. El HD es muy revelador: se ve *todo*. Por eso hay que darle más tiempo, paciencia y amor. Ese es el truco. También hay que aplicar técnica, pero si la tenés y no tenés el resto, no sale bien.

Mi orientación por el cine de género no sé si se me dio o la busqué. Fue el grupo de gente que empecé a conocer y que teníamos los mismos gustos e intenciones. Todo me fue llevando a eso.

El cine de género lleva más trabajo de efectos especiales que un drama, por ejemplo. La comedia o el drama tienen que tener buenos actores y un buen guión. Una película de terror o fantástica que requiera de efectos especiales implicaría más trabajo. Ahora, si el drama o la comedia llevarían efectos especiales también requerirían de trabajo, pero ya estamos acostumbrados a encasillar que drama y comedia son sólo actores riendo o llorando y no a mezclar géneros.

Nunca quedo del todo conforme con mis trabajos. Siempre siento que le falta algo más. Si tuviera que elegir un trabajo que me gustó fue una costura de boca y ojos que le hice a la actriz Pamela Rementería en *La Memoria del muerto* (trabajo junto a Leandro Bustos); un envejecimiento que hice para *2/11 Día de los Muertos* al actor German Baudino; y otro envejecimiento a Vando Villamil que me gustó mucho. Estos trabajos son los que más me gustan porque son realistas y siento que ahí se ve si el trabajo está bien hecho. Si hacés un monstruo puede tener un colmillo más o menos que no importa: no sabemos cómo sería en realidad. Entonces, lo que hagas va a estar bueno. En cambio modificar las facciones de un actor y que quede real, y que la gente lo vea y te diga “que viejo está este actor” o “que cicatriz tiene, ¿por qué no se la tapás?” quiere decir que uno hizo bien el trabajo.

Respecto a las malas experiencias, tuve muchas. La mayoría se relacionan con la poca plata, muchas horas seguidas de laburo y exigencia extrema de quienes quieren tener un producto de Hollywood casi gratis. No estoy hablando de laburos independientes, sino de productores que quieren lo mejor por nada de plata, para guardarse lo que te tendrían que pagarte.

Los FX en la Argentina están creciendo mucho. Hay muchos nuevos profesionales que hacen cosas muy buenas. Tenemos ganas de seguir creciendo y tener nuevos desafíos. Conociendo nuevos materiales y poniéndole amor a esto. También está ayudando que se está abriendo la brecha de géneros en la Argentina y los guiones se están jugando más. Eso ayuda a que podamos crecer en el área de los efectos especiales.

Cómo hacer efectos de maquillaje con bajo presupuesto 2

57

por **Simon Ratziel***
[Argentina]



Hago efectos porque no pude ser astronauta. Soy de una generación que soñaba con viajar al espacio. Me quedó el cine como frontera final. Crecí con las películas de ciencia ficción de los '50 y los '60. Pero me influenció *Star Wars*, *Alien*, *Reanimator*. Antes las películas tenían un poco más de alma. Uno se refugiaba en el cine. Era lo máximo.

Soy fanático de Carpenter, de Spielberg, de Raimi, de Lucas, de Pablo Pa-rés mismo, de Peter Jackson y de un montón más de directores. Me encanta ver el estilo de cada uno y cómo cuentan las historias, cosa que en el cine actual queda, a veces, en un segundo plano.

Mi formación siempre fue más por el lado de la estética que del guión, así que de guionistas se muy poco, porque siempre me enfoqué más en los universos, en las criaturas y el escenario. Soy fanático de H. R. Giger, y



* **Simón Ratziel**, socio fundador de Rabbid EFX, comenzó su carrera con el largometraje independiente *Inquilinos del Infierno* (2004), rodaje en el que conoció a gran parte de los directores que dejarían huella y con los que terminaría filmando largos como *Mondo Psycho* (2004), *Director's Cut* (2005), *Death Knows Your Name* (2005), *The Last Gateway* (2006), *Behind the Trees* (2006), *Todos mis muertos* (2007), *Lo siniestro* (2008), *100% Lucha* (2009), *Malditos Sean!* (2010), *Incidente* (2010), *Fase 7* (2011), *Aballay: el hombre sin miedo* (2011), *Plaga Zombie 3* (2011), *Los super bonaerenses* (2014), *Lucho's Big Adventure* (2014). Además trabajó en los cortometrajes: *Le Sang du Chatiment* (2004), *Broken Imago* (2008), *El hombre de la Bolsa* (2009) y *Alexia* (2013). Coprodujo *Deus Irae* (2010) y la serie web *Daemonium*, que surgió con una idea suya y de Dany Casco.

sagas como la de *Hellraiser* tuvieron un gran impacto a la hora de volcarme al cine.

Crecí leyendo *Fierro* y *Metal Hurlant*, luego me metí al universo de *Vértigo* de D.C. Comics y pasé muy por encima del manga. Soy fanático de Ran-Xerox, por ejemplo, y de toda la estética cyberpunk de los '80. Cuando descubrí *Ghost In the Shell* en los '90 mi alegría no tenía fin, porque finalmente veía muchas de las cosas que merodeaban por mi cabeza.

Empecé a estudiar Bellas Artes y ahí me decían que lo mío era el cómic, Después estudié cómics en la Escuela de Garaycochea y ahí me decían que lo mío era Bellas Artes. No terminé ninguna de las dos carreras porque sentía que no me complementaban. Entonces fue cuando me decidí por esta profesión: lo hice persiguiendo el sueño que tenía desde chico, que era hacer cine a toda costa.

A mediados de los '90 me inicié en la Escuela de FX argentina de Diego Licenblat, en la cual terminé dando clases. Después nació Rabbid FX con mis socios —compañeros del curso de FX— Damián Biondi y Lucas Klaich. Poco tiempo después se incorporarían Rebecca Martínez, Franca Gallo y Rodrigo Guerechitt.

Cuando empecé a hacer cine en la Argentina, todo parecía imposible. A mediados de los '90 se filmaba con VHS o Super VHS. Así surgió *Plaga zombie*. Mi primera película como realizador de FX fue *Los inquilinos del infierno*. Ahí conocí a muchos de los directores de la escena actual: Fabián Forte, Daniel de la Vega, Mad Crampi. Todos nos conocíamos del videoclub Mondo Macabro, que la manejaba Uriel Barros, y el film fue producido por su productora, Buenos Aires Rojo Shocking. También charlábamos de los tiempos reales para hacer una película. Uno siempre se quiere olvidar de la primera película, porque falla todo.

De ahí saltamos a hacer cine. Fuimos incorporando gente al grupo. Después de *Los inquilinos del infierno* pasamos a llamarnos Rabbid FX. Ya éramos siete.

Después comenzamos a participar en un gran número de películas de terror o fantástico: *Mondo Psycho* (2004), *Director's Cut* (2005), *La muerte conoce tu nombre* (*Death Knows Your Name*, 2005), *The Last Gateway* (2006), *Behind the Trees* (2006), *Todos mis muertos* (2007), *Lo siniestro* (2008), *100% Lucha* (2009), *Malditos Sean!* (2010), *Incidente* (2010), *Fase 7* (2011), *Aballay: el hombre sin miedo* (2011), *Plaga Zombie 3* (2011), *Los super bonaerenses* (2014), *Lucho's Big Adventure* (2014). Además trabajamos en los cortometrajes *Le Sang du Chatiment* (2004), *Broken Imago* (2008), *El hombre de la Bolsa* (2009), *Deus Irae* (2010) y *Alexia* (2013).

Los directores se acercaban a nosotros porque éramos muy económicos y llevábamos la nave a buen puerto. Hay muy pocas empresas que se dedican a FX en la Argentina. Además, teníamos un estilo muy marcado. Nos gustaba el gore y hablábamos el mismo lenguaje que los directores. Nuestra especialidad era el gore, la sangre, los monstruos.

Por esas cosas del cine de guerrilla también participé como actor en varias producciones. Empecé calzándome el traje de monstruo en muchas de las pelis que trabajamos. No por una cuestión de gusto, sino presupuestaria. No había presupuesto para pagarle a un actor y menos para gastar en materiales para hacerle los copiados del cuerpo que requeríamos para poder modelar a la criatura de turno. Es ahí cuando entro yo, que ya tengo moldes de mi cabeza y partes de cuerpo y con el tiempo fui agarrándole el gustito a la sangre y a la carne humana.

Así fue como tuve una de mis interpretaciones más peligrosas. Me desmayé calzándome el traje del monstruo en *The Last Gateway*. Tuve un colapso porque había estado toda la noche haciendo el maquillaje del monstruo. La mala alimentación, cero horas del sueño, el stress. Del apuro nos íbamos pegando las prótesis en el auto. Me desmayé y me rompí el hombro con mi propio peso. Casi termino perdiendo el brazo en una sala de guardia de un pueblito de la provincia de Buenos Aires. No tenían ni sala de rayos X. Salvé el brazo de casualidad y otra persona me reemplazó con lo que quedó del traje que estaba destrozado. Desde la dirección tuvieron que darle menos tiempo de cámara para que no se notara lo sucedido.

Todas las películas tienen su grado de dificultad porque nuestra profesión no es una ciencia exacta. En *La muerte conoce tu nombre* fue complicado de hacer que un tipo salga de la vagina de una mina. Nos llevó un tiempo cranear la escena, porque no había presupuesto para hacer más réplicas del falso cuerpo y tenía que funcionar de una.

Uno de los trabajos que más disfruté fue *Deus Irae*. Como estábamos asociados a la producción, podíamos pensar muy bien qué funcionaba y qué no delante de cámara.

Eso no quiere decir que no disfruté haber hecho las otras películas, pero en ellas siempre debemos ajustarnos a lo que dice el guión. Muchas veces es literal, no se resuelve fuera de campo y es ahí donde debemos devanarnos los sesos pensando cómo hacerlo funcionar. Es como cuando hacés un guión y ya lo trabajás desde la producción, el resultado es muy distinto a agarrar un guión que no contempla todas las dificultades técnicas respecto a efectos. Por esa razón, siempre hacemos un desglose y armamos posibles soluciones de acuerdo al presupuesto.

Pero el trabajo que más satisfacciones me ha dado es la *web serie Daemonium*. Soy productor, productor ejecutivo, hago FX (maquillajes, partes protésicas). Los props y demás los hace Danny Casco. Son cinco capítulos en total que forman una gran película y que nos ha llevado cinco años de trabajo. La duración de cada capítulo varía, siendo el capítulo 3 el más extenso según lo planeado. Este año estrenaremos el quinto y último capítulo. Nuestra intención es estrenarlo en pantalla grande y agregar cositas que cierren más la historia en general, y pulir todo lo necesario para que la experiencia sea completa. En *Daemonium* soy malabarista multiuso: diseño y realizo los *make-ups*, los maquillajes protésicos, que son los mal llamados “máscaras” —aunque nosotros le decimos “prótesis de espuma de látex”—, material con el que generalmente venimos trabajando con mis socios en Rabbid EFX.

Las prótesis se modelan en base al rostro del actor, o sea que se le saca un molde y se modela con plastilina o arcilla el diseño que desee llevarse a la realidad. Hay diferentes tipos de materiales para realizar una prótesis, pero nosotros usamos la espuma de látex por su practicidad y su versatilidad, aunque cabe aclarar que son descartables.

Daemonium surgió de una serie de fotos que hicimos con Dany Casco. En un principio se llamó *Pandemonium* y estaba más ligado a un universo relacionado más con *Sin City*. Luego se acercó Pablo Parés y fue quien tiró la idea de hacer algo más trascendental que un falso tráiler. Automáticamente nos pusimos a desarrollar entre los tres lo que sería el universo en el cual se desarrollaría *Daemonium*. Pusimos como pautas que debería ser un balance entre la tecnología y la magia, y así poder aunar todas las influencias provenientes del cybepunk, del anime, del pulp, del cine industrial propuesto por Spielberg, y del cine de culto de Sam Raimi, entre otros...

Daemonium es un proyecto autofinanciado. Ninguno de los técnicos o actores cobran por estar en este proyecto y en parte, también, recibimos donaciones de personas como Walter Rivero o Juan West, que interpretan personajes en la serie. También conseguimos fondos provenientes de fiestas que realizamos exclusivamente para tal fin.

Daemonium es una puerta que nos abre a infinitas posibilidades. Nos su - be a todos a una vidriera. Con bajo presupuesto, la experimentación es limitada. Cualquier experimentación cuesta dinero. Nos arreglamos con lo que tenemos. Sacamos agua de las piedras. Los efectos físicos son caros. Uno experimenta con los productos en otras producciones.

Los presupuestos en nuestro país son ajustados y cuando quieren meter FX, más aún. Hacer FX es caro y hay que darle la vuelta para que cierre el producto y que quede bueno, dentro de lo posible.

Mi consejo para aquellos que quieran hacer efectos especiales es que vayan por el camino artístico. Que no piensen en el dinero. Si consiguen a alguien que les pague los materiales, considérense hechos. Una película queda para siempre. Es rock 'n' roll, hay que ir al set de filmación y tomarse la vida como eso mismo.

Y les dejo como último *tip*, la manera más económica para hacer sangre artificial. El método más sencillo para poner en la boca y que sea comestible es miel con colorante de torta rojo, una pizca de azul y una pizca de amarillo. Pero no tiene una caída tan buena como la glicerina líquida mezclada con los mismos colorantes. Si es en cantidad grande se usa agua, con azúcar y kilos de colorante.

Cómo diseñar la postproducción y el diseño sonoro

por **Cristóbal Rivera***
[Chile]



Salí de la Escuela de Cine de Chile con un conocimiento muy básico de lo que es la post y el diseño sonoro. Casi todo lo aprendí gracias a la ayuda de amigos y estudios personales.

Soy un gran fanático de Alan Splet y Lynch, también de series de animación japonesa como *Serial Experiment Lain* (1998) ya que centran mucho de su narrativa en la construcción sonora. De la música también saco inspiración, no para componer una pieza musical sino como una forma de utilizar el sonido para contar una historia. Por esta razón escucho bastante música industrial como Einstürzende Neubauten, Noise “Haus Arafna”, Minimal “Philip Glass”, Experimental “Colin Stetson” en donde lo que importa es el ritmo, textura, brillo y masa sonora, no la melodía y las estructuras populares de la música.



* **Cristóbal Rivera** comenzó su carrera de postproducción y diseño sonoro con *Os-curo/Illuminado* (Viaurre, 2008) armando su propio estudio de sonido en su departamento, para luego expandirse y armar JackStudios. Ha trabajado en distintas áreas del cine guerrilla chileno. En 2014, junto a su socio Billy Cross, armó BillyJack, un grupo de producción y difusión de arte chileno.

Algunos largometrajes donde hizo postproducción y diseño sonoro: *Silencio* (Leo Peña, 2014), *Raúl* (Matías Venables Brito, 2014), *El maltrato* (Daniel Vivanco Yudin, 2014), *Perfidia* (Lucio Rojas, 2013-2014), *El vuelo de los cuervos* (Cristián Toledo, 2013-2014), *Paseo* (Sergio Castro San Martín, 2009). Para *Visceral, entre las cuerdas de la locura* (Felipe Eluti, 2013), realizó la producción ejecutiva, asistencia de dirección, montaje, postproducción de sonido y diseño sonoro.

También soy fanático de los clásicos OST de video juegos y películas. Juegos como Silent Hill, Final Fantasy o músicos como Joe Hisaishi y su composición para *Princesa Mononoke* (1997) y Shôji Yamashiro en *Akira* (1988) o compositores más occidentales como James Horner o Hans Zimmer. Pero lo que más me gusta es escuchar mi entorno. La ciudad está llena de historia y emociones sonoras. El caos sonoro industrial de una metrópolis es maravilloso desde un punto de vista narrativo. Los directores y sonidistas tienen que estar muy atentos a su entorno, porque es lo que tienen que plasmar en sus obras. Entender el mundo es la mejor forma de expresarlo a través del arte.

Es fundamental que productores y directores tengan en cuenta el sonido desde la preproducción y hasta el desarrollo de guión. Al hacer cine guerrilla, si tienes a un buen sonidista a tu lado, puedes ahorrar dinero utilizando el sonido como parte de la narrativa. Así también, si no preparas bien la preproducción puedes perder dinero en la post. Cosas pequeñas a tener en cuenta, el lugar en donde vas a grabar: trata de evitar los doblajes, trata de alejarte lo más posible de cualquier fuente ruidosa. Si es inevitable busca una manera de meterlo en el guión. Uno puede justificar muchos ruidos con un solo plano de esa fuente. En un cortometraje en que trabajé, al lado de la casa estaban construyendo un edificio y el ruido era insoportable, lo que tuvimos que hacer fue grabar unas tomas de la construcción y agregarlo al corto. Fueron dos planos de diez segundos pero, gracias a eso, no tuvimos que doblar todo el cortometraje. Si deseas que algo suene en el ambiente, tienes que mostrar lo que suena. En una película el director quería que sonaran los neones, pero no se veían, entonces tuvimos que grabar un plano de ellos para poder justificar ese sonido. Traten de tener todo lo más claro posible en términos sonoros en la preproducción y consultarlo con el que registra en el set y el post productor, de esta manera potencian la narrativa de su obra.

Cada diseño sonoro cambia dependiendo de la propuesta del director. Podría decir que tengo un gran gusto por la atmósfera y acentuación sonora. Siempre ando buscando una forma de agregar capas de ambientes que el espectador no nota pero que lo llevan al estado de ánimo que la escena necesita. Al igual que agregar efectos sonoros que acentúen un gesto de la actuación, un cambio de plano o escena y también entreguen información sobre el guión y la emocionalidad de los personajes.

Generalmente un director se contacta conmigo porque desea hacer la postproducción de sonido para su película. Por ser cine guerrilla no tienen mucho dinero, entonces discutimos qué podemos lograr con el dinero y el

tiempo que tenemos. Luego de hablar sobre la estética y la emocionalidad de la película, vamos escena por escena revisando la historia y proponiendo un diseño sonoro.

El sonido en el cine es un arte invisible y emocional, el público reconoce fácilmente una imagen impactante, pero no es consciente de un sonido impactante. Lo sonoro es puramente sensorial, las frecuencias impactan el cuerpo, especialmente las bajas, atacando de una manera subconsciente. Esto entrega una ventaja narrativa al postproductor de sonido, ya que un ambiente y un efecto sonoro bien puesto puede cambiar radicalmente la tensión dramática de la escena. Por estas razones cuando comienzo un proyecto, hablo mucho sobre los elementos dramáticos de la historia y lo que el director quiere que sienta el espectador.

Nos pasamos el día entero discutiendo escena por escena; anoto todo lo que vamos hablando y lo que él desea. Aunque tengo un “sello sonoro” por mis gustos, sensibilidad, cultura y una manera particular de trabajar, siempre voy a mostrar la visión e historia que el director desea expresar. Él es quien tiene más claro la obra y él me contrata para que yo apoye esa narrativa y la potencia, no para que yo venga y haga lo que desee. Muchas veces diseño algo y el director me dice que lo cambie completamente, al comienzo me frustraba bastante porque te pasas tres días o una semana armando algo y él llega y te lo destruye en un par de minutos. Con el tiempo me di cuenta que esa es la dificultad más grande que tiene el director: comunicar lo que desea y guiar a sus compañeros de trabajo en una visión particular de la historia que desea contar. Para él es igual de frustrante decirle a alguien que quiere A y pasa una semana y le entregan B, se da cuenta que él no se comunicó lo suficientemente bien. Por esto recomiendo anotar todo lo que hablan, de esta manera siempre puedes revisarlo y dejar todo lo más claro posible.

Trabajo solo y con muy poco tiempo, generalmente tengo entre un mes a un mes y medio para terminar un largometraje. Si tengo suerte me pagan tres meses. Me encantaría poder trabajar en equipo porque de esta manera la obra queda mucho mejor, pero en el cine guerrilla nunca hay dinero suficiente para pagar a cinco personas. Al hacer todo solo y no tener un equipo como usualmente se hace en el cine profesional, tengo que ser muy efectivo en lo que hago y las decisiones creativas se restringen al tiempo y dinero que tengo para lograrlo. Es mucho trabajo y muy fino en poco tiempo, así que los que desean trabajar en este rubro deben aprender a economizar el tiempo y no procrastinar mucho.

Es clave en el cine guerrilla que en el rodaje le entreguen extra preocupación y, si es necesario, dinero para el registro sonoro de los diálogos. Es

mucho más costoso corregir o doblar un diálogo en postproducción que grabarlo bien en el set. Además estas películas toman tanto tiempo en desarrollarse que uno nunca sabe dónde están esos actores una vez que entras en la etapa de postproducción de sonido. En una película en que trabajé pasé alrededor de dos años desde el rodaje. Cuando revisé los diálogos había una escena en particular que teníamos que doblar completamente. El problema fue que no pudimos porque uno de los actores había muerto ese mes y otro de los personajes estaba fuera del país. Por ende no pudimos doblar nada en la película y con mucho dolor el director tuvo que tolerar su obra con un grupo de escenas con malos diálogos. Un buen registro de los diálogos en el set es fundamental para acelerar y bajar los costos de postproducción y, por ende, de la película en su totalidad.

Al entregarme el material en OMF y Mp4 comienzo ordenando las pistas, tomando lo que en Chile llaman “sonido directo”, que es el sonido registrado en el set y coloco los diálogos de cada personaje en su propia pista, dejando los sonidos sin voces en un grupo de pistas que llamo “sonido directo”. Me ha resultado cómodo utilizar una pista por personaje, porque a veces no tienes el tiempo suficiente para ecualizar finamente cada diálogo, por ende aplicas un EQ general por personaje y sólo modificas las partes que están con mayor error. Esto no es lo ideal, pero en momentos de presión, y si el registro esta bueno, te puede salvar. Además, también es una manera más rápida de encontrar el diálogo de un personaje dentro de la mezcla.

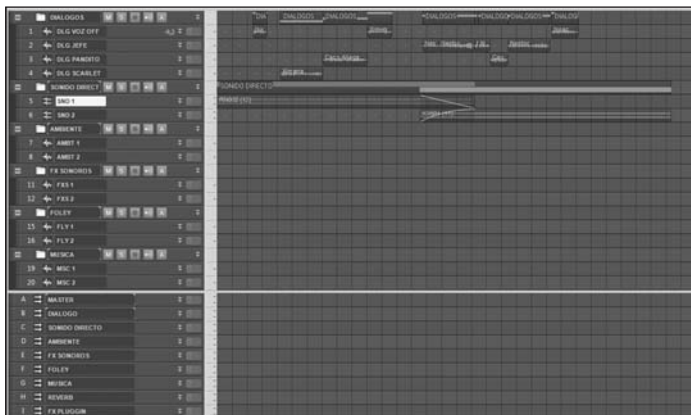
Una vez ordenado todo, puedo tomar verdadera conciencia de qué diálogos puedo corregir y cuáles hay que doblar. Luego comienzo a arreglar, limpiar y hacer una ecualización gruesa a todas las pistas de voces. No me comprometo con la EQ final porque en la etapa de la mezcla, con todos los sonidos puestos, tienes que volver a hacer ajustes, porque ahí es cuando te das cuenta de cómo los sonidos se combinan y ajustarlos para que se entienda y tenga las características que desees.

Si hay que doblar, intenta pedirle al director que asigne las fechas lo más rápido posible, porque es un proceso tedioso y arduo para todos, por ende es mejor sacarlo lo antes posible. En el cine guerrilla uno utiliza a los actores que más se acomodan a las situación en que estás, por ende no siempre vas a poder trabajar con uno profesional y con trayectoria. El proceso de doblaje o ADR (*Automated Dialog Replacement*) requiere mucho oído musical y práctica; no todos los actores están acostumbrados o tienen el oído para esto, por ello si es que notas que es alguien novato, estima el doble de tiempo para hacer la toma. Lo que me ha resultado a mí es que cuando el director me pregunta cuánto nos vamos a demorar para citar al actor, le agregó

una hora más de lo que necesito, por si hay algún imprevisto como es el caso de un actor novato o por alguna falla mecánica. Además, si todo sale bien y terminan más temprano, todos se sienten felices porque les “sobra” tiempo y todo salió tan bien que terminaron antes.

En el ADR es muy importante, como sonidista, preocuparte de que el director entienda cuál es el proceso por el cual estamos pasando y hacerlo entender que debe dirigir a los actores. Si por alguna razón no se encuentra el director, uno termina dirigiéndolos. También es importante mantenerlos hidratados y cómodos, uno puede pasarse el día entero encerrado en un cuarto así que es fundamental que ellos tengan las condiciones necesarias para poder actuar.

Al tener todo esto listo, armo el resto de la sesión. En este rubro se divide el sonido en cinco áreas: Diálogos, Ambientes, Efectos Sonoros, Foley y Música. En una película profesional tienes entre uno a cinco personas trabajando por área. En la sesión de tu *software* utilizas estas áreas para dividir cada sonido que utilizas y creas una estructura de trabajo que te facilite esto. Por ende cada sección tiene su propio bus con los envíos necesarios a los distintos efectos y reverb. En esta foto dejo un ejemplo de cómo ordeno las pistas y sus respectivos buses y envíos. Lo más efectivo es crear un template con esto ya ruteado y armado para ahorrarte tiempo.



Lo mejor es comenzar con lo más difícil, importante o tedioso del proyecto, porque es lo que habitualmente te vas a demorar más, de esa forma el resto sale más fácil o no tienes que pulirlo lo suficiente como para que arruine la película. Es importante recordar que uno no tiene mucho tiempo para

trabajar y que hay que economizar; la administración del tiempo y juzgar que cosas son importantes o no, es fundamental.

Si hay que hacer mucho foley comienzo por ahí porque es lo que les da vida a los personajes. Si estos se mueven y no suenan, parecen fantasmas o no agarran esa presencia cinematográfica que necesitan. Además la edición de foley es un proceso fino y requiere tiempo para que todo quede preciso.

Cuando recién comencé en la post y diseño sonoro, no tenía un estudio semiprofesional como tengo ahora. Trabajaba en mi pieza, en el departamento de mis padres, con monitores profesionales pero sin espacio para hacer foley. La mejor forma de grabarlos sin tener un estudio es salir a la calle o a las locaciones en donde más se asemejen al espacio que estas grabando. Tomas un grabador, un boom y un micrófono *shotgun* y te grabas caminando. Hasta he tenido que salir con tacos a la calle, lo cual es muy divertido. La naturalidad del espacio más tu caminar suenan muy bien en pantalla pero a diferencia de un estudio en donde vas sincronizando casi inmediatamente, el salir a la calle gastas mucho más tiempo por la movilización y luego tienes que dedicar más tiempo en editar, limpiar y sincronizar. Ahora hago una combinación de los dos, hay ciertos sonidos que funcionan muy bien en exterior y otros que da lo mismo.

El mejor ejemplo de la utilización de foley para contar una historia es Jacques Tati, aunque sus películas son comedias y por ende sus sonidos son bien exagerados, te ejemplifica cómo el foley construye a un personaje o una situación. El sonido de los pasos indica el peso de la persona y la fuerza que tenga. Los grandes artistas de foley caminan distinto para cada intérprete ya que también están actuando y reflejando la emocionalidad. La sonoridad de un paraguas cerrándose o abriéndose puede ser algo muy dramático, blando o terrible dependiendo si la situación lo amerita. Hay que estar muy atento a lo que el director está intentando reflejar en esa escena y el foley apoya la actuación, por ende el dramatismo de la obra.

Al finalizar el foley continuo con los efectos, a no ser que sea una película muy atmosférica, porque en ese caso los ambientes son cruciales. Si es una obra empapelada en música los ambientes pasan a segundo plano y por ende me centro en los efectos. Los efectos sonoros en el cine de género son fundamentales y aportan a la narrativa. Apoyan el chiste o aterrorizan, le entregan fuerza a los golpes o disparos y acentúan los movimientos de los personajes como a la narrativa. Me encanta escuchar animación japonesa porque los efectos sonoros son claves para apoyar las acciones de los personajes o las situaciones. Sonidos puntales entran y salen entregando significado y potencia la narrativa.

Para trabajar en efectos sonoros es clave tener una buena biblioteca sonora. Para un sonidista que tiene muy poco tiempo para hacer sus propios efectos es mejor tener una buena biblioteca de CD, que estar grabándolos en el momento. En la grandes películas se pueden dar el tiempo en registrar todos los efectos que necesiten, pero cuando tienes uno o dos meses para trabajar y estás solo, eso es prácticamente imposible. Además, el sonido es un elemento muy plástico y ahora existen cientos de herramientas para poder procesarlas y crear nuevas sonoridades que ni se parecen al original.

Si estás recién partiendo en el mundo del sonido, lo mejor que puedes hacer es comprarte una grabadora pequeña pero que registre bien (Zoom H4n, Tascam DR-100mkII) y salir a grabar cada momento que puedas. Katy Wood (sound effects editor de *King Kong*) me contó que ella siempre anda con una grabadora y que registra todas las manillas de las puertas y cajones de los hoteles, casas o lugares que visita, como también los ambientes y sonoridades particulares de todo lo que encuentra. De esta manera se va armando de una biblioteca propia para cuando lo necesite. Al escuchar esto, junté dinero y seguí sus pasos, lo que me ha sacado de muchos apuros en el momento de hacer un ambiente, efecto o foley.

El sonido son frecuencias y la combinación de estas y sus armónicos generan la emocionalidad que deseamos. Siempre pienso en el sonido como capas, un efecto muy pocas veces va ser un puro elemento. Un disparo de una pistola puede ser dos, tres o más sonidos distintos combinados; una capa agrega los graves, otra los medios y la última los agudos. O una capa entrega el fuego, el otro el golpe y la última la corredera echándose hacia atrás. Para una película en que trabajé, cada personaje tenía su propio elemento sonoro cuando disparaba. Estos sonidos se repetían sin importar el arma que utilizaban. Estas sonoridades las definimos con el director según la personalidad de cada uno y esto se reflejaba en sus disparos. Una de las armas tenía un nombre, "La Putita", por ende le agregué gemidos sensuales a cada disparo. Lo más difícil es encontrar el balance suficiente para crear algo particular y que no llegue a ser caricatura, porque en el caso de "La Putita" camuflé bastante bien los gemidos para que no suene ridículo pero, aun así, entregue una sonoridad particular a esa arma. Los efectos entregan personalidad a tu película, son el reloj, zapatos, corbata y pañuelo de un buen terno, por esto es muy importante definir bien qué vas a colocar en función a la historia o impacto sensorial que desees.

Trabajar en los ambientes es una de mis partes favoritas, la construcción sensorial de las capas que vas mezclando, para mí, es fascinante. Es muy importante para ahorrar tiempo y por ende dinero saber dónde y cuánta música

va a haber, como también saber qué frecuencias y ritmos va a abarcar. En un largo que trabajé recibí la música muy tarde y descubrí que mis ambientes competían con ella. Esto significó reconstruir algunos sonidos y sacar otros, lo cual me tomó más tiempo. El área de Ambientes y Música son los que más compiten, por estas razones, es fundamental tener claro qué va a hacer cada área, para que se complementen y no compitan.

Los ambientes, junto con la música, son los encargados de generar atmósfera. Estos sonidos indican al espectador la emocionalidad del mundo que rodea a los personajes, un bosque puede tener cientos de ambientes distintos y esto hay que definirlo con el director.

Yo no compongo ni grabo la música. Hoy en día, en el cine de guerilla por efectos de dinero, el músico es el compositor y genera todo a través de su computador ahorrándose el costo de grabación. Si es que el músico y el postproductor de sonido no pueden dialogar, es importante que el director tenga muy claro cómo quiere que suene su película. La música es una herramienta que extrae con facilidad los sentimientos al público y por estas razones es muy efectista. Cubre toda la mezcla sonora y cumple una función muy vital cuando está bien puesta en la escena; esto hace que todos los demás sonidos tengan que funcionar a su alrededor, por ende es importante que el sonidista dialogue con el músico para que establezcan las áreas en donde van a trabajar y, de esta manera, ahorrase tiempo y dinero.

No soy muy partícipe a empapelar la película con música. Esta herramienta es muy útil, pero si el espectador siempre la está escuchando se vuelve insensible a ella y pierde su fuerza. Me he dado cuenta que un largometraje que solamente utiliza música para expresar, es porque la narrativa cinematográfica y de guión es bastante pobre y necesita de esta estrategia para indicarle al público qué tiene que sentir. Además, el “silencio” es muy poderoso en el cine, al igual que todas las otras operaciones sonoras que la constituyen. Para las secuencias más dramáticas o emocionales hay que utilizar la música, a no ser que desees generar un contraste o un vacío tenso en la escena. Como es el caso de la escena de pelea en el baño turco de *Pro-mesas del este* (Cronenberg, 2007) en donde comienza con música anunciando a los dos personajes peligrosos, pero una vez que comienza la riña, desaparece y nos quedamos con el foley, efectos sonoros y vocalizaciones, entregando una tensión y crudeza fenomenal a la escena.

Es muy importante ir mostrando todos los avances al director y que éste los vaya aprobando; como también tratar de hacerle notar cómo todas las capas sonoras van funcionando juntas. Porque un efecto sonoro puede cambiar una vez que se combina con la música, ambientes, foley, etc. Como so-

nidista debes tener claro esto y también el director. Una vez que pasas a la mezcla final, no hay vuelta atrás. En el cine de guerrilla, como no tienes mucho tiempo, lo que cae en la mezcla, queda. Lo más que puedes hacer es eliminarlo, pero reemplazar el sonido consume mucho tiempo.

Ya con todos los sonidos necesarios, entro a la mezcla final en donde más participa el director. Primero doy las ecualizaciones finales a los diálogos y luego hago una mezcla general; de ahí me siento con el director y vamos repasando todos los niveles y ecualizaciones hasta que ambos estemos conformes. Esta etapa de trabajo es muy agradable y es en donde vas viendo la obra en su totalidad.

Lo más importante en una mezcla cinematográfica es su dinámica, el sonido tiene un gran espectro de frecuencias como de volúmenes y esto se trabaja en la mezcla final. Si entregas un trabajo muy denso sonoramente es muy posible que agotes al espectador o los acostumbres, lo cual hace muy poco efectivo tu trabajo. A través de los contrastes y escala de grises vas expresando las distintas capas emocionales y narrativas de tu película. Sin dinámica, tu mezcla es plana y por ende la película también.

Cómo hacer la iluminación y la dirección de fotografía

por **Mariano Suárez***
[Argentina]



Desde que comencé a transitar este medio audiovisual, lo más importante que he rescatado en base a mi experiencia es que no siempre se obtiene lo que se desea para poder encarar una producción audiovisual. Y esta disyuntiva la tomo como base de mi propuesta estética, muchas veces, para poder encarar la realización de piezas de género que en realidad son las que más me interesan y disfruto hacer. Ahora bien, esta problemática no es acorde nunca a las pretensiones que se buscan para el *finishing* del film; por ello, cuando encaro un nuevo proyecto me gusta siempre trabajar (al no tener los suficientes recursos) con mucho tiempo de anticipación, para así poder alcanzar el resultado que deseamos.

Cuando proyectamos con el director, en el momento de encarar un nuevo film, video clip o comercial, dejamos volar la imaginación: buscamos re-



* **Mariano Suárez** es director de fotografía. Desde 2005 hasta la fecha tiene en su haber más de 200 video clips para diferentes artistas argentinos como Miranda!, Carajo, Axel, Babasónicos, Pez y Andrés Calamaro, y artistas extranjeros como Ricardo Arjona, El Cuarteto de Nos y De La Tierra. Realizó más de cuarenta comerciales para marcas como Movistar, MTV, Chevrolet, Ford, Coca-Cola, Banco Galicia, Heineken, Hot Wheels, Barbie, etc. En cine, lleva realizadas siete películas de ficción: *Hermanos de sangre*, *20.000 Besos*, *Lucho's Big Adventure*, *Plaga Zombie: Revolución Tóxica*, *Palmera*, *Necrofobia* y *Naturaleza muerta*. En 2013 dirigió la fotografía y produjo el documental *Blues de los plomos* y, en 2014, *Gyula Kosice: Ciudadano Hidroespacial*. Contactos: marianopsuarez@gmail.com - www.mariano-suarez.com.ar - twitter: @nano_suarez - www.facebook.com/mariano.suarez.94.

ferencias que quizás duplican o cuadriplican el presupuesto con el que contamos, trabajamos paleta de colores, cámaras, movimientos, espacios, texturas ideales para una premisa estética. En esta instancia de pre-producción todo está en juego, esto no quiere decir que no se tenga en cuenta el presupuesto, siempre es aconsejable saber el nivel de producción que se va a llevar a cabo en la pieza audiovisual y conocer realmente con qué piso uno parte y trabajar para poder mejorar el techo en el cual uno está limitado.

Pongo en valor la importancia del tiempo de pre-producción para poder llegar a los resultados deseados con los pocos recursos que uno tiene. Pero también es verdad que toda mi formación no fue en vano, para poder concretar mis realizaciones.

Es muy importante la experiencia que uno adquiere de cada proyecto que se va encarando en la vida profesional. Yo estudié en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UBA); me recibí de Diseñador de Imagen y Sonido, y si bien el “título” no me ha brindado oportunidades laborales, sí mi desempeño en la carrera. Cuando realizaba mis trabajos audiovisuales no me brindaban los materiales o recursos para filmar, debía conseguirlos por mis propios medios, interesarme por una u otra cámara, investigar de qué se trataba. Nunca me mostraron un farol, o un diseño de puesta básica. Pero eso sí, leí toda la teoría de Jacques Lacan y disfrute a Michael Foucault. Y es por esto que nunca me sentí achanchado por poder alcanzar mis herramientas. Siempre me moví para conseguir lo que necesitaba y si no podía conseguirlo con los bajos costos que tenía, trataba de simular la calidad. Siempre trabajé la imagen para que se vea lo más profesional posible.

Recuerdo una vez que tuve que realizar una tesis para el primer año de la carrera. Debía retratar a un personaje. En ese momento era fanático del programa de lucha *Titanes en el Ring* y conseguí el contacto de Mr. Moto y lo retraté en la actualidad. Yo tenía una cámara de mi padre, la fiel Panasonic 2000, una cámara que graba en formato VHS y que su visualización es blanco y negro. Los docentes de aquel momento exigían como mínima calidad formato mini dv de 1 ccd. Yo no podía alquilar una mejor cámara. Entonces, para la última escena alquilamos dos mini panorámicos y se me ocurrió ponerlos con un diseño de iluminación de contraluz uno de los faroles y el otro de perfil al protagonista, como lo veía en los posters de películas hollywoodenses, mientras nuestro luchador realizaba la toma que lo había llevado al estrellato, la “Manubrio”. No quiero decir que fue una obra de arte, pero los docentes nunca se dieron cuenta que el material que vieron fue capturado con una cámara muy inferior a la que exigían. En un principio, básicamente siempre fue así, uno debe hacer realizaciones que queden

muy por arriba de lo establecido y que no parezca filmado con el formato que fue realizado, siempre que parezca mejor. Esta vez fue la iluminación hizo que elevara el valor de producción de la obra.

Obviamente, tuve que especializarme y por eso estudie en el Sindicato de la Industria Cinematográfica Argentina (SICA), donde me recibí como Director de Fotografía. Ahí hice mis prácticas con material fílmico y comprendí todo sobre los soportes analógicos. Aprendí de cámaras, de luces y de filtros. Me sirvió mucho para los trabajos que realicé en ese soporte.

No considero que mi área sea la más perjudicada en los proyectos de bajo presupuesto, pero sí tiene que ser el área donde mejor se piense en cómo aprovechar esos bajos recursos. Es verdad que si en una pieza audiovisual donde la dirección y el guión son destacables y en cualquiera de las áreas cabeza algo falla, ya sea el vestuario, el arte, el maquillaje o hasta la luz, la película no va a estar del todo mal influenciada. No por ello va dejar de ser una buena película. Ahora, si el film tiene mala dirección, y mi trabajo, o sea la fotografía, es impecable, seguramente quede completamente opacada bajo una pésima película. Considero que debe haber una administración de los recursos como una comunión entre todas las áreas, y todas ellas al servicio de la película de una forma coherente a beneficio del film.

Al comienzo comenté que mi área debía pensar bien en cómo aprovechar esos bajos recursos, y me refiero a que si tengo una locación que no funciona pero es la única que hay, tenemos ciertos elementos para poder ocultar lo que no nos gusta. Siempre estamos en una negociación donde proponemos qué mostrar y qué no, qué es lo que nos va a dar más valor de producción y qué no. Destacar lo que debemos mostrar y ocultar lo que no suma en la escena.

Cuando realicé el film *20.000 besos*, de Sebastián de Caro, mi parque de luces se limitaba a lo que entre en una camioneta Fiat Fiorino. También tenía un equipo técnico reducido, donde sólo tenía un gaffer y un foquista. En la primera reunión con el productor, pude introducir una tercera persona que además de dar una mano con los fierros de la luz también bajara material, una especie de todo terreno que nos vino muy bien para ciertas escenas donde teníamos poco tiempo. No sólo manipulaba electricidad sino también las tarjetas que contenían el material grabado. Y eso lo convertía en casi la persona más importante del rodaje. Entonces, mis recursos eran súper limitados, con luces chicas, una movilidad complicada ya que para bajar de la camioneta un trípode había que bajar todo el equipo ya que los trípodes no entraban de forma parada. Era un doble trabajo para el gaffer. Yo tenía que administrar no sólo el equipamiento sino también el cansancio y ánimo de

los que trabajaban conmigo. Si bien estoy acostumbrado a este juego de la administración de los recursos, en caso de esta película fue especial. Todas las escenas fueron trabajadas para ocultar lo que no se podía mostrar.

Con Sebastián sabíamos que cualquier tipo de movimiento de cámara o una puesta extra de cámara, significaba plata. Teníamos que elegir los encuadres justos para que el movimiento lo den los actores. Referencias de películas de cine independiente como *Manhattan* de Woody Allen era la más importante siempre. Aunque mi referencia fue *Le Amiche* de Michelangelo Antonioni, donde la premisa es filmar una película casi como si fuese una obra de teatro. Recurrí siempre a ópticas más bien cerradas, con poca profundidad de campo, eso hacía que mejorara una locación que no era la mejor para esa escena. Siempre con el director trabajamos la estética, ya charlada desde un principio, y no hubo sorpresas. La película la encaramos desde su baja pretensión, no podíamos ir más abajo. Y eso la potenció, la subió varios escalones a un lugar casi impensado.

Cuando elegí la cámara, configuré una cámara de video con lentes antiguos donde la rigidez de las líneas del video sea suavizada por estas ópticas. Eso me iba a garantizar una imagen más "cine". Con respecto al parque de luz, tenía que optar por luces que no consumieran mucho kilowatts y manejarme con iluminación de equipos de tubo y un HMI de 575 watts. También conté con tubos sueltos que me ayudaron mucho en situaciones de cámara car. Realmente estoy muy contento con el resultado que se le pudo dar a la película. Con poco se hizo mucho. Es destacable la tarea de la postproducción de color que se hizo en una isla *home*. El film para nada aparenta el bajo presupuesto, y creo que fue una correcta elección de las herramientas que podíamos tener, teniendo el mejor *workflow* final para llegar al *look* pretendido desde un principio.

Después realicé el comercial de la bebida gaseosa Country Club, en República Dominicana, para la productora Kokaleka, bajo la dirección de Luca Paolino. Unos extraterrestres de piel azul y cabezas gigantes llegaban para conquistar la Tierra. Ante esta situación y con bebida en mano, los habitantes de ese hermoso país cambian la invasión por enseñarles las costumbres del caribe. Un comercial bastante gracioso pero sin perder el suspenso del género de invasiones extraterrestres.

Para este comercial se contaba casi con el mismo presupuesto que el film que comenté anteriormente. Tuvimos que recrear planos idénticos a películas de invasiones extraterrestres, el comercial tenía todo, fiel reflejo a sus referencias en los films. Esta pieza es el ejemplo que cuanto más presupuesto tenés, más presupuesto necesitás. Filmar en el caribe con un sol que se man-

tiene la mayor parte del día vertical a la tierra, por su cercanía al meridiano, hace que tengamos que controlarlo todo el tiempo. Me acuerdo que tuve que utilizar, para una escena del primer avistamiento de los extraterrestres saliendo de sus naves con los habitantes dominicanos en la espera, como cinco estructuras tamizadoras. Creando sombras con tela silk, otras reflejando de manera contraluz o rellenando el sol. Grabábamos con la cámara Red Epic con sensor MX. Esta cámara fue elegida por su tamaño para poder moverme mejor, por su peso. Lo interesante de filmar en el caribe es que necesitaba tener para la cámara, por el calor, todo el tiempo gripeado al trípode un ventilador. Llegamos a grabar con temperaturas superiores a 40 grados.

Esta experiencia como también cuando se graba con cámaras de alta velocidad, son lindos desafíos para administrar también un presupuesto más holgado. Pero estos presupuestos nunca terminan acordes a las pretensiones. Cuanto más presupuesto, más pretensiones se van a tener y así siempre vamos a mediar entre esta problemática. Imitamos los planos, los movimientos, la luz, el arte, sobre todo las prótesis de los extraterrestres a la de una película de Hollywood. Pero quizás lo más interesante fue cuando me enteré por qué me habían elegido a mí para encarar la fotografía de este proyecto. El director les mostró un proyecto del cual formo parte, un proyecto de serie *on line* de 5 capítulos que se llama *Daemonium*. Los productores quedaron encantados con lo visual. Querían eso para su comercial. Lo que no les entraba en su razón es que *Daemonium* es un proyecto autofinanciado de muy bajo presupuesto, donde cada área trata de dar todo, por el bien del film, aprovechando todos los recursos que se tienen a mano. Me considero en este proyecto un mendigo de luz, cualquier foco que se pueda conseguir para poder iluminar una escena será bienvenido. Quizás esta serie marque un hito en la realización, y es verdad que las horas hombre que tiene invertidas es incalculable con respecto al presupuesto. *Daemonium* es el proyecto más emocionante y largo que encaré en mi vida, del cual estoy completamente feliz de pertenecer a este grupo de gente que desinteresadamente luchamos por hacer género en nuestra región con lo que hay, con lo que se tiene.

Creo que esta premisa es la base de todo proyecto donde los recursos escasean. Como antes mencioné, debemos tener conciencia qué es lo que a nosotros nos va a dar más valor de producción y para eso tenemos que tener plena conciencia de las herramientas con la que contamos.

Pude encarar diferentes proyectos, como el thriller slasher de Gabriel Grieco, *Naturaleza muerta*, autofinanciado, que originariamente fue concebido para su visualización en DVD. Sorpresivamente ganó el mercado Ventana Sur y posibilitó que recorriera los más prestigiosos festivales del

mundo y con estreno comercial en la Argentina. Para *Naturaleza muerta* tuvimos muy poco presupuesto. Llegamos a grabar jornadas nocturnas con un solo tubo de mano. Como también el film de Daniel de la Vega, *Necrofobia*, que fue concebida como la primera película de terror en 3D en la Argentina, y por lo pronto la primera película que debía mantener el clima de suspenso con la luz en 3D, formato conocido por necesitar mucha profundidad de campo (se necesita mucha luz). Llegamos a tener locación de 50mts de largo, y un clímax con movimiento de 360 grados, escenas grabadas a 2 cámaras. Antes de embarcarme con este film hice varios chequeos de cámara, con diferentes situaciones de luz y de movimientos. Quería quedarme tranquilo que la iluminación que iba a utilizar era acorde al formato 3D. El 3D es un formato donde el contraste es perjudicial para la estereoscopia.

Siempre aconsejo hacer chequeos previos, y fundamentalmente saber cuánto me rinde la cámara con la que vamos a contar en el proyecto, ya sea sensibilidad o las ópticas que le pueda adaptar, o sea, se la calidad de imagen que puedo llegar a conseguir de la misma. También proyectar con qué parque de luces contar para una realización de bajo presupuesto. Quizás no tenga lo que desee, pero voy a tratar de tener lo mínimo e imprescindible para poder grabar ese proyecto. Y en caso de no poder conseguirlo, elaboraremos una forma de conseguir la luz o la calidad de imagen que sea apta para poder obtener el diseño que necesitamos para ese proyecto. Sobre todo tener conciencia del diseño de la luz y de puesta de cámara que queremos para el film a realizar.

Algunas referencias



***Hermanos de Sangre*, de Daniel de la Vega (2013).** Se filmó íntegramente en una sola locación de varias habitaciones. Allí se ambientó, entre otras, la casa del protagonista, pasillo de casa de protagonista, un boliche, baño de

boliche, habitación de tía e hijo de tía, morgue, comisaría y pasillo de comisaría. Este fotograma pertenece a la comisaría, donde interrogan al protagonista el comisario y dos policías. Se puede observar que el clima debía ser intenso. Utilicé sólo la luz de una ventana reforzada por un HMI de 2,5K y de relleno lateral dos KinoFloo de 4 tubos 5600gk. El humo hizo un papel importante.



***Necrofobia*, de Daniel de la Vega (2014).** Film de género de terror en formato 3D. En este fotograma se puede observar exactamente el clima que se quería lograr. Contraste, zonas en penumbras, reforzar el clima de suspenso que se mantiene en todo el film. Esta locación fue la más complicada que tuvimos, ya que se debía ambientar e iluminar más de 50 metros de la locación. El protagonista interactuaba en todo este pasillo. Tenía un parque limitado de luces. Se me ocurrió junto al director de arte, Walter Cornás, colocar apliques en cada columna y reforzarlos cada uno con un fresnel de 650 watts. Luego un pequeño clima en la habitación y reloj del fondo. No tenía mucho más.



Videoclip *Quédate*, del artista Axel, de Hnos. Dawidson (2014). En esta pieza audiovisual se buscó ser lo más real posible con respecto a la utiliza-

ción de la luz. Se pensó en una cámara sensible (RED EPIC con sensor DRAGON) y tener un uso de Flare circulares en cada toma. Ya sean por luces diegéticas o de sirenas de ambulancias que intervienen en la trama.



Spot “Diamond by Naye Quiros”, dirigido por Leo Damarío. Es un spot que se realizó sin la utilización de luz extra que no sea la natural. Filmado íntegramente en la llamada “hora mágica”. Desde los encuadres buscamos la intimidad de la situación y también darle más calidad al spot de joyas. Ideamos cada plano con reflejos, como si estuviéramos observando a la protagonista.

Marketing, distribución y exhibición



Cómo distribuir películas de terror

60

por **Matías Condito***
[Argentina]



Fundada en el año 1995, SBP Worldwide es la principal empresa independiente argentina especializada en cine de género, con un catálogo de más de mil películas. A nivel local y desde el año 2000 distribuyó el 70% de los títulos nacionales editados en DVD, transformando a SBP en el principal sello de cine argentino y responsable de llevar las producciones nacionales a todos los rincones del país y haciendo al video un medio 100% federal. En paralelo, se concretaron acuerdos con Lionsgate, Miramax, MTV, Starz y Televisa, ampliando el catálogo de la empresa y posicionándola como una de las líderes del mercado.

En 2009 se lanzaron dos líneas de productos nuevas: Musicales, con más de 150 obras que incluían artistas como Rolling Stones, Queen, Lady Gaga, Justin Bieber, Green Day, Metallica, Pink Floyd, One direction y Kiss, entre



* **Matías Condito** es director de adquisiciones y producto en la distribuidora SBP Worldwide desde 2001, donde fomentó la distribución de cine de horror independiente, consolidando a la empresa como la principal referente argentina. A partir de 2015 está al frente de la incursión de SBP en la distribución de películas en salas, adquiriendo los derechos de explotación de films de terror, tanto internacionales como nacionales, para los territorios de Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay. Desde 2014 es profesor de la cátedra de Cuentas en el Centro de Aprendizaje de la Asociación Argentina de Publicidad. Como realizador, con su productora Evilminds Films, dirigió varios cortometrajes y el aun inédito largo *Plan 7: Evilgays From Outer Space*. Actualmente está en preproducción de su primer film comercial como director. Contacto: matiascondito@tve-sbp.com - Twitter: @DuceCondito.

otros. Y series, con las series independientes con mayor audiencia en la actualidad: *The walking dead* y *Spartacus*, además del clásico de culto y favorito de la crítica *Mad Men*.

A la hora de decidir si una película es viable para ser editada —y en el estado actual del mercado—, lo que principalmente tenemos en cuenta es la performance en salas, el elenco y director, las repercusiones en la prensa. En algunos casos (*Diablo*, *Hermanos de sangre*, *La memoria del muerto*, etc.) también nos arriesgamos a apostar al producto diferente, que tiene su nicho y un público que lo apoya. Hemos comprobado que el género termina siendo un elemento comercial a la hora de la venta directa.

La tirada inicial promedio para una película argentina es de 1000 unidades. Hemos tenido varios casos en los que se debió hacer una segunda tirada porque la película se vendió muy bien. En general, la performance en video es un reflejo de los resultados en las salas de cine. En películas que han pasado los 200.000 espectadores en salas hemos hecho varias tiradas. Por otro lado, estuvieron los casos especiales como aquellos títulos que tuvieron salida en el canal de kioscos de diarios y revistas, o que fueron incluidos en las promociones de mostrador de *retailers* como Musimundo (por ejemplo, “Tu compra + \$ 10”).

Desde los años '90 a la actualidad, el cambio fue drástico. A principios de los '90 el video estaba en su apogeo y había más de cincuenta editoras funcionando. Se compraban películas directo a video por precios superiores a los que hoy se pagan por todos los derechos de un film importante para estrenar en cine. Luego del 2002 y con el impulso del DVD también tuvo una época fuerte, incluso se reestrenaron muchos clásicos nacionales en el formato. Actualmente, sólo quedan cinco editoras: AVH, Blushine (ambas *majors*), SBP, Transeuropa y Emerald.

El *rental* (principal canal del mercado) hoy ya tiene muy poca incidencia y la venta directa es lo más fuerte. Ese cambio hizo que hoy se vendan más series que películas. Por otro lado, las películas directo a video perdieron espacio y cada vez tienen peor performance.

Otro factor importante es la baja de puntos de ventas. Cada vez quedan menos canales y los que quedan son más reacios a incorporar productos. No te toman títulos o imponen un nivel de rotación casi imposible para algunas películas. Para Musimundo, hoy es más importante darle lugar a los electrodomésticos que a las películas o incluso a la música.

El mercado de video para películas nacionales pocas veces fue rentable para la distribuidora, sacando excepciones de los films que tuvieron buenos resultados en las salas y que tuvieron una salida con buena comunicación y

publicidad. En muchos casos, se estrenaban películas argentinas a costa de los resultados de otros títulos internacionales. Para nosotros siempre fue importante respaldar el cine nacional más allá de los resultados. El problema es que hoy en día los márgenes son mucho más chicos y no nos permiten soportar los costos en rojo de otros títulos.

Por otro lado, los productores principalmente estrenan las películas en video sólo pensando en cobrar los subsidios del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA). En muy pocos casos piensan de forma profesional en un lanzamiento en video. El INCAA, por su parte, no muestra interés ni apoyo al formato por lo que, cuando una película nacional llega a esa etapa de la distribución, queda librada al azar. Y esto se suma al desinterés de los video clubes y *retailers* (una situación similar a la que enfrentan las películas nacionales con los exhibidores de cine).

Actualmente, con suerte se edita una película por mes entre todas las distribuidoras. Igualmente creo que en 2013 no se llegó a ese promedio. El distribuidor tiene que hacer una inversión inicial para promocionar la película antes de su salida al mercado. Es la misma con casi todos los estrenos, sacando películas especiales que vayan directo a la venta directa y que hayan metido más de 800.000 espectadores en salas. La inversión principalmente va en prensa, avisos en revistas del rubro, afiches, promociones con radios, POP.

Los productores reciben entre un 20 y un 30% de la facturación a partir del primer DVD vendido. En algunos casos llegan al 40%. En la industria no se estila usar un fijo y siempre se va por regalía.

Existen diferencias para el distribuidor en editar una película argentina y una extranjera. Tiene que ver con dos aspectos:

1. *El comercial*: Las películas extranjeras generalmente tienen una mejor performance en ventas. El video club y las cadenas tienen más reparo para comprar un título nacional, incluso si es mejor que un título extranjero.
2. *Producción*: Los costos de producción son menores para una película extranjera. Generalmente, una autoría de una película extranjera lleva una semana contra películas nacionales que en promedio tardan entre 3 y 4 semanas por la participación de los productores y realizadores en el proceso. También, en lo que respecta a los materiales, a veces se hace muy complicado recibir todo de forma correcta por parte de los productores nacionales.

Los elementos de prensa/marketing que los realizadores deben tener en cuenta a la hora de encarar una edición en DVD es:

- Un buen arte, no hecho por un amigo estudiante de diseño.
- Tener todo los materiales de forma correcta (en capas, alta resolución).
- Generar material extra, trabajar la comunicación en redes sociales.
- No dilatar el lanzamiento y tratar de salir lo más cercano al estreno en salas posible.
- Sobre todo, ya haber hecho un buen trabajo de prensa y comunicación en el estreno en cines.
- Trabajar en línea con la distribuidora, pensando bien el público al que está orientado el film y teniendo bien presente cuáles son los argumentos comerciales del film a destacar.

Hasta 2010 estrenábamos entre 1 y 2 películas nacionales por mes (más allá de las reediciones). En 2013 sólo estrenamos 3 películas argentinas en todo el año. Lo más importante es que el consumidor cambió y con él sus formas de acceder a contenido y de entretenerse.

La industria indudablemente está yendo todo a la distribución *on line*. Sólo falta que se genere un esquema comercial viable que permita el ciclo de producción de la industria. Igualmente, los números y las tendencias mundiales demuestran que el formato físico siempre va a tener su lugar. Es igual que con los libros. Sólo hay que dar un valor agregado a las ediciones y pensar más en el consumidor. También pasamos de la distribución en *rental* y venta directa al estreno en salas en 2015. Arrancamos con *Naruto*, basada en el manga japonés. Nos hizo arrancar de lleno sin mucho tiempo para pensar y nos puso al día. Ya hemos planificado dos lanzamientos de terror para este año: *Desde la oscuridad*, filmada en Colombia, y *The Hallow*, una película irlandesa. Nosotros buscamos lo que no está presente en el mercado. Cuando ves los estrenos son muy parecidos y nosotros intentamos darle a la gente algo diferente, porque lo están buscando.

Hay un muy buen semillero. Se está haciendo realidad la promesa del cine de género argentino. Hay un buen apoyo, la gente se está profesionalizando y la audiencia está perdiendo el prejuicio a ver una película de terror argentina. Era nuestra mayor traba. En 2014, *Necrofobia* fue una de las 20 argentinas más vistas. Eso fue un buen impulso para que los espectadores empiecen a elegir este tipo de propuestas.

Cómo estrenar comercialmente sin apoyo privado o institucional

por **Gabriel Grieco***
[Argentina]



Es común que en el rodaje o en la pre-producción lo único que notemos sean nuestras limitaciones u obstáculos. En la Argentina, al no contar con una industria de género o grandes inversores, muchas veces nos encontramos sin estructura, experiencia y presupuesto. Parece que nada alcanza y muchas veces no tenemos gente a la cual consultar.

Lo primero que tenemos que hacer es darnos cuenta de nuestras virtudes y de todo lo que tenemos a favor. En los países con una industria consolidada y con grandes inversores, es muy difícil poder llegar a tener el corte final de nuestra película. En estas cinematografías uno termina siendo un director peleando por su identidad, tratando de plasmar la máxima cantidad de ideas propias posibles —casi como sucede aquí en publicidad— dirigiendo para “vender” un producto. Si en publicidad el producto es un shampoo, en la in-



* **Gabriel Grieco** es un joven director argentino de 33 años. Debutó en cine con su opera prima *Naturaleza muerta*, protagonizada por Juan Palomino, Luz Cipriota y Nicolás Pauls, cuya premiere mundial se realizó en el Festival de Cannes en mayo de 2014 (sección Galas de Medianoche) y la cual participó de la competencia 2014 de los festivales Austin Fantastic Fest, Festival de Cine de Sitges y el mercado latino Ventana Sur, donde obtuvo tres premios a mejor película BWIP. Actualmente está preparando su segunda película, *Transgénesis*. Sus primeros trabajos como director y productor fueron cortometrajes, programas de TV, comerciales y videoclips para artistas como: Bridgit Mendler (Disney Channel), Ataque 77, Ricardo Montaner, Airbag, Carlos Baute, Juanse, Jóvenes Pordioseros, Bahiano, El Otro Yo, Emanuel Ortega, Claudia Puyó, Leo García, y Vilma Palma, entre otros.

dustria del cine de género norteamericana (por citar alguna) pasa a ser una película, la cual tendrá el mismo envase vistoso y se venderá en los mismos lugares: los *shoppings*.

Lo primero que tenemos que saber es que, si entramos en las reglas de mercado, es probable que la calidad de nuestro film se mida con las ventas y que perdamos todo tipo de libertad a la hora de tomar decisiones. La creatividad y la artística estarán dominadas por las empresas inversoras y los intereses del momento. Si nuestra película fuera de otro género, como el drama o documental probablemente no, porque sí existen subsidios para estos géneros en los países más desarrollados.

He aquí cuando los realizadores de cine de género argentino se encuentran con una de las virtudes más importantes, de esas que no se pueden hallar casi en ningún lado del planeta. Entonces repito. ¿Por qué pensar sólo en nuestras limitaciones, cuando también tenemos tantas virtudes y libertades? Al no existir una industria del género y por ende sus leyes de mercado, podemos no sólo tener el corte final de nuestra película sino también hacerla de una manera personal, con identidad propia. ¿Entonces por qué no aprovechar esto y usarlo a nuestro favor, tratando de hacer algo diferente?

Desde estos rincones están apareciendo las películas más originales, distintas y personales de género. Los festivales más importantes del mundo están prestando atención y poniéndonos en foco. Están atentos a nuestra cinematografía de género y a nuestros próximos pasos. Podemos escapar de las convenciones, podemos provocar al espectador y escapar del sueño americano. Estamos más cerca de un evento artístico y cinematográfico de género que de un evento industrial. Y eso es para celebrarlo.

Hace diez años atrás hacer cine de género en la Argentina era muy arriesgado. Pero las películas están cambiando, las generaciones que hoy ocupan el Instituto de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) también se están abriendo a nuevas propuestas y a ese cambio. Estamos en un momento único en Latinoamérica para coquetear con el género.

En la Argentina, la apertura de un concurso de cine de género del propio INCAA para películas fantásticas "Blood Window" es una gran demostración de esto. Se comienzan a subsidiar a nivel institucional películas de género nacionales. Esto constituye algo único y que, ciertamente, no pasa en ningún otro instituto y/o lugar del mundo.

Claro está que quizás en el exterior es más factible conseguir un productor que invierta en un film de estas características, sobre todo porque suelen ser proyectos de bajo presupuesto (exceptuando los *blockbusters* de los grandes estudios). Pero aquí sí no es a través de un proyecto autofinanciado

o de las políticas de Estado es casi imposible que exista este cine. Mientras esperamos que canales de TV o inversiones privadas se terminen de vencer y den trabajo a los expertos en la materia, debemos aprovechar y protagonizar el momento. Porque cuando sea un negocio (si esto alguna vez sucede) a su vez perderemos gran parte de la independencia total que tiene este cine de la región hoy en día.

¿Dónde más vamos a ver que un director filme su segunda película comercial con un estilo propio del giallo italiano? ¿Dónde más vamos a encontrar que un film de terror debata sobre los derechos de los animales? ¿O una película de vampiros que por su planteo formal y estético esté más cerca a Haneke que a *Blade* o *Buffy la cazavampiros*? Por eso creo que es un momento único en la historia del género argentino. Un momento para celebrar y aportar más proyectos.

Lo primero que recomendaría es “no copiar” el modelo industrial sino hacer nuestra propia experiencia, lo más autóctona posible. Elaborar varias ideas y proyectos para que entre todos, por lo menos uno pueda abrirse paso para llegar a ser una película, porque uno nunca sabe con certeza cuál de todos es el que terminará por abrirse camino. A su vez, esto nos dará la posibilidad de sumar nuestro pequeño grano de arena a la cinematografía de género mundial con ideas frescas y con proyectos originales.

En segunda instancia, sabemos que hoy por hoy, gracias a las tecnologías de bajo costo, es posible filmar con pocos recursos o personal y obtener aún así una calidad más que aceptable. Pero también es posible estrenar este tipo de cine de manera comercial. Aún si filmas sin apoyo institucional y sin capital privado. Mi experiencia personal se remonta a *Naturaleza muerta*, una película hecha sin presupuesto, desde la marginalidad casi absoluta, que llegó a salas comerciales de todo el país de una manera independiente desde la producción hasta la distribución.

Aunque la película tuvo buen recibimiento en festivales, no pudimos contar en el estreno con apoyo oficial ni con inversores privados que aporten capital. Y la película se estrenó igual: luego de varias idas y vueltas, llegamos a las salas comerciales como Hoyts, Cinemark, Village, Showcase con una película que no superó los 10.000 dólares de presupuesto y con una forma de distribución también independiente o de “guerrilla”.

En ese sentido, *Naturaleza...* mantuvo su espíritu independiente de principio a fin. La estrenamos nosotros mismos como productores, llevando los DCP a los cines por nuestra cuenta, porque no teníamos para pagar la moto. Las salas para la distribución las consiguió la distribuidora independiente Primer Plano.

La prensa la hicimos nosotros mismos junto a Miriam Khon y Juan Elvis Pereira. No sólo porque no había campaña publicitaria, sino porque no teníamos apoyo del INCAA para lanzamiento. Es decir, ningún afiche en la calle, ni en lunetas de colectivo, radios o canales nacionales, que es lo que se le suele dar a las películas nacionales que reciben interés.

Por eso apostamos a las redes sociales, a la predisposición de los actores para que tengan apariciones/entrevistas en programas de TV, y a ciertos canales con los contactos televisivos que tenía de trabajos anteriores.

En una reunión con una distribuidora importante, nos marcaron dos cosas: 1) Si bien hay actores reconocidos, el film carece de la participación de actores o figuras lo suficientemente convocantes y famosas para que la puedan tomar. 2) La temática, que para la crítica era original, era “políticamente incorrecta” y arriesgada para la distribuidora. Pero claro, ellos tienen su negocio, su mercado y volvemos a lo mismo... las leyes de mercado, hacer algo que venda o funcione generalmente no va con la palabra “arriesgar”. Y lo estrictamente comercial, desde mi punto de vista, puede limitar mucho la creatividad. Hoy por hoy “venden las películas de terror de espíritus o fantasmas, el terror psicológico también está volviendo a ser protagonista”.

Así fue como salimos igual, sin publicidad. El primer fin de semana fue flojo en concurrencia. No había campaña que haga que la gente se entere de nuestra película. Afortunadamente las buenas críticas, la buena recepción en festivales y el boca a boca del público ayudaron y repuntó.

La película permaneció y atrajo cada vez más gente. Terminó su recorrido en salas comerciales argentinas con cuatro semanas de permanencia en cartel (algo único para un film de terror nacional) y con más de 10.000 espectadores que la vieron desde su estreno comercial el 5 de marzo de 2015 en unas 18 salas, superando a muchos estrenos nacionales tanto de género como no. La exhibición se dividió en dos partes, primero en las salas de primera línea, donde se llegó a los 7.000 espectadores en las primeras cuatro semanas y luego en Espacios INCAA, donde siguió proyectándose en algunas fechas programadas y puntos del país para superar los 10.000.

En perspectiva, 7.000 a 10.000 espectadores es un buen rendimiento para un film independiente argentino (la mayoría de los films que se producen en el año no logran superar la marca de los 2.000/3.000 espectadores). Pero si le sumamos que nosotros no tuvimos apoyo oficial, ni inversión publicitaria y que no hubo un solo afiche en la calle para nosotros, fue un gran éxito, algo impensado. Sobre todo teniendo en cuenta que es una película argentina del género terror, donde lamentablemente el público nacional aun no ha podido reconciliarse del todo con este tipo de producciones he-

chas en el país. Un *ranking* relevado por Ultracine con las películas más taquilleras de todos los tiempos del cine de horror nacional (escrito por una de las compiladoras de este libro, Carina Rodríguez) ubicó a *Naturaleza muerta* dentro del top 10, donde el primer puesto lo obtuvo *Sudor frío*, película de Adrián García Bogliano y Hernán Moyano que salió bajo la distribuidora Disney/Buena Vista.

Esto demuestra que no sólo se puede hacer cine de “guerrilla de género” en el país, sino que también se puede llegar a las pantallas comerciales manteniendo una temática personal, una distribución superindependiente, y teniendo así un público mínimo asegurado.

Internet ha cambiado la forma de todo. Pero lo más importante es que en la Argentina hay un público que está buscando estas propuestas nacionales y este público crece día a día, esperando que más realizadores salgan a la cancha.

Igualmente, creo que no debemos enfocarnos en la cantidad de público. Ni decepcionarse si un film hace menos espectadores. Lo mencioné sólo para conocer más a fondo las posibilidades, y para alentar a los realizadores en un campo del cual pocas veces se habla y donde se piensa que tenemos el terreno perdido. La taquilla no es lo importante, ni de lo que hay que preocuparse.

Claro que es lindo que las películas lleguen a la gente y encuentren su público ya que para mí el cine fue hecho para todos. Pero tampoco creo que haya que involucrarse en una cuestión “existista” o de “estadísticas”. Muchos factores influyen en el recorrido comercial de una película. Lo importante para mí es hacer un buen film de género y que le llegue a la gente. No olvidemos que si no es en salas, la gente lo podrá visualizar luego en Internet o en distintas plataformas. No hay que perder de vista el trabajar para la calidad y para un cine con identidad, que pueda dejar algo más que entretenimiento. Es importante que aprendamos, como directores, a hacer mejores películas para poder darle, cada vez más, un mejor cine de género a la gente.

Es un momento único: cada vez hay más público cautivo, y hay interés. Los festivales buscan películas de género argentino y nos están observando. Y se ha demostrado que podemos no sólo “hacer con poco”, sino que también podemos estrenar prescindiendo de una gran distribuidora y lograr repercusión. No tenemos que esperar sentados que vengan las grandes *majors* a buscar nuestro proyecto. Si vienen y ven el negocio, bueno, quizás es mejor... dependerá de las aspiraciones de cada uno, pero sino...no importa, se puede salir igual y eso es positivo porque así van a poder emerger más

cantidad de realizadores. Espero que muchos estén leyendo esto y esta experiencia les de ganas de salir a filmar.

El camino está ahí, va a haber muchos obstáculos. Nadie dijo que es fácil. Pero es un buen momento para el cine de género independiente argentino, no sólo para filmar sino también para llegar al gran público de las salas comerciales, sin perder un ápice de personalidad o independencia.

Recomiendo a los directores que se están iniciando que filmen mucho. El cine es práctica. Y se aprende en la cancha. En mi caso, pude hacer muchos cortometrajes y trabajar en videoclips, comerciales y TV. En cada uno pude probar algo nuevo, desde tecnologías, hasta distintos recursos y formas para así sumar y llegar al primer largo con algo de práctica. Y me parece que la práctica es súper importante, es muy difícil que tu primer película sea una obra maestra, los genios son contados con los dedos. Pero no es necesario ser un genio para hacer un buen film de género. Por lógica, vas a estar mucho más “aceitado” en tu tercera película que en la primera y es muy probable que tu quinta película sea mucho mejor que la primera: siempre se aprende.

Cómo vender derechos de remake a un mercado internacional

62

por **Gustavo
Hernández Ibáñez***
[Uruguay]



El terror es un área enorme que me permite explorar mucho el lenguaje narrativo. Constantemente estás creando situaciones que provoquen emociones, sensaciones. Pienso que es un género abierto y creativo donde me puedo expresar por completo.

Personalmente me gusta mucho el terror psicológico, algo más interno, con toques surrealistas. Me gusta cuando se generan climas y tensiones, cuando uno agacha la cabeza o cierra por un instante los ojos por la incomodidad, el suspenso y la sorpresa. También me entusiasman mucho las atmósferas oníricas, fantásticas.

Mi pasión por el cine de terror comenzó a los doce años cuando nos juntábamos con amigos y alquilábamos películas. Me acuerdo un día que estábamos viendo *Re-Animator*, en la oscuridad absoluta y yo estaba tan asus-



* **Gustavo Hernández Ibáñez** es egresado de la Escuela de Cine del Uruguay (ECU). Por años fue director y editor de varias importantes productoras internacionales. Dirigió cortometrajes premiados internacionalmente y videoclips para artistas como La Vela Puerca, NTVG, La Trampa y Jorge Nasser. En 2009 dirigió su primera película, *La casa muda*, que participó en varios importantes festivales internacionales como Cannes, Sitges y La Habana, convirtiéndose en un éxito de crítica y de taquilla en todo el mundo y logrando, por primera vez en la historia del cine uruguayo, un *remake* en Hollywood. En 2011 dirige y produce la serie de TV *Adicciones*, que también dio excelentes críticas e importantes premios. En 2013 fundó Madre Superiora, una productora independiente para el desarrollo de *Dios local*, su segundo film. Hoy está desarrollando su tercera película, *Albatros*, a rodar en 2016.

tado que inventé un excusa para irme, para escaparme de ahí. Pero era tanto mi trastorno y terror que me olvidé por completo que estaba en mi propia casa. Las burlas siguen hasta el día de hoy.

Desde hace un tiempo que estoy viajando por distintos festivales y percibo que cada vez existe más presencia de cine de género latino. Hay un crecimiento evidente y constante, con una identidad marcada.

Es muy importante que un director acompañe su película a los festivales porque conocés gente de la industria que se complementa con tus necesidades. Conocés productores, distribuidores que buscan nuevos proyectos, o simplemente personas muy interesantes que te aporta una nueva visión del negocio y del cine en general.

Mi ópera prima fue *La casa muda* (2010) que filmé en un único plano secuencia de 72 minutos con una cámara Canon EOS 5D Mark II. Fue el primer film latinoamericano, y el segundo film en el mundo, en grabarse con una cámara de fotos. Fue vendida a más de 40 países a lo largo del planeta, y a la cadena HBO para toda América. Incluso fue elegida como película representante de Uruguay en la competencia de los Oscars 2012.

El proyecto nace de una limitación, o lo que parece una limitación presupuestal. El productor, Gustavo Rojo, tenía 8.000 dólares. Estaba ansioso por producir un film uruguayo de terror y me convocó para filmarlo. En ese momento me pongo a pensar cómo aprovechar ese dinero y lo primero que me planteo es limitar los días de rodaje a un mínimo tolerable, hasta que después de unos días se me ocurre la idea de un plano secuencia: *Miedo real, en tiempo real*. En un solo día podíamos resolver la película, aunque al final fueron cuatro. La idea era bien simple, una locación, una actriz y dos actores secundarios. Desde la crónica roja arrancamos una noticia muy vieja que había ocurrido en el interior del país y adaptamos ese hecho trágico. Fuimos por la locación y encontramos una que encajaba, pero había un problema: el dueño tenía una enfermedad terminal y nos confesó que no duraría más de dos meses. Así que nos pusimos a trabajar, a escribir, y a ensayar como locos este experimento. Al final llegamos a la fecha e increíblemente —y lamentablemente— después de terminado el rodaje, el dueño de la casa falleció.

El rodaje obviamente fue caótico. Necesitábamos una cámara chica y liviana para movernos libre por el lugar. Elegimos la Canon 5D Mark II que cumplía todo eso, con el agregado que es una cámara muy luminosa. No teníamos plata para iluminar las ocho habitaciones, así que teníamos que ir con una cámara que nos permita ahorrar en luces, cables, tiempo. Un lente Canon con apertura 1.4 y empezamos a grabar, lleno de errores, pero con una energía muy particular, porque se respiraba una fiebre muy linda y está-

bamos experimentando un ejercicio nuevo. Habíamos dibujado todos los movimientos de cámara y la coreografía con los actores, pero después de cada día de rodaje terminábamos con los tobillos hinchados porque nos pegábamos constantemente con los muebles de la locación. La planificación cambió en el rodaje e improvisamos un montón y después, repetición tras repetición, fuimos construyendo *La casa muda*.

Mi segunda película fue *Dios local*. Nace de una leyenda de un ídolo en las minas de oro de Perú y Bolivia. Una representación diabólica de la conquista española que hasta el día de hoy custodia los túneles. Los mineros dicen que: "Dios reina arriba, pero el Diablo manda abajo". A partir de esa frase empezamos a trabajar la idea de desatar nuestros traumas, nuestros miedos, en un lugar tan claustrofóbico como una mina. Rodamos doce días con prácticamente el mismo equipo de *La casa muda* y con el mismo espíritu que abordamos nuestra primera experiencia. Usamos la misma cámara, dos actrices y un actor y una locación que aparece el setenta por ciento de la película. Jugamos con la estructura narrativa y mantuvimos un lenguaje muy natural. Planificamos también algunas escenas al detalle, como una lluvia de autos, que a primera vista parece costosa pero salió muy económica. Compramos un auto sin motor en un deshuesadero y alquilamos una gran grúa (que la sacamos por canje, poniendo el nombre de la empresa en los créditos de la película). Después pedimos a varios amigos siete cámaras canon y las pusimos alrededor del auto que estaba colgado. Tiramos el auto y grabamos desde siete puntos distintos la caída, para después componer todos esos ángulos en un solo plano donde vemos una lluvia de coches. El auto cayó solo una vez y lo volvimos a vender donde lo compramos, así que recuperamos más de la mitad del dinero.

Ambas cintas se financiaron por cooperativa y de nuestros propios bolsillos. Todo el equipo es socio y dueño de nuestras películas en el porcentaje correspondiente a su rol y días de trabajo.

El trabajo lo hago desde mi productora, llamada Mother Superior, pero también trabajo como director publicitario. En nuestro caso las propias películas se financian solas con los adelantos, algunos premios y después las ventas internacionales.

Tuvimos la suerte de subir los tráilers de *La casa muda* y *Dios local* y que las distribuidoras se contacten con nosotros. El marketing de mis películas ha sido casi todo *on line*, páginas *web*, *blogs*, Facebook, Twitter, todas las redes sociales básicamente. También ayudan las entrevistas a promocionar la película y ahora estamos evaluando hacer algunas acciones concretas en los cines.

Se hizo un trabajo importante a nivel mundial: salas, video, televisión, DVD, etc. Algo muy completo. Los contratos de distribución son variados: te dan un adelanto y después de que la distribuidora recupere ese dinero más los gastos de promoción, se divide las ganancias de las ventas internacionales en un 70% o 75% para los productores y el resto para el distribuidor (en la mayoría de los casos). Respecto a los materiales, ahora se redujeron a un Digital Cinema Package con subtítulos. Es algo accesible que podemos hacer en nuestra propia laptop con algún *software* abierto.

Nuestro agente de ventas de *La casa muda* fue Elle Driver de Francia y ellos se encargaron de toda la gestión internacional. En nuestro caso nos fue bien con nuestro agente, pero cada película y experiencia es distinta.

Después de concretarse las ventas en el Festival de Cannes de *La casa muda*, nació el interés de algunos estudios y también de productores independientes de filmar la *remake*. Luego de unos meses nos llegaron algunas ofertas concretas y la noticia de que Chris Kentis (*Mar abierto*) estaba interesado en la dirección. Para nosotros era todo nuevo y recién cuando firmamos el contrato pudimos entender la dimensión del suceso, algo inédito de la cinematografía del Uruguay.

El contrato era muy claro y no teníamos injerencia alguna desde el punto de vista artístico, así que no estuvimos en ningún proceso de la *remake*. A nivel de realización y fotografía nos contactaron por alguna duda concreta y nada más. Nos enviaron el guión pero solamente para calmar nuestra curiosidad.

Las negociaciones previas para vender los derechos fueron durísimas. A tal punto que no querían poner nuestros nombres en la *remake* y tampoco que se basaba en *La casa muda*, una obra nuestra. Algunos puntos cedimos pero en otros nos pusimos muy firmes, pese a que peligraba la caída del contrato.

Cuando la película estuvo terminada me enviaron un *link* por 5 horas pero no llegué a verla. Recién la vi tres meses después de su estreno y sin apuro.

Todos los contratos son muy discutidos y variados: quien se queda con la *remake*, con el territorio de la producción, cuantos años de cable, porcentajes, adelantos, gastos de promoción. Hay que discutir cada punto porque en el contrato base se quedan con todo lo que exista. Es como venderle el alma al Diablo, prácticamente.

Mi recomendación es que los directores defiendan y cuiden sus películas hasta el final, en un contrato con un agente de venta o en la propia distribución personal. Internet también es una posibilidad cierta, con muchas po-

sibilidades notorias que están funcionando. Todavía falta un poco de tiempo para que madure aún más, pero es un vehículo funcional.

Esta experiencia nos sirvió para entrar dentro del circuito internacional. Siempre es bueno para un productor o distribuidor saber los antecedentes del director. *La casa muda* funcionó muy bien a nivel de ventas y crítica, y eso le dio un mayor aire a nuestros nuevos proyectos.

El concepto para el germen de una película es muy variado, y no es algo demasiado instantáneo, es gradual. Nace de diferentes maneras, como ver una escena de una película que te disparó una idea, de un título, de un párrafo de un libro, de una noticia. Después vas madurando esa idea y descartando obviedades. Ahí entro en una etapa de ver películas de referencia que me gustan por la estética o algo en particular, como el tema. Voy desarrollando lentamente en la cabeza los conceptos y los que perduran son los que después se escriben.

A los cineastas que estén pensando en conseguir apoyo para sus proyectos les recomiendo que no se rindan. La financiación es muy difícil y desalentadora muchas veces, pero si tenemos un proyecto que nos enamora, seguro podemos enamorar a otros. Lo otro es hacer guiones producibles, no imposibles. Tratar de producir en entornos que sean familiares a uno y de esa forma reducir costos.

Ser un cineasta guerrillero en América Latina significa ser valiente, creativo, sacrificado, obstinado, constante. Hay frustración en el procesos, millones de obstáculos, pero al final siempre hay un sabor dulce, como cuando estás montando esos planos donde le buscaste una vuelta para minimizar el costo y terminó siendo más creativa, más funcional, más verdadera.

Hay que ser honesto con uno mismo, y siempre tomar riesgos a la hora de la creación, desde la idea hasta el corte final. Creer en nuestra intuición y ser valientes y constantes bajo cualquier panorama.

Cómo contactar a las distribuidoras y promover tu película con herramientas gratuitas

63

por **Ricardo Islas***
[Uruguay]



Mi pasión por el cine de género, en particular por el cine de horror, comenzó primero como espectador, como en la mayoría de los casos. Mucho más tarde se transformaría en otra cosa. En una pasión creativa. Comenzó en los '70, cuando era niño y escuchaba historias que me contaba mi padre sobre películas clásicas, puesto que yo era muy pequeño para poder verlas. Hablamos de películas de los estudios Universal como *El hombre lobo*, *Drácula*, *Frankenstein*, *El monstruo de la laguna negra*. Mi imaginación se alimentaba con las historias de mi viejo, que eran mucho más ricas que si yo hubiera visto los films. El hecho de escuchar sobre ellas y no poder verlas creo que fue lo que verdaderamente despertó mi pasión.

Luego pude visualizarlas. Una de las primeras fue *El monstruo de la laguna negra*, porque la pasaban todo el tiempo en *Sábados de súper acción*



* **Ricardo Islas**, después de una inusual carrera como realizador independiente que comenzó a los 16 años, emigró de su Uruguay natal tras ser invitado por el Festival de Cine Latino de Chicago a mostrar una de sus últimas películas sudamericanas. Un año después, se unió al personal de WYCC Canal 20 como productor y director del show pionero de habla hispana *Nuestros niños*. Bajo su dirección y producción el show se distribuyó a nivel nacional, cosechando tres premios Emmy, y emitiéndose en 41 estados de la Unión. Además de su carrera en TV, Islas también ha escrito, producido y dirigido más de quince películas y dos miniserias. Dos de sus películas se han distribuido a nivel mundial por Warner Bros. Independent. Estas producciones le han posicionado como un director de culto en varias naciones del mundo.

de Canal 11. Posteriormente llegó el ciclo *Viaje a lo inesperado* con Narciso Ibáñez Menta los sábados a la noche. Sábado tras sábado, durante esos años, eran noches inolvidables para mí. Hubo un momento en que la televisión abierta argentina competía por el terror: todos tenían ciclos de cine de terror. Yo crecí con esas películas. Todo eso alimentó mi fantasía como espectador. Eventualmente aparecieron los cómics. Todas historietas de horror norteamericanas que estaban traducidas en España. Las conseguía en quioscos muy baratos y las canjeaba por otras cosas que ya no me interesaban. Fue una mezcla. Historietas de terror y películas de terror lo que inicio la pasión del cine de género para mí.

Filmo películas de terror porque quiero poder ver películas que no se han hecho. Esa sería la respuesta corta. La respuesta más larga sería que desde pequeño probé diferentes formas de contar una historia de forma muy intuitiva. Al principio eran dibujos en los que pasaban muchas cosas: una hoja de cuaderno donde había un monstruo, Godzilla, saliendo del río. Dibujaba barcos y aviones que les tiraban bombas. Probablemente tenía una mujer en la boca y otra en la mano y sangre. Y dibujaba personas corriendo. Los dibujos contaban una historia.

Cuando comencé a coleccionar comics, empecé a crear mis propios comics. Porque ahí ya podía hacer una secuencia de dibujos y contar la historia. A los 12 años hice una transición de los cómics a los libros y escribí un par de novelas de 200 o 300 páginas cada una. Ninguna de las dos se publicó. Una se llamaba *Vampiro* y la otra se llamaba *Orcón*, que era una historia de caníbales.

Al final de todo ese periplo, de toda esa peregrinación por diferentes formatos, se me dio la locura, con 13 años, por ver televisión. Miraba un canal de noticias locales de Colonia (Uruguay) y darme cuenta que si había una ciudad, si había un campo, un cielo, unas veredas y una cámara que captaran eso, entonces tenía que haber una forma en la que yo pudiera utilizar esos elementos para contar una historia en movimiento. Entonces todo fue absurdamente primitivo, pero sobre todo intuitivo. No hubo nunca un planteamiento conceptual o formal de decir "quiero transitar por diferentes formatos narrativos hasta llegar al cine". La palabra "cine" no estaba en el mapa ni en mi cabeza. Era sin dudas, el cine lo que me había llevado hasta ahí. Y era el cine adonde quería llegar. Pero la forma en la que llegué fue tortuosa.

El cine de terror tiene un impacto directo. Se parece mucho al humor. Ambos géneros, sin lugar a dudas, son los más difíciles. Porque los dos, por ser de impacto directo, requieren de un tratamiento muy directo. Y ambos tienen como resultado esperado, una consecuencia directa. Es decir, el cine

de humor te tiene que hacer reír. Y el cine de terror, te tiene que asustar. Las posibilidades de fallo son enormes, ya sea porque el chiste no funcionó y el cine esta en silencio y nadie se ríe, o porque el susto no funcionó y la gente se ríe cuando no debería reírse. Las posibilidades de fallar son enormes. Pero bueno, es lo que uno quiere hacer. Uno lo que quiere es generar un impacto directo.

Es muy fácil contar un drama. Por eso tantos cineastas independientes se abocan al drama, se abocan a la historia social. Para empezar, la gente que entra, te perdona todo. Es mucho más fácil hacer llorar, que reír o asustar. Pero hacemos aquellos que queremos jugarlos el todo por el todo. Y creo que esos somos los que hacemos cine de género.

Mis películas son de horror y de bajo presupuesto. Aun las de más alto presupuesto son de bajo presupuesto. Han cambiado mucho desde el comienzo hasta la actualidad. Lo mío empezó de forma sumamente intuitiva cuando tenía 16 años, creció y me acompañó al irme de Uruguay a Estados Unidos.

Por ser un realizador independiente no pertenezco a una maquinaria como si fuera que hubiera hecho mi carrera dentro de Hollywood. O si hubiera hecho mi carrera trabajando para O Globo o para Televisa que te hace parte y te mete en una especie de maquinaria. Entonces, aun cuando el cine sea de género y sea comercial —gran mala palabra en Sudamérica— sigue siendo cine de autor.

Al inicio mi cine de autor fue bastante copiado de otros autores. Y con el paso del tiempo, el crecimiento personal y las diferentes experiencias lo fueron transformando en algo más personal.

Introduzco subgéneros pero sin pensarlo *a priori* como un concepto. Un día uno dice: “Me gustaría hacer una película de vampiros”, pero a su vez: “Me gustaría hacer una de vampiras lesbianas”. De esta manera el cine de horror se va pasando de lo general a lo particular, a tal punto que se convierte en un cine no solo de subgénero, sino que también de un subgénero muy específico. Lo que le dicen, “de nicho”.

Mucha gente hoy en día está tratando de satisfacer al mercado que funciona de forma específica. El mercado ahora le pertenece a los nichos. Cuando uno más *mainstream* hace las cosas y más quiere abarcar, más se aleja de tener algún tipo de éxito de público. Y por el contrario, mientras más se identifica con un fragmento del público, más parece pegarla. Hay subgéneros, pero dentro de los subgéneros, también hay sub-subgéneros que realmente funcionan. Menciono el caso de mi película *Night fangs*, que ya lleva 10 años en el mercado y es una de las películas que más se ha vendido.

El mercado fluctúa mucho y estamos en una época muy particular. La piratería ha ayudado a difundir cinematografías que, de otra manera, no se veían. Por otro lado, el fanático del cine de género tiene un cierto nivel de agresividad aunque esté subconsciente. También es un público que busca y encuentra las películas de terror muy disponibles en el mercado pirata. Entonces, ese mercado que existe desde siempre para el cine de género tiene una gran disponibilidad de oferta gratis, que pone en riesgo el sistema de distribución establecido. Lo que hay que hacer es buscar formas alternativas de llegar a él.

El mercado para el cine de género ha existido siempre por un tema de escapismo. El escapismo hace generalmente que la gente vaya al cine. Ver una historia aunque sea la más minimalista, la historia de terror, siempre te saca de tu rutina. Porque no corresponde con lo que encontramos en la realidad. El más realista de los terrores sigue siendo más grande que la vida. Entonces la gente quiere escaparse y dependiendo un poco del lugar y de la época, esa necesidad de escaparse va a subir o bajar, pero siempre está ahí. Hubo épocas donde el cine de horror pareció estar muerto pero era porque en la realidad había demasiado horror.

Hoy en día el cine de terror se puede hacer de manera muy económica, se puede ver en todas partes de forma muy rápida y muy accesible. La pornografía y el terror siempre se benefician de esta situación. Creo que no hubiera existido el VHS, ni el cine digital, ni Internet, si no hubiera existido la pornografía. Siempre estuvo a la vanguardia. Pero pegadito, ahí, siempre viene el terror.

El cineasta de guerrilla es una elección de vida y yo no la tuve. Generalmente es un *outsider* que trabaja con bajo presupuesto y se las ingenia, pero cuando hay otros que no lo hacen y tienen otros presupuestos y que pertenecen al sistema. En donde yo estaba, no existía sistema. O sea, no había otra forma de hacer cine, que no fuera como lo hice. Sé lo que es ser un cineasta guerrillero hoy. En EE.UU., porque estoy viviendo en Chicago, donde no hay una industria de cine desarrollada. Y yo soy entonces el que filma sin permisos. Por ende, debo aparecer con los actores y disimular como que los actores son turistas y sacar unas tomas en algún lugar medio espectacular y luegoirme rápido para que no me descubran y me encuentren. Pero en Colonia, ni había otra cosa ni tampoco lo necesitaba. Allí podía filmar en todas partes: dentro de los museos, las oficinas, la municipalidad, las calles, pero con permisos.

Financié mis películas de diferentes formas, en diferentes lugares y en diferentes momentos. Cuando estaba en Uruguay, no existía algo así como fi-

nanciar una película. Yo tenía un salario como profesor de inglés y un salario como operador del Canal 3 de televisión. Como era soltero y vivía con mis padres, todo el dinero iba a parar a las películas, que costaban prácticamente nada. Las que hice en Colonia no cuestan más de u\$s 500. Luego hubo una época donde hice films con más presupuesto ya que, debido a esas pequeñas películas, mi nombre cobró cierta notoriedad y eso me trajo la atención de algunos productores.

Hubo otra época donde hubo premios que consistían en la financiación de una película. Eran unos u\$s 50.000 que en 1995 era un muy buen dinero en Uruguay, como para hacer una película de 45 minutos para televisión. Todo eso sirvió de plataforma que financió lo siguiente. No había sido planeado así. Yo hacía las películas pensando en hacerlas.

Al venir a EE.UU., la verdad es que no ha cambiado demasiado la situación. Yo sigo haciendo películas de bajo presupuesto, que financio con mi salario. Yo aquí trabajo como productor de televisión y de eso vivo. Lo que hice al principio —y aun hago— es trabajar para otras personas: escribir guiones, filmar algún documental, trabajos de edición o de fotografías. Me pagan por eso. Y ese dinero forma parte de un fondo que sirve para mis películas.

Aquí también hago películas con un paralelo a los u\$s 500 que gastaba en mi país, aunque en EE.UU. necesito u\$s 5.000. Hago estas películas de bajo presupuesto por dos razones: porque quiero y para crear una permanente plataforma de producción que mantenga mi nombre en la mente de aquellos que hacen películas de terror y eso —una vez cada tanto— me trae una película de presupuesto diferente.

Mi primer trabajo en EE.UU. fue una miniserie para un canal de televisión, llamada *Hispanos*. Se hizo para un productor colombiano que trabajaba para la cadena Eco de México. Me pagaban un sueldo para escribir y dirigir. Luego, llamé la atención de un productor mexicano e hicimos juntos una película llamada *Para matar a un asesino*. Se filmó en cine, se trajeron actores de México y se hizo con un presupuesto medianamente decente que nos permitió trabajar con holgura. Continúe haciendo películas de bajo presupuesto y luego, más adelante, vino *Macumba*. Esa película se hizo con más presupuesto, fuimos a Louisiana y trajeron actores de otros países, de telenovelas de Miami, etc. Hay directores que prefieren hacer sólo películas de grandes presupuestos y, entre película y película, están en festivales buscando financiación y se pasan varios años sin hacer películas. A mí me gusta poder filmar todo el tiempo.

La exhibición es un tema aparte. Mis películas en Uruguay se exhibieron sólo en televisión. Eran telefilmes como en la década del '70 en los EE.UU.

Eran producidas y exhibidas por los canales. Deje de hacer películas con los canales porque el director —que era de ambos canales nacionales— me dijo que le encantaría seguir haciendo eso pero no podía. Para mí fue durísimo. Yo tenía 17 años. Mi sueño era quedarme allí haciendo películas para que se vean en el departamento de Colonia. No aspiraba a otra cosa. Yo era feliz haciendo películas de esa manera. No pensaba en hacer films para que se vieran en todo el país y menos en Latinoamérica o en Hollywood. Me tuve que independizar y eso abrió una nueva etapa en mi vida.

Pasé a producir con más independencia y con equipos que no eran mejores que con los del canal. Incluso debí bajar la calidad de U-MATIC a VHS. Pero al trabajar con VHS, había una sensibilidad más grande a las luces bajas que las del canal no las tenían. Entonces, se ganó más de lo que se perdió. Y aun así, filmando de manera independiente, hubo varias películas que edité en el canal. Y como estaba en el canal, se seguían pasando por televisión. En 1989 hice la película *El almohadón de plumas* y llamó la atención de personas más allá del límite que tenía mi vida, que era el departamento de Colonia en Uruguay. *El almohadón...* Llegó a Montevideo y ganó un premio. La vio la comisión de cine universitario de Uruguay y esas personas se convirtieron en mentores míos. Pusieron a mi disposición elementos artísticos y técnicos. Me abrieron a un mundo totalmente diferente. Ellos además tenían una serie de salas en Montevideo y comenzaron a pasar mis películas e hicieron ciclos sobre mi cine.

A principio de los '90 comenzó el cable y Montecarlo Televisión tenía su propio cable, que se llamaba Montecable y llegaba a todo el país. Y ahí se veían mis películas. Luego apareció el *video home* e inmediatamente se empezaron a editar y a ganar dinero. Comenzaron los premios, los festivales. Esos premios siempre traían dinero. Luego me enteré que en Buenos Aires se habían empezado a difundir a través del famoso videoclub Mondo Macabro. Llegó un punto donde Gastón Portal me llamó por teléfono y pasaron parte de mi película *Plenilunio* en su programa de televisión, que tenía sobre cine bizarro. Quería que yo fuera a la Argentina. O sea, en Latinoamérica cumplí casi todas las instancias que había para distribuir cine independiente.

En EE.UU., el tema de la distribución no es muy diferente que en Uruguay. En EE.UU. también mostré mis productos en las diferentes plataformas posibles. Aquí hay unas cajitas que se llaman Roku y otras cajitas que se llaman Apple TV. Es televisión por *streaming* y uno selecciona lo que quiere ver. Ahí tengo varias de mis películas. Algunas porque yo las puse y otras porque las distribuidoras las pusieron en algunos canales bien de nicho. La di-

ferencia es que antes en Uruguay yo me iba a sentar a comer con el dueño de la distribuidora y quizás un par de meses después me llamaban para decir que había un cheque a mi nombre para pasar a cobrar.

En EE.UU. hago los tratos directamente con la distribuidora cuando termino de filmar la película. Aquí están desesperados por tener nuevo material, pero luego te clavan. Tanto a mí como al gringo de la esquina. Pero te clavan a distintos niveles. O sea, a Peter Jackson lo clavaron con los *royalties* de *King Kong*. El problema es que en EE.UU. el sistema legal está fuera de control.

El dinero que cuesta el sistema de justicia norteamericano es tan costoso que si ganás tu juicio, probablemente te deban menos plata de lo que te va a costar pagar el juicio. Entonces, la idea es ver cuál te clava menos. Ha habido compañías que sí me han mandado cheques, aunque sea un adelanto por firmar el contrato de u\$s 10.000. Pero la regla es que no ves un centavo. Aunque firmes un contrato con fechas y pagos específicos. Primero no te atienden los teléfonos, luego se van a la bancarrota. Es un robo a mano armada.

El contacto con las distribuidoras se da de varias maneras. A veces me comunico con ellas y otras veces ellas se contactan conmigo. Ellos están atentos a nuevos materiales y ya sólo con tener una página de Facebook a veces ya me empiezan a llegar *e-mails* de las distribuidoras. Desde hace un tiempo a esta parte tomé la decisión de poner las obras en mi canal de YouTube, reuniendo *views*, y luego voy a llevar esos números a una distribuidora y a ver qué pasa. Aun no sé cómo va a salir. Es un experimento que comencé a hacer. Me estoy basando un poco lo que hizo mucha gente con la industria musical. Que sacan un tema o un disco nuevo, tratan de conseguir adeptos, regalándola y luego van a una compañía disquera y de ahí para adelante siguen. Ellos están vendiéndose como grupo y yo como un producto, pero en fin, estoy probando eso. La teoría es que detrás de mis 10 millones de *views* tiene que haber dinero y debe haber una forma de conseguir dinero.

Con respecto al marketing, el mercado estadounidense es difícil. En Uruguay podía hacer una campaña localizada y focalizada, tener cierto éxito y no costaba tanto dinero. En EE.UU. hacer una campaña de marketing a nivel nacional es impensable. Y a nivel local, no difiere demasiado de hacer una mínima campaña de marketing en Colonia. Lo que más usamos son las redes sociales. El 98% del marketing se hace *on line* y por redes sociales. No es muy diferente cómo funcionan los medios en EE.UU. que en Latinoamérica. Si le das algo con fotos, texto y medianamente digerido, lo publican casi sin mirarlo. Porque lo que están buscando es llenar espacio sin trabajar.

Se ha dicho mucho sobre el cine de género latinoamericano comparándolo con el cine de género asiático. Se ha hecho un paralelismo entre el *boom* del cine de género asiático al principio del siglo XXI. Todo a partir del éxito de dos películas: *The Ring* y *Ju-On*. Y se ha dicho que el cine de género latinoamericano es el nuevo cine de terror asiático. No sé si puede ocurrir eso, porque me pregunto si las condiciones están dadas. Pero también me pregunto si existe el cine de horror asiático. Cuando uno comienza a ver las películas japonesas, hongkonesas, chinas son muy diferentes entre sí. Tienen diferentes tipos de mitologías. Unas son más urbanas, otras son más rurales. Una son más fantásticas, otras son más realistas. Y si Oriente no es un bloque que produce cine de horror, mucho menos lo va a ser América Latina. Porque América Latina ha demostrado que no es capaz de operar en bloque casi en nada de lo que se propone. Ni políticamente, ni económicamente y dudo mucho que lo haga artísticamente. Si algo debemos aprender del cine asiático es que perdió fuerza cuando se propuso ser un cine asiático. Y empezaron a copiarse entre sí. Todas las películas pasaron a ser con una mujer con el pelo en la cara caminando extrañamente.

El cine de terror latinoamericano como conjunto, por el momento, no existe. Pero corre el riesgo de querer conquistar un mercado y convertirse en un cine donde todos los monstruos terminen siendo gauchescos. O todos los espantos sean copias de la llorona. Y no debería ser así. Porque si algo podemos aprender de ellos, es a no amalgarnos. Creo que una buena película de terror bonaerense nunca se va a equiparar con una película de horror que transcurra en Caracas o en La Habana. Van a ser diferentes y así deberían ser.

Debería existir un conglomerado de distribuidores que no le pidan al cine latinoamericano que se convierta en uno. Sino que tome esas películas del interior de la Argentina, de la selva amazónica o del desierto árido de Chile, para unirlas bajo un mismo sello distribuidor y traerlas a EE.UU. y ahí distribuir las. No en el momento de producir las.

Cómo hacer un tráiler para tu película

64

por **Damián Leibovich***
[Argentina]



Si estás leyendo este artículo, ya sabés lo que es un tráiler, así que en vez de hacer una introducción al tema, te cuento una anécdota: Allá por 1993, cuando aún estaba en la Escuela Secundaria, hice un cortometraje junto a algunos compañeros [1]. Al inicio y al final de dicho cortometraje, un presentador comentaba la película que íbamos a ver, y al final ofrecía imágenes de “la semana que viene” (como era el estilo del ciclo televisivo *Función Privada*, que emitía el canal Argentina Televisora Color). Lo cierto es que una vez terminado el rodaje de *Terror Krausiano*, que obviamente demandó sólo unos cuantos recreos y un par de rateadas durante el mes de mayo, nos encontramos ante la obligación moral de hacer el mencionado avance, el que supuestamente debía tratarse de una película clásica rusa. Así fue que hicimos un par de planos entre nosotros (salieron en blanco y negro



* **Damián Leibovich** es director de cine recibido en la ENERC en 2000. En 1992 funda e integra Kiviproducciones Audiovisuales, desde la cual realiza cortometrajes y luego largometrajes. Desde 1995, es editor de TV, capacitador *final cut* para empresas y particulares. Entre sus obras, se destacan los cortometrajes *Muerte en Moscú* (1993), *44* (2000, tesis de graduación), *El último café* (2005) y el más reciente *Colonizadores del cuadrante omega*, que saldrá a la luz en 2015. Sus largometrajes son: *Iglesias de Buenos Aires* (2003, documental), *Los inquilinos del infierno* (2004), *Forajidos de la Patagonia* (2013) y *Eber Ludueña y el Puntapié final* (2014). Actualmente prepara *Diagnóstico mortal*, un policial erótico con elementos de terror. Web oficial: www.kiviproducciones.com.ar/leibovich (incluye enlaces a los cortometrajes y fragmentos de sus trabajos).

debido a que usábamos una cámara PAL-B para grabar en una casetera PAL-N) lo musicalizamos e hicimos la locución en vivo [2].

El corto circuló con relativo éxito en la comunidad escolar, incluso fue finalista en un certamen llamado Expoadolescente '93 representando al colegio, y la gente empezó a pedir *Muerte en Moscú*, tal era el nombre del falso tráiler que habíamos incluido en el cortometraje (y cuyo guión, obviamente, no existía).

En octubre de ese mismo año filmamos *Terror Krausiano 2!* [3] (esta vez sin presentador ni avance) pero la gente insistía en ver *Muerte en Moscú*.

No sería exagerado decir que hicimos ese corto a pedido del público. Escribí un guión muy básico, basado en un chiste más o menos popular es esa época [4]. Como supuestamente la película era rusa, los diálogos están completamente hablados en un idioma inventado: es la sucesión de apellidos de directores de cine. El corto [5] debió ser subtulado, para su total comprensión.

¿A qué viene todo esto?: *El tráiler*.

De alguna manera, ya desde el inicio de mi hobby (hacer películas) el tráiler —como herramienta— resultó decisivo. El público al que *TK1* había llegado, pedía ver *Muerte en Moscú* aún sin saber de qué se trataba ni cuánto duraba. De hecho, ese tráiler contenía imágenes que *no* eran de la película, ya que la misma fue realizada meses después. Tampoco contenía su trama (la única pista posible estaba en su título). Incluso podríamos haber cambiado de actores (no es el caso, pero se hubiera podido). Hoy en día, a esta pieza de marketing le llamarían *teaser* pero en esa época no existía esa diferenciación (al menos no a nivel masivo).

No me considero un experto en el tema, pero las vueltas de la vida me han llevado a ser editor de profesión (lo hago desde 1995) y he tenido oportunidad de hacer varios avances y teasers en estos años, muchos de los cuales han tenido como finalidad “vender” un proyecto, incluso antes de su realización.

Entonces, un tráiler persigue un único objetivo: hacer que la gente quiera ver una película determinada. Como tal, es más un elemento de marketing aunque muchos de nosotros pensamos que puede ser una obra en sí misma (de hecho lo es, pero una obra parásita: no es la película a la que refiere, pero tampoco tiene sentido sin ella).

El tráiler, como obra, existe *solamente* para despertar interés en otra obra específica. *No es un corto*.

Como esta publicación tiene espíritu de manual, he aquí una lista de *tips* (como dicen en la revista argentina *Para Ti*) que pueden resultar —o no— úti-

les a la hora de encarar un tráiler. Usalos en la medida que se ajusten a tu película y combinalos a tu antojo sin perder de vista el objetivo: “Que la gente se interese en ver tu película”.

1. **Que lo edite otro.** Esto quiere decir: Que no lo edite el director (aunque sea editor). Si el motivo para editar el propio tráiler es la falta de dinero, seguramente habrá gente amiga que podrá y querrá dar una mano, pero que no sea el ego, el motivo para editar el propio material, porque por más editor que uno sea, el ego interfiere en ciertas decisiones. Si no hay otra, habrá que mostrarlo y pedir opiniones y *no contestar ni explicar nada*, sino no sirve. Hacer caso (o no) a lo que nos dicen, siempre que aporte al éxito del tráiler: despertar el interés por ver nuestra película. (Evitar, en lo posible, consultar a madres, amigos y gente que nos quiere. Su opinión es irrelevante, salvo que nos interese alimentar al ego, que en este caso es lo que no necesitamos).

2. **Que sea conciso (¡Esto no es un corto, no es un resumen, es un parásito!).** Muchas veces esto se reduce a “que sea breve”. Sobre todo en tiempos de YouTube, el tema de la duración se ha vuelto crítico. El espectador celular ya no invierte tiempo, estamos peleando contra alguien que “quiere ver el próximo video”, ¡así que no le hagamos perder la paciencia!

El tráiler debe contener “la información” necesaria e indispensable. Si hemos hecho el trabajo de tener un *storyline* en serio, ahí tenemos el guión de nuestro tráiler: “Tiburón ataca playa llena de bañistas”, listo. “Bruce Willis, sólo y descalzo, derrota a un grupo armado de ladrones europeos”, listo. “Jodie Foster viaja al espacio respondiendo un llamado extraterrestre”, listo. “El actor argentino Emilio Disi y compañía hacen boludeces rodeados de culos y tetas”, listo. “Ricardo Darín”, listo. Lo mínimo e indispensable que haga falta para despertar el interés del posible público. *¡Nada más!* (incluso diría: *menos*).

3. **Que plantee incognitas.** Muchas veces vemos un tráiler y sentimos que “ya nos contaron todo”. Es un tipo de tráiler que existe, y que (podrá gustarnos, o no) se hace a propósito. Este tipo de tráiler no nos sirve (a los cine-guerrilleros) porque satisface a un público que no es el nuestro. ¿Cuál es nuestro público? Hay dos tipos de espectadores: a) los que quieren ver, en lo posible, siempre la misma película y b) los que quieren ver, en lo posible, algo nuevo.

Nuestro público (hasta que trabajemos para la Warner, o Disney) es el segundo. El tráiler “ya me contó todo” sirve para el primer grupo de

espectadores. Es la mayoría de la gente, la que busca la seguridad (en todas sus acepciones) y la comodidad, o sea: la repetición.

Ese público no nos interesa, por ahora, porque no podemos competir contra las películas que ya vieron y que quieren volver a ver. Si le contamos *todo* en el tráiler, se darán cuenta que nuestra película no es para ellos, y que mejor van a ver la de Darín (acá no debe leerse ningún tipo de ironía, estoy siendo realista nomás).

¿Cómo hacemos, entonces, para contar la película, pero sin contarla toda, atrayendo al público del grupo A y del grupo B?: *poniendo las preguntas*.

Experimento: Pongan en un *timeline*, en orden, todas las preguntas (sin las respuestas) que los personajes hacen en su película. Si dura más de 90 segundos, dejen sólo las más relevantes para la trama. Pónganle una música que represente el espíritu anímico del film. Pongan al final el título. ¡*Voilà!*

Tenemos un tráiler que satisface al público B porque se da cuenta que es una película “nueva” (no conoce los actores, intuye de qué se trata pero no le hemos contado todo: definitivamente es una “nueva” película) y también al público A, que busca seguridad, pues si bien “no ha visto esta película antes” tiene la certeza que las preguntas que surgen, serán respondidas en la película, eliminando cualquier posible angustia.

Si en tu película nadie pregunta nada, sos un artista que hizo una película que nadie quiere ver, salvo que la metas en el Festival de Cannes y ganes.

4. **Que se vean los valores de producción.** Si conseguiste una fábrica abandonada para tu película *ponela*. Si Darín aparece en al menos un plano, *ponelo*. Si tenés animales, paisajes “singulares o exóticos”, planos “locos”, un chiste breve y logrado, un FX impactante... *ponelos*. No importa el contexto, probá tirar estas cosas sobre el armado de las preguntas del punto 3 y dejá lo mejor para hacer un “mini clip” antes del título. ¡*Voilà!*

Si no tenés “valores de producción”, hacé lo contrario. No muestres casi nada, esa es tu fortaleza. La ausencia de “valores de producción” es también un “valor de producción” ¡explótaló! Elegí una sola pregunta. Poné el plano más “lindo” (o dos). Título. ¡*Voilà!*

Como todo en la vida, dependerá de nuestras capacidades éticas, el que el tráiler represente verdaderamente el espíritu de nuestra película, ya que

como el objetivo es “que la gente quiera ver mi película” puedo mentir (suponiendo, en el fondo, que si cuento la verdad, la gente no querrá ver mi película) pero la mentira tiene patas cortas, y matamos el boca a boca, ya que el espectador se siente estafado.

Siguiendo estos pasos básicos, estamos encaminados. El elemento sorpresa individual que identifica cada película también será fundamental y bienvenido, pero no puede mencionarse en un manual.

Notas

[1]. *Terror Krausiano* (1993, VHS-C, 22 min.): tres delincuentes se escapan de la cárcel, se infiltran en la Escuela Industrial Otto Krause haciéndose pasar por alumnos. La pasan peor que en la cárcel, así que deciden esconderse hasta la noche. Cuando intentan salir, son perseguidos por el fantasma del ingeniero Otto Krause y finalmente prefieren regresar a la cárcel.

[2]. Enlace al mencionado tráiler: www.kiwiproducciones.com.ar/moscu/trailer.htm.

[3]. *Terror Krausiano 2!* (1993, VHS-C, 25 min.): los tres protagonistas de *TK1* vuelven al Krause pero esta vez unen fuerzas con el fantasma del ingeniero Otto Krause, para desbaratar un maléfico plan que intenta manchar el honor del colegio.

[4]. Un hombre que vive en medio de la nada, en condicione muy precarias, le pide a su hijo que vaya a buscar fósforos para poder fumar, el niño recorre cientos de kilómetros pidiendo pero no obtiene ayuda. Vuelve con las manos vacías, el padre desiste, apagan la vela y se van a dormir.

[5]. *Muerte en Moscú* (1994, VHS-C, 13 min.): dos hombres buscan fuego para fumar su último cigarrillo, las cosas se violentan y cometen un asesinato. Disponible *on line* en: www.kiwiproducciones.com.ar/moscu.

Cómo hacer el marketing de tu película

65

por **Mariano Oliveros***
[Argentina]



Cine de género: ¿qué ve la gente?

En el cine argentino reciente, podemos establecer dos etapas: pre 1994 y post 1994. ¿Por qué? Porque en 1994 se sanciona la Ley de Cine, cuyas pautas de producción y recuperación industrial permiten la reactivación del sector cinematográfico, pasando de 10 a 20 títulos estrenados por año, a 24 en 1995, 36 en el '96 y la cifra continúa subiendo hasta más de cien en la actualidad.

Otros dos elementos determinantes: el ingreso de las televisoras, como productoras y medios de difusión publicitaria, al negocio cinematográfico. Este apoyo empieza a darse, también, a partir de 1995, con los estrenos de *Caballos salvajes* y *No te mueras sin decirme adonde vas* (coproducidas por Canal 13, Artear); y *Las cosas del querer 2*. Estos tres títulos fueron los más



* **Mariano Oliveros** nació en 1982. Es Licenciado en Comunicación Social y entusiasta del cine como negocio desde pequeño. Es especialista en marketing cinematográfico, periodista, escritor, videasta. Gestiona el sitio *web* Taquilla nacional (www.taquillanacional.com.ar), que cuenta con más de 20.000 visitas mensuales, siendo fuente de consulta para distintos medios gráficos y hasta para realizadores locales y de Latinoamérica. Ha participado en diversos medios gráficos y radiales, incluyendo la revista *Haciendo Cine*; y escribe para la consultora *Ultracine*.

Su primer libro, *D-Culto Nacional*, sobre las películas de culto argentinas, fue editado por Fan Ediciones en 2014.

Es realizador audiovisual, habiendo escrito y dirigido *Vuelven* (2012); y *Dentro del fuego* (2014).

vistos del cine argentino temporada '95. Esto fue determinante para que todos los años haya por lo menos seis o siete títulos muy exitosos y unos cuatro o cinco más con dignas recaudaciones.

Y el tercer elemento tiene que ver con la tecnología: Raúl Perrone primero, y el grupo de Farsa Producciones después, empiezan a realizar largometrajes en formato de video hogareño, y pese a eso, consiguen estreno comercial o en festivales.

El acercamiento de la tecnología al común de la gente, y la masificación de Internet, permitió que cualquiera con una cámara digital (video, de fotos y hasta con un celular) pueda realizar su película; y usar las múltiples canales de exhibición alternativa (por red, en salas no-comerciales, etc.) para que la obra llegue a la gente (que es, a fin de cuentas, lo que importa, ¿no?).

Los Farsa primero, y un grupo variopinto de directores, productores, escritores, expertos en FX, actores y un largo etcétera, tomaron su amor por el cine de género y empezaron a crear distintos largometrajes, al principio desde el *under*, para ir subiendo escalones hasta llegar a la producción industrial en muchos casos. Pero desde ya que no la tuvieron (ni tienen) fácil.

El cine de género de factura nacional, especialmente aquél que se produce de forma independiente, o al menos, sin apoyo de los canales de televisión, es mirado con muchísima desconfianza por el público promedio que se acerca a las salas. Por lo tanto, el realizador que desee dedicarse al terror, a la comedia generacional, al suspenso, a la ciencia ficción y demases, la va a tener muy difícil para llegar a saborear las mieles del éxito (o al menos, del “quedar hecho”).

Cine de género sin apoyo de las televisoras

Empezando desde 1995, los pocos exponentes del cine de género de la década del noventa no funcionaron muy bien en la taquilla. Para que se den una idea, un documental como *Jaime de Nevares* vendió casi 5 (cinco) veces más que el policial *Más allá del límite* con Mario Pasik: 13.000 entradas en una sola pantalla; contra 3.200 en 3 cines por parte del policial. Otro ejemplo, de factura más industrial: *Sin opción*, con Federico Luppi y Ulises Dumont —dos nombres muy convocantes en esa época—, vendió 13.000 entradas mientras que *Facundo, la sombra del tigre*, un film histórico de casi 3 horas de duración, vendió 35.000.

En el '96, hubo tres casos paradigmáticos: el thriller erótico *Geisha*, y en particular la ciencia ficción de *Moebius* y el policial negro *Sotto Voce*, funcionaron muy por debajo de las expectativas. Pero además, rindieron muy por debajo de lo conseguido por títulos con menos atractivo comercial. Las

tres películas mencionadas vendieron: 3.345; 4.500 y 3.100 entradas en sus primeros fines de semana respectivamente. Y para peor, desaparecieron rápido de cartel, aun en esos años en los que las películas se mantenían más tiempo que ahora.

Geisha, por tal caso, vendió 3.200 en su primer fin de semana, y 7.000 en el total de su carrera comercial. *Moebius* apenas llegó a las 15.000. Mientras que, por ejemplo, *De mi barrio con amor*, una película sentimental y costumbrista con Luis Brandoni y Alicia Bruzzo, atrajo a 5.700 personas en su estreno para terminar con casi 20.000.

Fue totalmente inesperado el fracaso de *Moebius*, ya que el film venía con tremenda prensa tras su aplaudido estreno en el Festival de San Sebastián (en esa época, los festivales servían un poco más para la taquilla).

De hecho, la película de género no-apoyada por un multimedio que mejor funcionó en la última parte de la década del noventa fue *El desvío* (1998), que hizo 104.000 espectadores; pero con gran cantidad de salas, y un elenco que tenía mucha presencia en televisión en esa época (Nancy Dupláa, Pablo Echarri, Gastón Pauls, Federico D'Elía y otros).

Pero las películas de género en esa época podían vender entre 20.000 y 60.000 entradas, que son cifras aceptables hoy por hoy, y que ninguna película viene consiguiendo. *Secretos compartidos*, con Víctor Laplace (que tuvo promoción de VCC) contó con 62.000 espectadores; *Cómplices*, con Oscar Martínez y Jorge Marrale (y algo de apoyo de Artear / Canal 13) terminó con 44.000 personas. Pasando a títulos con ningún apoyo mediático tenemos a *La sonámbula*, una de las obras cumbre de la ciencia ficción vernácula, pero que atrajo a sólo 22.000 espectadores en 1998. *Héroes y demonios*, del equipo de *El desvío*, con Pablo Echarri, no pudo repetir el éxito de aquella y terminó con sólo 29.000 entradas vendidas. Peor les fue al policial *Ojos que no ven*, de Beda Docampo Feijóo, con Malena Solda y Mauricio Dayub (22.000 espectadores); y las comedias negras, hoy de culto, *76-89-03* y *Chicos ricos* con 20.000 espectadores cada una.

Sin embargo, esas son cifras que, hoy por hoy, más de un realizador independiente desearía tener. Lo cierto es que se vive un panorama en el que se ha reducido, y mucho, el rendimiento en la taquilla de las películas argentinas de género.

El género en la actualidad y el marketing

Muchas de estas cuestiones tienen que ver con el público y su idiosincrasia, aquello que lleva a preferir "lo de afuera" aunque sea mediocre. Hay que admitir también que este prejuicio no es del todo infundado. Muchas

películas nacionales han aportado su granito de arena para que el espectador le escape a nuestro cine como a la peste.

Los realizadores se han perdido una gran oportunidad de desarrollar una industria que apunte a los géneros populares (comedia, suspenso, terror, ciencia ficción, policial) al privilegiar una estética y narrativa muchas veces *de modé*; y en otras, demasiado vanguardista.

Tampoco hubo un acompañamiento del Estado (ya que se encuentra a cargo de decidir a través de comités qué subsidiar y qué no) en motivar la generación de proyectos que contaran historias atractivas para el gran público sin por eso dejar de lado al espectador más exigente.

Obviamente no todos los proyectos saldrían igual de logrados, pero si ni siquiera se hace el intento, es imposible conseguir algún tipo de madurez o crecimiento. De hecho, son innumerables las películas de muy alto presupuesto que, ya sea por la historia, género o desarrollo, de antemano se perfilaba su imposibilidad de conectar con una audiencia mínimamente masiva.

Por todas estas cuestiones, muchas veces —más de la cuenta— han pagado justos por pecadores, realizadores que sí pensaron en acercarse y gustar al espectador promedio, que sí se preocuparon en contar una historia e intentar llevarla a buen puerto.

No existe una única audiencia: de hecho, así como hay distintos tipos de géneros, hay distintos tipos de público; y cada película puede ser un éxito o un fracaso dentro de un mismo marco de referencia. Sin embargo, se suele generalizar y no tomar en consideración todos los factores de producción, lanzamiento y exhibición de una película.

Aquí es donde entran en escena los elementos principales de la producción a analizar: ¿qué se elige filmar? ¿es lo que el público suele desear? En cuanto a la distribución y exhibición, ¿por qué hay semanas en las que se amontonan tres y hasta cuatro estrenos nacionales compitiendo entre sí? ¿Por qué la mayoría de las veces esas películas desaparecen de cartel tras sólo siete días de exhibición? ¿Por qué la gente no se entera siquiera que se han estrenado la mayoría de esas películas? ¿Cómo interesar a mi público si ni siquiera logro llegar a él para comunicarle de mi existencia?

A nivel general, el principal nivel de audiencia del cine nacional suelen ser los grupos de hombres y mujeres mayores de 35 años. Esto es, más que nada, por el tipo de película que, en su mayoría, produce la industria local año a año. De hecho, como se mencionaba más arriba, el promedio de espectadores anuales que elige títulos locales se mantiene relativamente estable año tras año, a menos que surja un título que rompa el esquema establecido siendo un enorme éxito por sí mismo.

Decíamos entonces que buena parte del público del cine argentino son los adultos mayores, en especial el femenino. Esto es así por varios motivos. Primero, tradicionalmente, el género más filmado por los realizadores fue el melodrama. De hecho, hasta bien entrado el siglo XXI, las películas que conseguían una buena aceptación del público eran los dramas, y los films sentimentales.

El público que representa el grueso de las ventas en cines en la Argentina no tiene propuestas nacionales que les interese. Y cuando muy de vez en cuando hay algún film que está orientado a ellos, la falta de confianza y prejuicios lo llevan a decir “la bajo de Internet, es que el cine está muy caro”.

Un ejemplo de esto tiene que ver con el género de terror, un estilo de películas cuya audiencia general tiene de 30 años para abajo.

En una entrevista a la revista *Haciendo Cine*, Adrián Ortíz, de la cadena Lumiere, de fuerte presencia en el interior del país, comentaba sobre la audiencia del género: “El cine de terror tiene un lugar considerable a la hora de programar salas o complejos cinematográficos. Tiene un *target* muy definido y suele ser un muy buen complemento para otros géneros en cartelera”. Agrega: “La estrategia de exhibición se diseña como complemento y opción para el público joven adolescente que no suele ir a ver películas de acción clásicas, dramas o cine de autor. Y también se piensa en el adulto joven que asiste a estas funciones generalmente en pareja”.

Así que para atraer a esta audiencia, tiene que sentirse identificada con los actores que ve en pantalla (o al menos, que sean co-generacionales). Hacer una película de terror donde los protagonistas tienen de cincuenta años para arriba, no tiene sentido si lo que se quiere es atraer al *target* primario de este género. Con la excepción de *Sudor frío*; *Visitante de invierno* y *Naturaleza muerta*, a fines de 2015, casi todas las películas nacionales de terror que vienen llegando a las salas tienen a sus protagonistas bien por encima de la treintena de años (mínimo). A menos que se utilice a un actor o actriz de enorme renombre (como *El rito*, con Anthony Hopkins, que acá sería como poner a Julio Chávez a protagonizar una de terror), es probable que sólo el público muy seguidor del género se sienta atraído por la propuesta, pero no se atraerá al público más numeroso que es menos juicioso.

Otro punto en contra de los realizadores, es que muchos consideran que sin apoyo televisivo no hay forma de acceder al público, por lo que la batalla estaría perdida de antemano. Pero el público no va como rebaño a ver algo sólo porque vio un avance en televisión.

Si el tráiler no es atractivo, si la propuesta no está claramente comunicada, y si la idea central del film no resulta ya de por sí atractivo para la au-

diencia *target*, entonces será difícil aún con toda la ayuda del mundo que la película tenga éxito.

Pero cuando se tiene el producto, cuando la película está lista para salir a los cines, tampoco puede dependerse de la magia de la televisión o de pantagruélicas campañas publicitarias para llegar al público.

No es publicidad lo que se necesita, sino eficiencia en la comunicación.

La palabra clave es comunicar.

Las tres películas de terror más exitosas detrás de *Sudor frío* son *La memoria del muerto*; *Penumbra* y *Necrofobia 3-D*. Todas tuvieron destacados materiales promocionales, y publicidad televisiva. Sí, se necesita presencia en medios para acceder a un público más numeroso. Pero no es la presencia en televisión *per se* lo que aumenta las posibilidades de éxito, sino que el material publicitario venda una película atractiva (que no es lo mismo que “buena”). Atractiva en el sentido de que la audiencia sienta que vale la pena pagar la entrada para recibir lo que *ellos* quieren consumir; y no tener que conformarse con algo o hacerle “el aguante” al cine nacional.

Después de todo, se pueden nombrar por docenas las películas que contaron con apoyo multimedia pero que fracasaron en la taquilla. La televisión no lleva espectadores a los cines como ganado. Lleva el material de promoción a los potenciales espectadores y es este material el que debe hacer el trabajo de generar el deseo. Y ese deseo debe llevar a elegir la propuesta nacional por sobre una norteamericana, al que la audiencia promedio prefiere, no por la publicidad, sino porque sabe que recibirá de ella lo que como espectadores quieren (aunque uno después diga que las propuestas son de “sustos baratos”, “resoluciones inverosímiles” y demases).

Cuando una propuesta del género es muy exitosa, lo es porque el nivel de atracción es alto, aún por encima de la calidad.

Cómo es que de las trece películas de terror nacionales que llegaron a las salas desde el renacimiento del género en 2011 hasta este momento (septiembre de 2015), ninguna sea sobre exorcismos, posesiones o actividades paranormales, cuando *todas* las propuestas de terror exitosas del extranjero estrenadas en nuestro país tocan *sin excepción* una de esas temáticas, es algo que a nivel comercial resulta inexplicable.

Cómo filmar y hacer distribución artesanal

por **Alejo Rébora***
[Argentina]



Los inicios y la producción audiovisual

Mientras todavía estaba en la secundaria empecé a hacer trabajos de diseño gráfico, disciplina que encaré de caradura y totalmente autodidacta. Unos años más tarde y a raíz de usar Flash para armar webs, me entusiasmé haciendo pedorrísimas animaciones 2d. Por ahí, en agosto del 2003, nació la marca SARNA con su página para tener donde compartirlas... era algo necesario en la época pre-red social.

Rápidamente caí en la cuenta del bajísimo nivel de dibujo y animación del que era capaz y me volqué a la experimentación con cámaras de video tipo VHS, VHS-C, 8mm, y algunas digitales de foto con función video. Después de abandonar un par de carreras en la UBA, terminé estudiando dirección en la escuela de cine Cievyc, la que en su momento era la más barata



* **Alejo Rébora** nació en 1985, en Buenos Aires. Fundó SARNA en 2003. Más tarde estudió dirección de cine. Actualmente cuenta en su filmografía con dos largometrajes, y se encuentra editando el tercero y cuarto. Algunos de sus cortometrajes son *De cómo Corman tuvo que atravesar 30 metros hasta llevar a cabo su feliz objetivo* (Mejor Corto de la categoría "Jóvenes aficionados" en el VIII Concurs de Video Jove d'Alella, Maresme, Barcelona), *Crónicas del esfínter* y *Últimos vestigios de vida en la ciudad*. Largometrajes: *Muertos de Carnaval* (2008/2014, en postproducción), *Trash* (2010, Mejor Largometraje Iberoamericano en el XI festival Buenos Aires Rojo Sangre); *Trash dos: Las tetas de Ana L.* (2013, Mejor Montaje en el VII festival Montevideo Fantástico; Mejor Película de Terror en el 9º Trash Film Festival de Croacia); *El camino de TICO TICO* (2014, documental, en postproducción).

del mercado. Sin embargo, creo firmemente que la verdadera formación profesional se da trabajando en el set, y no sentado en un aula con profesores que suelen no haber tocado un trípode en su vida, con contadas excepciones.

Ya desde 1^{er} año empecé a trabajar en producciones medianas —sobre todo videoclips y algunos largos— de eléctrico, más tarde como asistente de cámara y luego operador. Mientras tanto, siempre seguí dirigiendo y editando los cortos de la SARNA.

Ciertamente, no creo tener una pasión especial por el cine de género en sí. Mi verdadera y fundamental pasión es con el *hacer*. Generar proyectos, generar ideas, generar productos, generar sensaciones. Siempre fue así, antes del cine fueron las animaciones en 2D y antes aún las bandas de música... no concibo no estar inmerso en algunos proyectos paralelos todo el tiempo.

Lo que buscamos con la mayoría de los productos de la SARNA —sobre todo las ficciones— es generar impresiones y sensaciones en el receptor. Según el proyecto va cambiando cuál, pero no puede ser algo que dejes pasar livianamente. En el camino de crear situaciones shockeantes o revulsivas es cuando la cosa se pone bien “de género”. Trabajamos varios subgéneros: acción, gore, suspenso. Algo que está siempre presente de una manera u otra es la escatología, por fuera de eso, hay que probar cosas variadas todo el tiempo. Sobre todo, drogas.

Los cortos más representativos, o que en su momento significaron algo especial, son: *Ya está Lito* (corto, 2005), *El día después* (corto, 2006), *De cómo Corman tuvo que atravesar 30 metros hasta llevar a cabo su feliz objetivo* (corto, 2006), *Eklipsa dana Vampir* (mediometraje, 2007), *El hombre de la valijita* (corto, 2008), *Dulce venganza* (corto, 2008), *Moco* (videominito, 2008), *La espera de un boludo en patineta* (corto, 2008), *Crónicas del esfínter* (corto, 2009), *Últimos vestigios de vida en la ciudad* (corto, 2011).

El primer largometraje que filmamos fue *Muertos de Carnaval*, proyecto que fue grabado en etapas desde 2008, algo así como un experimento de producción. La película consta de tres historias grandes y siete chicas, todas entrelazadas y que transcurren durante 48 horas en la misma ciudad, la cual estuvo asediada por muertos vivos en un inicio y por el ejército intentando limpiarla más adelante, lo que en el momento que se cuenta, seis meses después, la dejó habitada sólo por los resabios y los que fueron olvidados o dejados atrás por la sociedad. El hincapié está puesto en la relación entre los personajes, y la forma en que cada uno vive o sobrevive en esta ciudad abandonada y maltratada.

El estreno, si nada se interpone, podría llegar a ser en el 2016. Se grabó exclusivamente en los inviernos, si no teníamos otro proyecto entre manos, por lo que algunos años pasaron de largo. En el 2013 terminamos de generar todo el material, y lentamente comenzó la postproducción.

A manera de *work in progress* fueron estrenados dos cortometrajes, *Invierno en la ciudad de los muertos* (14") y *Amanecer en la ciudad de los muertos* (11"), ambos autoconclusivos y estrenados como cortos en el Festival Buenos Aires Rojo Sangre (BARS) en 2009 y 2011 respectivamente.

Trash (2010) fue nuestra primera película en ser estrenada, y sirvió en cierta medida para condensar en un solo producto varias intenciones artísticas y técnicas que se venían gestando en los primeros siete años de la SARNA. Al ser estrenada ganó el premio a mejor película iberoamericana en el Festival Buenos Aires Rojo Sangre (BARS) 2011.

Es fruto de la imaginación de la SARNA y Marcelo Leguiza, muchísimas cervezas y aún más porros en una oficina prestada en el microcentro donde en teoría estaba prohibido fumar.

El guión se trabajó entre enero y marzo de 2010 y fue rodada en un total de quince divertidas jornadas repartidas entre marzo y octubre de ese año. La edición se dividió en dos etapas: primero la que fue en paralelo con el rodaje, hasta el estreno en el BARS (sacamos el render de esa versión a las 18 horas del día que estrenábamos a las 22 horas) y después fue refinada con retoques de sonido y color además del montaje de imágenes para los créditos finales. Toda la posproducción la hice mano a mano con Nacho Bruno.

Se grabó en miniDV, a dos cámaras simulando seis —es decir, repitiendo tres veces las acciones cambiando el punto de vista— contando con un elenco de 30 actores y 15 técnicos. El presupuesto fue de 4.000 pesos (1.000 dólares en 2010), donde todos los técnicos y actores trabajaron sin cobrar.

La experiencia fue de lo más estimulante. Romper la barrera de terminar un largo cambia la manera de enfocar las cosas. Es adictivo y sólo dan ganas de hacer otro y otro.

Trash dos: las tetas de Ana L. (2013) es una película en todas las áreas más grande que su antecesora, y para que quedemos conformes, tiene que quedar igual de sobrepasada por *TR3SH: la concha de su madre*, la cual se grabará durante el 2016 y será la última de las *Trash* y el fin del exagerado montaje fragmentado con el que la "trilogía de los excesos" viola los ojos del espectador. En su paso por festivales, *Las tetas de Ana L.* consiguió algunos premios: una mención del jurado en la sección Competencia Internacional en el BARS 2013, un premio a mejor montaje en el Montevideo Fantástico 8, y

un premio a mejor película de horror en el 9º Trash Film Festival, de Croacia.

Trash dos es más que la uno en todo sentido: tiene más calidad de imagen, más historia, más personajes, más acción, más y mejores efectos especiales, más producción, y es más frenética, más incorrecta, más zarpada, más explícita, más violenta...

Fue rodada en HD a lo largo de treinta y dos jornadas durante todo el 2012. Se abarcaron más de una docena de barrios de Buenos Aires (Lanús, Urquiza, Escalada, Liniers, Belgrano, Ciudadela, Once, entre otros) y —al igual que en la primera— se buscó condensar los detalles más sucios, rotos y podridos de cada barrio, todo el punk cotidiano con el que de tanto convivir se hace invisible y habitual.

El presupuesto fue de 9.000 pesos (1.000 dólares en 2012) y nuevamente todos los técnicos y actores lo hicieron sin cobrar. En esta oportunidad, fueron alrededor de 20 técnicos y 86 actores en el elenco.

Siendo diametralmente más grande en cuanto a la producción (una *superpunkducción*) fue más duro de llevar adelante y organizar todo, pidiendo permanentemente y a lo largo de todo un año los favores inherentes a la producción independiente. Sin embargo, sirvió para demostrar que *Trash* (2010) no era una locura aislada, y que se le puede meter un gran nivel técnico a la guarrada más absoluta. Incluso fue incluida en festivales dentro de la competencia oficial y se alzó con algunos premios.

El camino de TICO TICO es un largometraje documental, coproducido entre la SARNA y Revista Dr. Gonzo, acerca del rodaje y la posterior conversión a película de culto de *Tico Tico*, película independiente argentina rodada durante tres años y finalmente estrenada en el 2003. El documental tiene fecha de estreno para mediados de 2015.

Las dos películas que tenemos estrenadas hasta el momento son comedias negras de acción, o al menos así las presento yo. Una es secuela de la otra, y juntas conformarán una trilogía donde cada una tiene un protagonista diferente, y la acción transcurre en la misma ciudad en tres días consecutivos. Ambas tienen varios toques de gore, y la particularidad de un montaje enajenado que coloca al espectador dentro del punto de vista de un protagonista con la consciencia definitivamente alterada.

En el caso de *Trash* (2010) son 3.000 planos en 68 minutos —sí, tres mil—. Y en el caso de *Trash dos: las tetas de Ana L.*, directamente se convirtió en algo incalculable.

Siempre nos autofinanciamos, poniendo la plata miembros del equipo o sacándola del fondo que se arma de los trabajos pagos para terceros de la productora. Para los proyectos más grandes tuvimos la suerte de que algunos

colegas quisieran aportar algo de efectivo o recursos, además del fundamental trabajo físico. Así, *Trash* está producida en asociación con Marcelo Leguiza (MutaZion) y *Trash Dos* con Leguiza y Nicanor Loreti (Boikot films).

El tema económico no es nuestra prioridad. En la SARNA de a poco están empezando a salir más trabajos rentados para la productora —en este momento, más que nada videoclips— que dejan un fondo que se va sumando hasta que se invierte en los proyectos que requieran capital. Por otra parte, cada uno de los miembros somos técnicos *freelance*; en mi caso oficio según haga falta de operador de cámara, fotógrafo o editor.

El estreno de las películas y algún que otro corto es en festivales. Más tarde se arman proyecciones alternativas donde sea —ciclos propios u organizados por otros, centros culturales, bares, salas de música, proyecciones más o menos privadas— y después son editadas en DVD. Es decir, la mayoría de las opciones pero casi nunca en salas comerciales.

El destino para los cortometrajes, videoclips o videos no estrictamente de ficción es obviamente Internet, aunque intentamos en la mayoría de los casos armar alguna especie de fiesta para el estreno... es que nos gusta la joda.

Cada proyecto tiene que ser más complejo y pretencioso que el anterior, porque si nos quedamos con lo que ya sabemos que nos sale bien (o fácil) capaz nos aburrimos, *Y eso no puede pasar*.

La distribución

La distribuidora SRN nació en 2007 mientras terminábamos de editar *Eklipsa dana Vampir* con Nacho Bruno y veíamos cómo nos quedaba de casi media hora, convirtiéndose en un mediometraje, formato que es difícil de mover en festivales y queda en una suerte de limbo entre el corto y el largo, que sí tienen un círculo habitual de circulación. Decidimos hacer una edición en DVD, agregando tanto material extra como fuera posible para suplir lo breve del título principal, y así terminaron saliendo unas 100 copias —hechas en nuestra PC— que contenían audio comentarios del equipo, subtítulos en 8 idiomas, un par de cortos como extra, y una cuidada arquitectura con lindos menús y transiciones.

En ese momento nos dimos cuenta que se podía distribuir películas, que si se invierte tiempo y trabajo primero sentándose en la computadora para armar el disco y después cortando tapas y armando cajas el producto es tan bueno como cualquier otro de los que estamos acostumbrados a conseguir. Le pusimos un nombre al asunto (no pensamos demasiado), un logo, una página, y nació SRN. En ese momento estábamos en Lomas de Zamora, en el fondo de la casa familiar del Ancho Bruno.

Empezamos con la distribución porque consideramos que todas las películas, por más baratas que sean en su realización, deben tener una edición igual de cuidada que la película más grande del mundo. Y en el camino descubrimos que por suerte tenemos energía para compartir, así que sería una hijaputez no ponerla al servicio de algo que consideramos que *debe* ser hecho.

Lo que tienen en común todas las películas y cortos de nuestro catálogo es que cada una de ellas fue hecha con gran esfuerzo y amor, sin esperar nada a cambio más que ver esa historia contada, esas imágenes mostradas. Eso es lo que nosotros llamamos “cine punk”, y es la misma filosofía que nos impulsa a seguir distribuyendo y cada vez generar mejores productos. Si enfocándose en algún género en particular se vendería mejor, no lo sabemos... tampoco nos quita el sueño “vender mejor” en términos mercantiles, de a poquito y con constancia se va generando más público y la bola de nieve va creciendo. Si aumentara demasiado de golpe, no daríamos abasto para cuidar la calidad de cada DVD como venimos haciendo hasta ahora.

Nuestras ediciones son artesanales. Lo único que en este momento no hacemos de manera artesanal es el multicopiado de los DVDs, que vienen copiados e impresos. El resto —cortar tapas, armar las cajas, meter los discos, poner bolsitas, cortar stickers y meterlos, armar paquetes para correo o llevar a la gente en mano— lo hacemos uno por uno.

Eso para las ediciones normales... para casos especiales como el VHS de *Diablo* (somos la primera distribuidora fuera de Estados Unidos en editar una película nueva en cassette después de 2010) el trabajo incluye troquelear cada caja —que es de cartón— con bisturí, plegarlas con regla, aplicar pegamento y armar la caja. El proceso lleva alrededor de 30 minutos por película.

Trash (2010) salió primero en una edición limitada de 40 ejemplares numerados, destruidos artesanalmente. Para eso, estuvimos una semana completa derritiendo cajas de DVD azules, pintándoles un estencil y cortando las postales que llevaba adentro.

Nuestras ediciones están apuntadas al valor agregado que el objeto le aporta a la obra en sí, con hincapié en los diseños gráficos y en los objetos físicos que acompañan las ediciones, especial de cada una. Tiradas limitadas, versiones discontinuadas... objetos de colección. La venta digital no nos compete, por lo menos por ahora.

En este momento somos dos personas llevando a cabo todas las funciones tanto técnicas como creativas, administrativas y logísticas: Daniela Giménez y yo.

Las tiradas que hacemos son chicas, y depende de cómo estimamos que se va a mover el título. Una vez agotada sacamos más, y así hasta que eventualmente por alguna razón decidamos descatalogar ese título. Eso nos permite sobre todo generar ediciones limitadas y de colección, pudiendo dedicarle atención y cuidado a cada uno de los 30, 50 o 100 ejemplares que salen en cada tirada.

Manejamos la distribución de manera bastante personalizada, atendiendo los pedidos que se hacen por *mail* o redes sociales de a uno y entregando cada copia en mano en la medida de lo posible. También es así el trato con las productoras, trabajamos muy de cerca para lograr que cada DVD y los extras que pueda traer se adecuen de la mejor manera tanto a la película como a la onda de los realizadores.

Nuestra prioridad no es el tema mercantil o comercial, pero ciertamente a un público de base que siempre estuvo ahí para el cine de género se viene agregando el público adquirido que se desprende lógicamente de que las grandes empresas y los festivales de renombre tengan en cuenta a películas de esa clase, lo que debería redundar en más mercado.

Los consumidores habituales son los asistentes al BARS, festival donde se proyectaron gran parte de los títulos del catálogo y que desde la fundación de SRN Distribution fue el principal punto de venta. Es un público al que le gusta el cine de bajo presupuesto, y en gran medida conocen la carrera de las productoras. Por otro lado están los coleccionistas, que buscan las ediciones especiales y al objeto en sí. Sin embargo, trabajamos intentando difundir este cine *under* en ediciones de lujo por ámbitos variados, armando stands en eventos diferentes (no exclusivamente de cine), participando en festivales y haciendo que el catálogo crezca con títulos atrayentes para el público no acostumbrado al bajo presupuesto.

En SRN no hablamos de derechos de distribución, acuerdos o contratos. Creo que el único derecho que de verdad importa es el *derecho a tener una edición cuidada y la posibilidad de llegar a la mayor cantidad de públicos posibles*. En lo personal, importan más las proyecciones que alguna eventual venta, acuerdo o contrato. Con distribuidoras de afuera no nos contactamos porque tanto no nos interesa meter a alguien a lucrar en el medio y los arreglos se hacen persona a persona y se consiguen con esfuerzo y respeto por el trabajo propio.

Por lo general es 20% del precio de tapa para los realizadores e intentamos mantener el precio de venta lo más bajo posible. Algunos de los realizadores deciden ceder su porcentaje, y lo que sería su ganancia pasa a reinvertirse en las ediciones de nuevos títulos.

Para hacer el marketing de las películas cuidamos mucho la imagen del producto: si el diseño gráfico es atractivo, el primer paso está dado. En el catálogo de la página de SRN en lugar de meter la tapa de las películas en archivo digital, le sacamos fotos a cada una de las ediciones para poder mostrar lo que trae y la calidad real de todo el asunto.

Después difundimos por Internet, movemos los estrenos por el Facebook de la distribuidora y mantenemos actualizados los eventos que se van organizando. Una gran parte de la promoción pasa directamente por las productoras, que a medida que van estrenando mueven por su cuenta el lanzamiento en DVD.

Nunca tuvimos mucha prensa, excepto en diciembre del 2011 cuando fue la Primera Semana Cinepunk de Buenos Aires —primer festival organizado por SRN Distribution, donde se proyectó todo el catálogo hasta ese momento y que duró siete días en la sala INCAA Artecinema Constitución—. Ahí hubo una persona dedicada exclusivamente al área y funcionó muy bien, levantamos muchas notas y un poco de atención para el festival y la distribuidora. No sabemos cuándo, pero va a repetirse la experiencia.

En las redes sociales conseguimos lugar en la prensa mediante amigos, acosando con *flyers* y volantes, pintando la ciudad con esténciles, y sobre todo, hablando permanentemente —a quién sea y dónde sea— de las novedades.

Filmar y distribuir al mismo tiempo nos consume mucha energía y por momentos alguna de las dos actividades tiene que quedar relegada, pero se puede grabar y distribuir al mismo tiempo. Si no se pudiera, abandonaría la distribución.

Sobre el cine de guerrilla

El cine de género empezó hace un puñado de años ya a convertirse en algo por lo menos considerable dentro del comercial esquema clásico de financiación, de manera que muchos realizadores que venían haciendo cosas del estilo quedaron bien parados frente a la posibilidad de recibir apoyo o financiamiento... Lo que por otro lado, convierte a los géneros, que en un primer momento fueron hechos buscando la ruptura y camorra, en algo estandarizado y comercializable. Hay que estar atento y no descansar en lo conseguido, sino más bien plantearse nuevos objetivos y seguir molestando.

La guerra de guerrillas es una táctica militar consistente en hostigar al enemigo en su propio terreno con destacamentos irregulares y mediante ataques rápidos y sorpresivos. Es un tipo de guerra fundamentalmente táctico que subordina todo al desgaste, por el cual la larga erosión de una gue-

rra atomizada y dispersa, en la que es fundamental el arte de reunirse y dispersarse, puede conseguir un objetivo estratégico que una acción rápida no podría jamás conseguir. Se dijo al respecto que “un ejército pierde si no gana, una guerrilla gana si no pierde”. Y aplica bastante exactamente a la forma de producir sin esperar apoyo y a pesar de los impedimentos técnicos y logísticos que implica manejarse sin recursos. Es una forma de arte militante, donde luchando por las convicciones y la necesidad de ver el trabajo hecho se generan “películas que existen porque sí, y sin deberle nada a nadie”, y donde la permanencia en la actividad y el constante no bajar los brazos y resolver con ingenio es la única forma de ganar la batalla.

Cómo hacer un buen pitch

por **Paco Rodríguez***
[España]



Te la juegas en los primeros 30 segundos de tu presentación. Medio minuto puede cambiar el futuro.

De nada servirán los largos años de estudio y trabajo si en los primeros 30 segundos de conversación alguien no causa buena impresión a la persona que busca que le contrate o que participe en su proyecto. Pasado ese tiempo, el interlocutor ya se ha hecho una idea y tiene construido un prejuicio favorable o desfavorable para ti.

A todos nosotros nos ha toca o nos tocará tarde o temprano exponer algún tema, realizar una presentación a una audiencia, vender a un cliente, convencer a un comité de dirección o simplemente obtener una decisión de alguien sobre algo en concreto. Para ello, elaboramos de forma consciente o inconsciente estrategias para conseguir nuestro objetivo.



* **Paco Rodríguez** inició su carrera como traductor simultáneo de español-francés en Andalucía. Viajó por el mundo como foto-periodista. Fundó, en 1990, PPM Multimedia, produciendo varias series de animación. Fue productor ejecutivo de siete films que dieron cuatro Goyas (*El Cid la Leyenda*, *Pinocho 3000*, *Nocturna*, *Pérez el ratoncito de los sueños I y II*) y director de Filmmax Animation. Es miembro de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España. Autor de *Todo lo que hay que saber sobre contenidos audiovisuales* y colaborador en las publicaciones *Distribución y marketing cinematográfico*, *Guía para la producción y distribución de contenidos transmedia para múltiples plataformas* y *Ya no basta con filmar*. Da clases en diferentes universidades y escuelas de cine sobre coproducciones y ventas internacionales, técnicas de pitching y comunicación, transmedia/crossmedia.

Pero cuando llega el momento: ¿Qué suele ocurrir fisiológicamente en tu interior? ¿Cómo llevas tu diálogo interior? Esa vocecita que termina dominando a la parte más débil; la que lo va a hacer fantásticamente bien o la que va a minar y destrozar tu presentación. ¿Estás seguro de que cuando llegue el momento la voz no te va a temblar? ¿Vas a desarrollar cada idea una a una y sin atropellarte? ¿Vas a estar tan seguro en público como lo estás en privado? Somos humanos, frágiles y falibles. Y estamos acosados por el mismo tipo de fantasma: el miedo. Ahora bien; ¿miedo a qué? Fundamentalmente, miedo al fracaso, al ridículo. Aprende los pasos para desactivar la bomba de relojería del pánico y ayúdate por las técnicas de la inteligencia emocional y la PLN. El control de tus emociones te ayudará a mejorar tus estados anímicos para facilitar una mejor comunicación. “El miedo es una forma de percibir la realidad”, dice el maestro Ferreiro. Y de percibirte, sobre todo, a ti mismo en relación a los demás. Añade también que “el miedo es un mantra: detrás está el tesoro”. ¿Cómo llegar a él?

Tú eres el canal de comunicación y no tu presentación PowerPoint, tu taser o tu ejecutable. Tú eres el que has de transmitir emociones a tu audiencia para que sienta tu proyecto. Sin emoción, no hay conexión. En el sector del cine y del audiovisual somos generadores de emociones para que nuestras audiencias las vivan. Debemos pensar igual cuando realizamos presentaciones. Debes identificar primero la emoción que se genera en ti al momento de plantarte ante una audiencia: ansiedad, timidez, angustia, miedo. Detecta cómo se manifiesta fisiológicamente y mentalmente en ti. Identifícala y ponle nombre. A partir de su toma de conciencia, la puedes trabajar y regular para dominarla y evitar que te domine.

Un 1% de inspiración y 99% de transpiración. Antes de alcanzarlo, debes prepararte muy bien. Esta es la segunda clave para realizar un buen pitch: la preparación. Es decir un 1% de inspiración y 99% de transpiración. Cuanto mejor preparado llegues, más confianza tendrás en ti mismo para vencer y superar tu miedo escénico o terror al ridículo. Debes pensar al revés: cuanto más breve, mejor y no empecinarte a querer contarle todo. Lo breve despierta interés y curiosidad. Debes ser breve, claro y directo con mensajes simples y entendibles para todos. Para ello, deberás preparar y definir los objetivos de cada presentación: Qué proyecto, Cómo lo presento, Cuándo, a Quién, Dónde, Por qué (necesidad, objetivo y propuesta).

Tómate tu tiempo para preparar el pitch y trabaja con meticulosidad cada uno de los elementos. Eso te permitirá conocer al 100% tu proyecto, estudiarlo, empollarlo y empaparte de cada uno de los detalles. Trabaja las debilidades de tu proyecto y piensa cómo corregirlas. Eso te dará mucha con-

fianza en el momento de presentar y eliminará parcialmente tu miedo escénico y tus nervios. Elabora una breve declaración o mini declaración sobre tu propuesta de valor, es decir, el valor que aportas a otras personas a través de tu proyecto. La propuesta de valor es similar al concepto de propuesta única de venta (PUV), sin embargo, el foco es más externo que interno. Tendrá que tener una versión corta y otra más larga, dependiendo de la situación.

Debes pensar en la sal y pimienta emocional que van a llevar tus mensajes y que permitirán conectar con tu interlocutor o tu audiencia. Debes también darle una estructura a tu pitch, partiendo de lo sencillo a lo complejo.

“En nuestro sector, somos corredores de fondo que vendemos intangibles, un humo creativo de historias que buscan materializarse en imágenes y sonidos”, Paco Rodríguez.

Aplica la siguiente metodología simple para preparar un buen pitch.

Vuelca sobre la mesa de trabajo todos los elementos de desarrollo de que dispones del proyecto: objetivos, contenidos, estructura, tiempo, presupuesto, análisis del interlocutor, etc.

Planifica tu presentación trabajando un texto o un breve esquema. Sintetiza los mensajes que quieres transmitir, como paso previo. Crea la base para que tu presentación dure como máximo veinte minutos, con una estructura similar a la de un guión. Es decir, escribe una primera versión de trabajo de una duración máxima de 20 minutos para una determinada audiencia y, a partir de ahí, edita versiones más reducidas de quince minutos, luego de diez y cinco minutos y, por último, redacta la del ascensor: dilo todo en dos a tres minutos, y después vuelve a destilarlo y dejarlo en 60 a 90 segundos máximo. Te tocará hacer distintos tipos de pitchings, más largos o más cortos, de tres minutos o de veinte, a una persona, un grupo o una audiencia. Se trata de destilar el mensaje de acuerdo con las situaciones. Adapta esas versiones a los diferentes tipos de interlocutores y al tiempo concedido. Cada pitch será menor que la versión anterior y estará adaptado y ajustado al tiempo disponible, al interlocutor y al contexto. Pensemos en un acordeón que abrimos y cerramos según la “partitura”, el objetivo, el contexto y la audiencia. No tengas miedo en pensar diferente o en ser objeto de controversia. El valor diferenciador marca muchas veces el camino a seguir.

El 93% de nuestra comunicación depende de nuestra expresión corporal.

La tercera clave es tener la habilidad de poder conocer tu expresión corporal y mejorarla para canalizar mejor tu mensaje. El 93% de nuestra comunicación depende de ello. No olvides que vivimos en un mundo de emociones y debemos saber generarlas en los demás. Recuerda que la gente compra por la emoción, no por la lógica, y se hace una primera impresión

durante los primeros segundos de primer encuentro. ¿Qué emociones generaran tus mensajes en la audiencia? Llama la atención de alguna manera a través de la emoción para no ser un invisible más que pasó por ahí. Nuestros mejores recuerdos son los emocionales. Déjale “algo” a tu audiencia para recordar conectando con ella.

Los mejores e inspiradores pitches son los que nos hacen a diario los niños cuando quieren que les compres algo que saben que no van a sacarte a la primera. Observarlos con detenimiento es recibir toda una clase magistral. Mi hijo es un campeón del que aprendo a diario.

En nuestro sector, somos corredores de fondo que “vendemos” intangibles, un humo creativo de historias que buscan materializarse en imágenes y sonidos. Utilizarás el pitch continuamente, en todas las etapas de la producción audiovisual, ya sea en la fase de desarrollo, el casting, la selección del talento, la financiación, la producción o la distribución, y para instar a terceros que otorguen más fondos, medios o recursos al proyecto. Los productores que elaboran un pitch tienden a confeccionar un paquete de producción (*packaging*) como hemos visto, que es entregado a cada inversor potencial o interesado en participar en la obra.

No hay una fórmula mágica, cada pitch es diferente y dependerá sobre todo de quién lo hace y de cómo lo ha preparado. Todos deben realizarse con pasión, emoción y entusiasmo.

Los 10 buenos ingredientes para hacer un buen pitch:

1. *Control de ti mismo e inteligencia social*: Domina tus emociones y evita que te dominen.
2. *Brevedad*: Céntrate en lo importante.
3. *Simplicidad*: Facilitará la comprensión.
4. *Pasión, entusiasmo*: Recuerda que la gente compra por la emoción, no por la lógica, y se hace una primera impresión durante los primeros segundos del encuentro. Pone emoción a tus mensajes para que la audiencia sienta tu proyecto.
5. *Naturalidad*: Ser tú, no usurpes personalidades o hacerte pasar por lo que no eres.
6. *Preparación*: trabaja con profundidad las presentaciones, reducirás tu nivel de estrés y nerviosismo. Te empoderarás de tu proyecto. Podrás improvisar en cualquier lugar y en cualquier momento un pitch con la duración adecuada a las circunstancias y a los interlocutores.

7. *Escucha activa*: Habilidad de escuchar no sólo lo que la persona está expresando directamente, sino también los sentimientos, ideas o pensamientos que subyacen a lo que se está diciendo.
8. *Empatía*: Generarla antes de llegar a la propuesta de negocio.
9. *Credibilidad, firmeza y confianza*: Tus interlocutores querrán hacer parte de tu proyecto.
10. *Buena expresión corporal*: Aprende a leer la expresión corporal de los demás.

El sector audiovisual es una “industria anómala” donde las negociaciones dependen de las redes de contacto, y de las gestiones de *lobby* que se efectúan habitualmente en festivales y mercados. La oportunidad para presentar un proyecto se puede producir en cualquier momento, en un encuentro en vivo y en un marco referencial como el de un despacho, un stand, un festival, unas jornadas, unas conferencias, un curso, un mercado o una entrega de premios. Ahí, el factor emocional y social es clave para generar relaciones a largo plazo con cadenas de televisión, distribuidores, agentes y festivales. Cada día aumenta la competencia con el actual clima económico, a la hora de buscar financiación y apoyo a tus proyectos.

He participado en bastantes eventos de pitching en los que nuevas pymes innovadoras intentan convencer a un público de inversores, cadenas de televisión, productoras o distribuidoras para que apuesten por su proyecto. Desgraciadamente, la experiencia es a menudo desalentadora: productores ingenuos o inexpertos lanzan propuestas poco trabajadas y poco realistas, cuando no un montón de tonterías. Los asistentes sienten que han perdido el tiempo y los emprendedores que han dejado escapar una oportunidad, con frustración para todos.

El concepto del pitching

Cada día, el mercado audiovisual internacional incorpora más la técnica del pitching en los procesos de presentación y selección de proyectos. Es un arte necesario para introducirse en la industria. Tiene su origen en la meca del cine de Hollywood. Los ejecutivos de los grandes estudios disponían cada vez de menos tiempo y querían que los guionistas fuesen muy breves en el momento de presentar sus ideas, guiones o historias. De ahí se tomó el símil con el deporte del baseball, muy extendido en EE.UU. Un jugador (*pitcher*) lanza una pelota (proyecto) que debe ser atrapada al vuelo por otro jugador (cliente) con un guante (interés, curiosidad, aceptación).

Intentar explicar verbalmente una visión en una habitación llena de gente siempre es muy difícil. Pero como decía un proverbio japonés: “Visión sin acción es un sueño, acción sin visión es una pesadilla”. El pitching es la presentación pública de un proyecto ante un grupo de personas que tiene la capacidad de financiar, participar o colaborar de alguna forma en un proyecto. Es habitualmente un acto público, con sus reglas de juego y una duración concreta de tiempo. Se muestra de forma verbal y corporal una idea, una noción, un concepto, una situación, un tratamiento, una historia, un proyecto, un modelo o un plan de negocio, etc. No se trata de contar, sino de despertar interés y curiosidad para vender posteriormente: Reside en obtener una decisión de alguien (productora, televisión, inversor, banco, socio, etc.) sobre algo (lectura del proyecto, plan de negocio, propuesta de inversión, etc.). No hay una fórmula mágica, cada pitch es diferente y dependerá sobre todo de la personalidad de quien lo hace y del grado de preparación que le ha dedicado. Eso sí, todos deben realizarse con pasión y entusiasmo. Recuerda que la gente compra por la emoción, no por la lógica, y se hace una primera impresión durante los primeros segundos del encuentro. Por eso hay que “vender” emoción con pasión para el mundo del entretenimiento y de la cultura.

El pitch es una fórmula para comunicar nuestras ideas rápidamente y presentar un contenido de una forma trucada e intrigante. Se trata de ganar efectividad, empatía y credibilidad ante todo tipo de audiencia. El objetivo principal es despertar curiosidad en tu interlocutor para que quiera saber más sobre tu proyecto. Debes despertar interés, no contar todos los detalles. Por ejemplo, si vas al cine y te encuentras con unos amigos después de ver una buena película. Como quieres convencerles de ir a verla, no te dedicas a contársela entera. Le haces un breve pitch que despierte su interés. El pitch es el vínculo entre tus historias y el dinero para hacerlas. Es una técnica de discurso persuasivo, que busca convencer y vencer. Aplicamos inconscientemente esta técnica sin saberlo en nuestra vida diaria y cotidiana con nuestros hijos, pareja, jefes y amigos.

Debes aprender a ser breve. Es muy importante dar una explicación exacta de lo que tu proyecto ofrece: “Éste es el proyecto que quiero hacer, tengo esto hasta el momento y necesito esto”. Céntrate en lo importante. Aprende a describir tu empresa de forma rápida y concisa. Muy a menudo, las personas con el pitch más breve despiertan más interés, ya que dejan a los interlocutores con ganas de saber más u obtener más información. Si hay interés, habrá reuniones de seguimiento para abordar los detalles. Así que en esa brevedad, debes darle una estructura a tu pitch. No existe un estándar

de cómo hacerlo. Utiliza cualquier estructura, siempre y cuando sea convincente y memorable, escalable y con sentido. Si eres muy novato, prepárate un guión previo a la entrevista para evitar que queden temas en el tintero: una guía con los cuatro o cinco puntos trascendentales.

Tu pitch debe ser ilustrativo y tangible. Utiliza un lenguaje visual, con comparaciones y ejemplos para activar conexiones positivas. No olvides nunca que las historias y las anécdotas serán recordadas mucho más que las cifras, gráficos o datos. Un pitch efectivo señala los beneficios para los posibles clientes. No olvides que tantas veces como hablamos, otras tantas se nos juzga. Y no sólo por el contenido de lo que decimos, sino sobre todo por cómo lo decimos o no lo decimos. De ahí de la gran importancia de nuestra expresión corporal. Así que tener buenas ideas no basta, debes saber comunicarlas y vender tus “paquetes creativos” o de negocio con efectividad y profesionalidad.

Nota

El presente artículo ha sido publicado originalmente en LatAm Cinema y basado en el libro de Paco Rodríguez, *El arte del pitching: Cómo vender proyectos en 5 minutos*. Reproducido en este libro con permiso del autor.

Cómo se distribuyeron y exhibieron las películas de terror argentinas (2008-2015)

68

por **Carina Rodríguez***
[Argentina]



Los monstruos industria argentina son un fenómeno relativamente nuevo que explotó a partir de la década de 2000. Mientras desde los inicios de la producción cinematográfica nacional se estrenaron 28 películas en 7 décadas, los últimos 15 años muestran un aumento en la realización que ya llega a los 150 títulos.

El terror argentino construyó decenas de monstruos de papel de bajo presupuesto. Las características de la producción y su circulación le impusieron oportunidades de mercado. Como punto a favor, un atributo que podría parecer una desventaja (y en algunos aspectos lo es): su independencia casi total de los modos de producción industrial. La realización al modo “hágalo usted mismo” les permitió a los directores lograr efectos y recursos de una manera más económica y creativa.



* **Carina Rodríguez** es periodista, editora, docente e investigadora. Se especializa en el género de terror en cine y televisión, sobre lo que ha publicado numerosos artículos y el libro *El cine de terror en Argentina: producción, distribución, exhibición y mercado (2000-2010)*.

Es editora de contenidos y periodista de Ultracine, publicación dedicada al análisis de taquilla y cine.

Es Magíster en Industrias Culturales por la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ) y docente e investigadora para la misma institución.

También trabaja —desde hace más de una década— realizando divulgación científica y comunicación institucional en la UNQ.

Contacto: carina.rodri@gmail.com.

El eterno ejercicio de rodar brindó a los realizadores las posibilidades para hacer cine de calidad con poco dinero. Más que aprender en la teoría, la realidad les dio las herramientas para ajustarse a un presupuesto y bajar el guión a la realidad. El trabajo con costos acotados permitió a los cineastas mayor flexibilidad en las rutinas productivas y una adaptación más rápida a los cambios del entorno que se asemeja al terror de barricada de los '60, como el instaurado por Roger Corman (entre otros), quien define al cine de esa década con características perfectamente aplicables a la producción argentina iniciada en el siglo XXI. Aún en perspectiva, la barricada cinematográfica estadounidense de los '60 parece de juguete al lado de la argentina. Mientras uno de los mayores ejemplos mundiales de bajo presupuesto es el costo de u\$s 144.000 de *La noche de los muertos vivos* (Romero, 1968), en nuestro país se podría hacer 48 veces *Habitaciones para turistas* (García Boggiano, 2004) o 480 versiones de *Plaga zombie* (Páres y Sáez, 1997) con esa cifra, sin considerar la inflación de más de 30 años. Aún dentro de las películas financiadas por el INCAA, los presupuestos son bajos o medios lo cual les permite hacer films con herramientas obtenidas dentro de la barricada cinematográfica, aunque los costos se elevan por los certificados de libre deuda que impone el Instituto y el pago a todos los sindicatos. Muchos de estos productos caen naturalmente bajo la categoría *exploitation* por los modos de producción asociados.

Una de las claves para mantener estos costos es la colaboración entre directores, que socializan su mano de obra y equipamiento técnico en las películas de todos sin ninguna o poca retribución económica. Asimismo, estos bajos márgenes de costos permiten la experimentación, la búsqueda de nuevos lenguajes, la adopción de riesgos formales frente a un cine de presupuestos elevados que no tiene demasiado espacio para innovar porque está obligado a recuperar la inversión. Esta renovación cinematográfica tiene posibilidades de construir un nuevo canon cinematográfico, como lo hizo el Nuevo Cine Argentino en los '90, cuando estaba en las orillas de la industria. Ambos movimientos están apoyados sobre la macroestructura que sostiene al cine nacional: recursos humanos con educación formal y una cultura cinéfila en ascenso.

Hasta finales de la década de 2000, el 90% de las producciones permanecía bajo el radar de la industria y no obtenía financiamiento del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA). La última película estrenada comercialmente había sido *Alguien te está mirando* en 1988, en donde un grupo de estudiantes se somete a experimentos del sueño. Con una banda de sonido que involucró a Soda Stereo y Los Violadores era como un ho-

menaje a la saga *Pesadilla* mezclado con postulados de la ciencia ficción.

Veinte años después se estrenó la primera película de una nueva generación: *Visitante de invierno* (2008) de Sergio Ezquenazi. Su lanzamiento en 54 salas con 10.818 espectadores auguró vientos de cambio para el género. Si bien no fue un hitazo de taquilla sacó de la clandestinidad al terror argentino que comenzó a obtener subsidios del INCAA y estrenar en salas comerciales.

Nacida bajo un ala de una producción de guerrilla que circulaba en circuitos alternativos, el panorama cambió mucho y en los últimos 7 años se estrenaron 13 películas en salas comerciales. El INCAA fue un operador clave en este escenario y pasó de la apatía al impulso feroz: subsidios, estrenos en sala, cuotas de pantalla, ciclos en INCAATV, programación de películas y charlas en el BAFICI, la creación del Blood Window como un mercado específico para películas de terror en Ventana Sur, a lo que se sumó la apertura de un concurso específico para este género en 2015.

También se proyectaron galas de Blood Windows en el Festival de Cannes que llevó a las películas argentinas *Testigo íntimo* de Santiago Fernández Calvete, *El eslabón podrido* de Javier Diment, *Naturaleza muerta* de Gabriel Grieco, *El día trajo la oscuridad* de Martín Desalvo, y la coproducción estadounidense-mexicana *Scherzo diabólico* del argentino Adrián García Boggiano.

Los estrenos del terror argentino desde 2008 a 2015 tuvieron un total de 178.557 espectadores y un promedio de 13.735 tickets, 16 pantallas y 5 semanas por película según datos de Ultracine. No es una media que escape al resto de títulos nacionales.

Con la excepción de *Sudor frío* —de Disney—; *El desierto* —comercializada por El Tren—; *Making off sangriento* —estrenada sólo en el cine Gaumont—; y *Malditos sean!* —negociada por 3D Films—, todos los estrenos de los últimos 8 años (un 70%) fueron distribuidos por Primer Plano Film Group, de Pascual Condito. Y la mayoría de las películas utilizó como agente de ventas internacional a One Eyed Films, una empresa especializada en películas latinoamericanas de terror que establece acuerdos por un determinado tiempo, llevándose un porcentaje si la venta se efectúa.

La clave económica del terror ha sido siempre sus costos prevalectentemente bajos. Poco riesgo financiero equivale a poca pérdida de capitales si las audiencias no acompañan la propuesta, y ganancia pura si se convierte en un *hit*. Muchos directores argentinos indican que el costo de producción puede financiarse con alrededor de 4.000/5.000 espectadores y por arriba de los 6.000/7.000 ya se genera ganancia.

¿Cuáles son las condiciones en que se producen y se estrenan los títulos del terror argentino? Desde mi libro *El cine de terror en Argentina: producción, distribución, exhibición y mercado (2000-2010)* (descarga gratuita en www.facebook.com/cinedeterrorargentino) realicé un análisis exhaustivo del sector. A continuación analizaremos cada caso estrenado en salas comerciales argentinas.

Sudor frío y *Penumbra* de la platense Pauraflics están el podio con la temática que suele caracterizar a los hermanos García Bogliano —particularmente Adrián es un director que hoy en día tiene proyección internacional y filma en México y Estados Unidos—: asesinos slasher, mujeres en peligro desnudas y desmembradas, *gore*, sustancias explosivas, fantasmas y rituales diabólicos.

Sin duda, la estrella del último lustro fue *Sudor frío* con Pampa Films y Pauraflics como productoras, Disney como distribuidora y Telefé como canal de difusión. Una gran campaña publicitaria y una compañía distribuidora transnacional ayudaron a ubicarla en el *top ten* de las películas estrenadas en 2011, con 80.549 espectadores. Tal vez para Pampa no haya sido un éxito rutilante, pero ella sola se lleva la mitad de los espectadores del género nacional desde 2008.

La relevancia central de la empresa distribuidora y de una campaña publicitaria agresiva se muestran si comparamos *Sudor frío* con *Penumbra*: mismos director y productora de origen (la platense Pauraflics), estéticas similares y un estreno con apenas un año de diferencia, en similar cantidad de pantallas. Sin embargo, la segunda película obtuvo un 80% menos de espectadores, vendiendo 16.109 tickets.

En el tercer puesto se ubica *La memoria del muerto* de Javier Diment, con 15.580 espectadores. Exhibe un desborde saturado de sangre y espíritus que intentan revivir al personaje interpretado por Gabriel Goity en una mezcla de terror, humor negro y melodrama.

En el cuarto puesto, la primera película argentina de terror en 3D —*Necrofobia*— dirigida por Daniel de la Vega, uno de los realizadores más experimentados en el género. Luego de filmar algunos cortos del género saltó a la fama cuando escribió y dirigió —junto a Pablo Parés— *Jennifer's Shadow* (2004), que tuvo a Faye Dunaway como protagonista. Le siguieron *Death Knows Your Name* (2007) filmada en inglés, *Hermanos de sangre* (2012) elegida como mejor película del Festival de Cine de Mar del Plata, y *Necrofobia* (2015), la primera película de terror argentina en 3D. Actualmente está filmando *Ataúd Blanco* cuyo estreno está previsto para junio de 2016.

En el quinto puesto está posicionada la primera película en ser estrenada de esta nueva oleada de cine de terror argentino: *Visitante de invierno*, analizada en párrafos previos.

Por debajo de los 10 mil espectadores se ubica *La segunda muerte* de Santiago Fernández Calvete. Se trata de una vuelta al cine de terror clásico, con casos de combustión espontánea y terror religioso en un pequeño pueblo bonaerense. Su director está a punto de estrenar el thriller *Testigo íntimo*, incursionando en un nuevo género.

El día trajo la oscuridad de Martín Desalvo vendió 7.638 tickets en las salas con una propuesta que pone énfasis sobre las atmósferas y los climas para relatar una inoculación vampírica y la atracción entre dos mujeres. Una performance similar tuvo *Lo siniestro* (7.585 de asistentes), la ópera prima de Sergio Mazurek que aborda el terror psicológico desde la mente de una mujer trastornada.

Un caso particular fue el slasher vegano *Naturaleza muerta*, de Gabriel Grieco. Aunque Grieco venía de una larga trayectoria audiovisual, éste fue su primer largometraje. No obtuvo interés del INCAA pero en 2013 presentó un *work in progress* en el Blood Windows de Ventana Sur, donde obtuvo tres premios para la finalización y fue seleccionada para proyectarse en el Mid-night Galas del Festival de Cannes.

Se trató de un lanzamiento independiente de una película no financiada por el INCAA que sumó el apoyo del Instituto para el estreno y al cine Gaumont. En su primera semana de estreno obtuvo 3.183 espectadores en 21 salas y terminó la corrida con 6.686 tickets vendidos en cuatro semanas dejándola en el octavo lugar del ranking general del género. Según su mismo director, necesitaban un mínimo de 5.000 asistentes, 7.000 era un resultado con el que quedaban muy conformes y 10.000 era el techo. En resumen, tuvo una buena performance por las condiciones de estreno y los objetivos planteados.

2/11: Día de los muertos es una cinta dirigida por Ezio Massa, quien tiene en su haber la realización y producción de varias películas de acción y terror. Hace una mixtura entre una investigación policíaca y leyendas populares. Estuvo tres semanas en cartel y atrajo a 3.207 espectadores.

Mientras casi todas las películas de terror estrenadas en Argentina apelan directamente a los códigos clásicos del género, *El desierto* es una propuesta atípica por su cruzamiento de ciencia ficción, zombies y un drama amoroso que escarba directamente el perfil psicológico de sus protagonistas (Lautaro Delgado, Victoria Almeida y William Prociuk) en un ambiente opresivo y claustrofóbico. Se estrenó en 11 salas y vendió 3.278 de entradas en sus 4 semanas en cartel.

Malditos sean! desplegó tres historias en tres tiempos diferentes. Codirigida por Fabián Forte y Demian Rugna, fue la cinta con estreno comercial menos taquillera con 2.412 espectadores. Por último, la película de los hermanos Gonzalo y Hernán Quintana, *Making off sangriento. Masacre en el set de filmación*, que tuvo un estreno limitado en Espacios INCAA (particularmente el Gaumont) y vendió 1.100 tickets.

Conclusiones

En definitiva, el terror argentino es un género que nació con el impulso de realizadores independientes. El bajo presupuesto, que define al género en sus expresiones históricas y mundiales, permitió la generación y la subsistencia del terror nacional que se retroalimentó del bolsillo de los mismos cineastas, de sus ingresos por trabajos para otras empresas y de los pocos retornos obtenidos en las fases de comercialización (que en varios casos es significativo respecto a la inversión inicial).

El motor del movimiento no fue el dinero sino el amor por el género. Se trató de un trabajo colectivo, más que individual, que crea nuevos lenguajes, formatos e imágenes apostando pocas monedas en metálico y millones en ideas, creatividad, talento y vocación por filmar.

Hacia el inicio de esta década comenzó a tener incentivo estatal posibilitando el estreno comercial en salas. ¿Podemos hablar de un fenómeno de taquilla? Aún no y aunque las películas de terror atraen a un promedio de 13.000 espectadores no escapan a la tendencia del estreno de los films nacionales. Sin embargo, sus bajos costos muestran que a pesar de ello la mayoría obtiene rentabilidad.

Es de esperar que este crecimiento en el número de estrenos empiece a atraer a los fanáticos del género que se vuelcan a las propuestas estadounidenses y proyecte puertas afuera a la Argentina como uno de los países con mayor producción de terror de habla hispana.

Cómo diseñar el cartel de una película. Horror al primer avistamiento

69

por **Eduardo Santaella (Guro)***
[México]



Para todos los raretes que desde temprana edad fuimos expuestos a lo más terrible, y mejor, del cine de género (sin despreciar a generaciones posteriores, no es ningún logro el llegar temprano), aquellos primeros estímulos lo significan todo. Sin importar de qué edad se esté hablando, existen ciertas imágenes primarias incrustadas en la psique de cada uno de nosotros, creo incluso que hay una posibilidad bastante alta de que uno se dedique a los temas que le intrigan influenciado por ese mismo primer contacto, ese choque temprano que da paso a un panorama abrumador debido a la cantidad enorme de posibilidades creativas que ofrecía.

Algunos privilegiados pueden contar este primer estímulo como el visionado de una película entera y lo que ésta involucraba, con suerte tal vez pudiera tratarse de un clásico del género, un film imperdible que perdurará en



* **Eduardo Santaella (Guro)**, nacido en el Distrito Federal, México, en 1984, es un ilustrador y diseñador gráfico egresado de la Universidad La Salle, que desde hace poco más de media década se dedica profesionalmente a la promoción cultural de eventos y proyectos de cine y música, particularmente producciones independientes relacionadas al género de horror y corrientes ruidistas contemporáneas, su trabajo ha sido presentado por iniciativas e instituciones como Rue Morgue Magazine (The Fright Gallery), Cineteca Nacional (CONACULTA), Reelizer (Badass Digest), Sopitas, Paura Flics (Argentina), Terrorífilo (Uruguay), Raven Banner Entertainment, Stay Strange (San Diego), y los festivales Macabro, Masacre en Xoco, Feratm, Mórbito y una iniciativa propia llamada Festival Grotesco. Es el ilustrador de la tapa del presente libro. Contacto: www.guro.mx.

la mente de aquella persona durante los años venideros; en el mejor de los casos esto sería sugerencia de alguien mayor y mejor entendido en la materia. Sin embargo, hemos deambulando por el mundo un grupo de subnormales, con un poco menos de fortuna, pero que de alguna manera fuimos afectados por un desorden de imágenes y referencias que parecieran ir formando un todo inteligible hasta muchos años después de considerar el impacto que ya habían provocado.

No sería si no hasta hace 3 o 4 años que descubrí que entre mis recuerdos existían escenas completas de *The Hidden* (*Lo Oculto*, nombre por de más apropiado para el tema, y dirigida por Jack Sholder en 1987) y que si mi memoria no me falla, como suele suceder, debí haber visto de manera bastante casual y en casa de familiares cercanos, poco antes de entrar a la primaria, esto es, al menos en México, antes de cumplir los 6 años, lo cual probablemente no la convertía en el material más adecuado posible (la aclaración ociosa sirve únicamente para tratar de explicar ese alcance).

En mi caso particular, y quiero creer que no estoy solo en esto, esos primeros estímulos fueron, de manera bastante específica, las portadas de VHS. Habiendo nacido en 1984 en el seno de una familia que no apreciaba particularmente el cine de horror (al cual refieren la mayoría de mis ejemplos) las ocasiones en que asistimos a una sala a ver algún estreno que se aproximara al género que desde pequeño me interesaba eran prácticamente nulas, y mis recuerdos de haber visto alguno de estos carteles en mediano o gran formato son bastante escasos. Tal vez por ahí exista alguna memoria borrosa tratando de enfocar un viejo poster de *Tentacles* (1977) que hasta la fecha me parece poco más que una mera curiosidad. Sin embargo el ancho de los referentes que han ocupado mi memoria desde niño han sido los carteles y el arte que adornaba las portadas que solían conseguirse en el videoclub, y esto en un videoclub cualquiera, considerando los miles de títulos que se encontraban al alcance del público, que asistía religiosamente a estos establecimientos; gracias a mi padre yo lo haría por lo menos dos o tres veces a la semana.

De cualquier forma esto no significaba que yo pudiera rentar el título cuya portada me pareciera la más espantosa sobre los estantes (casi toda la filmografía que disfruté en esa época sería de manera indirecta), lo cual volvió mucho más estrecha mi relación solamente con las horribles portadas que adornaban las cintas, y que, como todos sabemos, en los tiempos en que me tocó crecer eran las carátulas más horripilantes de las que se tenga memoria, incluyendo títulos que no hacían justicia al arte en cuestión.

En aquella época no podía existir un proceso de selección más noble y democrático que el que se practicaba en el videoclub; las películas con el

menor presupuesto y de dudosa calidad artística podían competir y compartir estante con la producción hollywoodense más cara del momento, y no había otra manera de discernir entre aquellos títulos más que por la carátula y arte correspondiente que envolvían un videocassette. A menos de que se contara con acceso a publicaciones especializadas de género, escasas y difíciles de acceder para cualquier persona promedio en el contexto latinoamericano, las únicas herramientas con que se contaba para empaparse de aquella cultura eran una exagerada y en ocasiones poco informada sinopsis y en las fotografías o ilustraciones que acompañaban a cada caja.

Sin creer que se incurre en exageración alguna, esto me parece equiparable a la forma en que se vuelve a escoger material visual en nuestros tiempos, para las producciones independientes que nos conciernen (¿A quién le importa realmente la industria del cine cuando se vive en América Latina?) no existe mejor carta de presentación que el poster con que se expone en sociedad. Debido a la sobresaturación de datos que rodea las redes y medios de comunicación que utilizamos todos los días, aunado a que las distribuidoras no tienen reparo alguno en arruinar una cinta con la forma en que editan sus avances de cine, o las reseñas especializadas que en su entusiasmo sobreexplican el proyecto que están tratando, diría que la mayoría de personas interesadas en un género específico cuentan como principal soporte y punto de partida al cartel de cine, para escoger, o no, el ver tal película por encima de las demás, sin importar que ahora se encuentre formado por pequeñísimos píxeles y no impreso en papel de alta calidad como antaño.

Por tanto, me parece una contradicción tremenda el que pocas veces el poster sea considerado una parte integral e indispensable en el proceso de acercamiento con el público, llegando incluso a ser tratado como mero artilugio mercantil que se abandona a ser manipulado libremente por la distribuidora con un mínimo tiempo posible antes de su lanzamiento comercial, convirtiéndose en apenas un engorroso requisito.

Sobre todo considerando que en Estados Unidos o Gran Bretaña, mecas del cine de género y estandartes inamovibles por insoportable que esto parezca, la producción y el mercado de nuevos y viejos carteles es un negocio bastante rentable. Basta con revisar el ejemplo de Mondo, empresa que comenzaría a producir playeras de cintas entrañables y que pronto daría un giro completo hacia la creación casi exclusiva de carteles impresos en serigrafía, volviéndolos artículos de colección de manera inmediata y afectando directamente el modo en que proyectos audiovisuales se han venido promocionando desde entonces, millonarias cintas hollywoodenses incluidas.

Por todo lo expuesto anteriormente y considerando el área en que he desperdiciado gran parte de mi vida, no podría insistir más en la importancia de la imagen fija para la promoción del cine de género, ya sea apoyándose en la fotografía, la ilustración o el diseño gráfico (punto importantísimo a tratar dependiendo del tipo de producción que se esté lanzando), la imagen con la que una película se presenta al mercado o público no puede dejarse de ninguna manera al azar, o en el peor de los casos en manos de la gente que se dedica específicamente a la parte económica o de distribución de la cinta, y que bajo ninguna otra circunstancia se dejaría decidir sobre asuntos de índole creativa dentro del proyecto.

Creo fervientemente que el invertir tiempo en proyectos gráficos de calidad que ayuden al mejor desarrollo de un proyecto cinematográfico pueden beneficiar enormemente al movimiento de género formado por cineastas independientes en Latinoamérica, que tienen que depender, desde su concepción, en estrategias propositivas para cautivar a una audiencia que definitivamente existe en el territorio pero no suele ser la más enfocada, aunque compense, a cierto grado, con entusiasmo.

Es necesario voltear hacia los incontables referentes con que cuentan los involucrados en dicha cultura, la forma en que los ambiciosos proyectos fílmicos que contaban con los directores más importantes de los '70 y '80 iban acompañados también de campañas de publicidad igualmente elegantes y cautivadoras, sería imposible separar a *The Exorcist*, *Alien* o *Rosemary's Baby* de sus complementos gráficos, creados por excepcionales diseñadores de aquellos tiempos y que vistos a la distancia es indudable que englobaban, además del concepto de la cinta, todas las inquietudes y preocupaciones de la época de manera magistral. No puede obviarse tampoco la escuela cubana de cartelismo, que aunque se mantuviera alejada de géneros fílmicos más específicos, es sin duda una fuente inagotable de recursos y que está caracterizada por un sincretismo y una economía visual únicos en el mundo.

Diría que, como yo, existe una cantidad enorme de artistas gráficos en América Latina cuya cultura visual ha sido nutrida de manera fundamental por el imaginario creado por el cine de género, y hasta cierto punto por la parafernalia que se encuentra a su alrededor, sólo basta con voltear hacia otros aspectos de la oferta cultural para notar que esa relación ya se encuentra ahí, pareciera que en ocasiones dormitando, pero que cuando exista la conexión necesaria para que ambas subsistan de manera equitativa y orgánica pueden lograrse proyectos redondos e integrales que de otra manera sería casi imposible imaginar, y es que cuando se reúnen los elementos necesarios para reforzar ese primer estímulo al que he venido refiriéndome, y

éste se encuentra respaldado por una película que cumple con todas las expectativas que se encontraban abstraídas en ese arte que lo complementa, el resultado sólo podría ser descrito como mágico.

Nota importante: Una de las portadas que recuerdo que más me impactaron en la infancia era la que adornaba a *Revenge of the Radioactive Reporter* (1990), película de la que sólo he visto algunas escenas en Internet, que me sigo rehusando a ver completa y que no podría recomendársela a nadie, nunca.

Festivales



Macabro: Festival Internacional de Cine de Horror de la Ciudad de México

70

por **Edna Campos Tenorio***

[México]



Tenía como seis años cuando ví *La danza de los vampiros*, de Roman Polanski, en un cine que programaba películas de catálogo (aún no había acceso al cine por video) y me volé. Esa experiencia, junto a la primera vez que vi *El exorcista*, fue clave. En mi adolescencia me alejé un poco del cine de horror y empecé a ver más cine de arte y experimental. El reencuentro con el horror se dio justo cuando empecé a profundizar en la revisión de películas experimentales y de culto. Descubrí un nuevo mundo lleno de imágenes muy diferentes a las que me ofrecía el cine comercial, montones de imágenes terroríficas y diferentes esquemas narrativos que me llevaron a profundizar en mi pasión recién redescubierta, y junto con ellas llegó la decisión de hacer un festival. Yo tenía experiencia en este tipo de eventos, así que el universo conspiró y sólo era cuestión de trabajar en el plan que le-



* **Edna Campos Tenorio** es licenciada en Periodismo y Comunicación por la Universidad Nacional Autónoma de México, diplomada en Cine, Literatura e Historia. Desde 1997 ha desarrollado su profesión en el área de la promoción y gestión cultural, especializándose en el campo de la producción y la promoción del cine. Es fundadora y directora general de Macabro: Festival Internacional de cine de horror de la ciudad de México (de 2002 a la fecha) y del Macabro Lab, Laboratorio de creación, perfeccionamiento y producción de obras cinematográficas de género. Como productora y guionista, participó en el documental *Alucardos: Retrato de un vampiro* (Ulises Guzmán, 2010), sobre el cineasta mexicano Juan López Moctezuma. Ha sido productora ejecutiva de varios cortometrajes. Actualmente prepara la producción de la serie *Asphyxia*.

vantaría al Macabro, el primer festival de cine de terror en México y el segundo en Latinoamérica, después del Buenos Aires Rojo Sangre.

Me formé profesionalmente como periodista y comunicóloga. Durante mi vida universitaria me enfoqué mucho a la producción y el guionismo. Paralelo a mi formación académica, asistí a cursos y talleres de fotografía, cine, literatura y periodismo cultural. Me adentré profesionalmente en el mundo del cine en 1997, recién egresada de la Universidad, gracias a la invitación de mi amigo y cómplice de la preparatoria, Arturo Castelán, para participar en la producción de un festival de cine, que en su momento fue bastante arriesgado por la temática que manejaba: el Mix México de Diversidad Sexual (en este momento va por su edición 18).

A partir de esa colaboración conocí mucha gente de la que aprendí mucho sobre producción, programación y búsqueda de financiamiento para proyectos culturales. Mis nuevos maestros trabajaban en espacios culturales y festivales underground en Estados Unidos, principalmente. Aprendí mucho de programación y organización de Shari Frilot, quien actualmente es senior programmer y curadora de la sección New Frontier del festival de Sundance. Era un mundo nuevo, eran los inicios de lo que ahora se ha constituido como una industria festivalera en México. No había gente que supiera cómo hacer un festival, por lo que nosotros teníamos que hacer todo, absolutamente de todo.

Posteriormente entré de lleno en la producción cinematográfica en algunos pequeños cortometrajes, hasta llegar a realizar la producción y el guión de *Alucardos: Retrato de un vampiro* junto al director Ulises Guzmán.

Macabro

Macabro inició como una muestra de cine de género que presentaba películas exhibidas con pleno conocimiento de productores, directores y distribuidores. Tuvimos que tocar muchas puertas, abrir espacios institucionales que no veían con buenos ojos la posibilidad de programar ciclos de cine de género en templos del arte. La constancia e insistencia abrieron los espacios y permitieron que con el tiempo empezara a crecer hacia otros lugares, algunos no comunes para la exhibición cinematográfica como el panteón de San Fernando, y convertirse en uno de los eventos de mayor tradición en la Cineteca Nacional, que además de ser el archivo fílmico de la nación, es el espacio más importante para la exhibición cinematográfica del circuito de cine de arte y alternativo.

El crecimiento, la evolución constante y la consolidación nos permitió tener la posibilidad de tener invitados como Lamberto Bava, Luigi Cozzi, el

actor Ken Foree, el director de cine underground Nick Zedd, así como ciclos completos de leyendas y directores importantes como Shinya Tsukamoto, Herschell Gordon Lewis y Jan Svankmajer.

Macabro fue en sus primeros años el primer foro en México que proyectó cine de horror y fantástico contemporáneo de toda América Latina, nombres como los de Adrián García Bogliano, Vígor Mortis, Demián Rugna, Mad Crampi y Jorge Olguín, entre otros cineastas. Asimismo, dio un espacio a la exhibición de los cineastas mexicanos emergentes, interesados en hacer cine de género.

El cine de terror mexicano ya tenía un lugar y una historia que aún no ha sido contada con rigor. Sin embargo, en el momento del nacimiento de Macabro, parecía olvidado por completo. Macabro inició una labor de rescate empezando con la búsqueda de cortometrajes del género en las escuelas de cine, el homenaje al director Juan López Moctezuma, los reconocimientos a personalidades y el espacio de exhibición para el trabajo de directores como Jorge Michel Grau, Ulises Guzmán, Lex Ortega y recientemente de César García, Laurette Flores y Gigi Saúl Guerrero.

El género en América latina

Ciertamente en varios países de América Latina se ha producido cine de este tipo en algún momento o período histórico, pero nunca un movimiento como el que se vive actualmente, en el cual podemos nombrar dos o tres directores de países como Chile, Brasil, Argentina y México y producciones de casi todos los países de la zona. Desde hace más de diez años, con la creación de festivales de cine de género se han abierto espacios en los cuales se ha exhibido e impulsado la carrera de varios directores, que difícilmente hubieran podido dar a conocer su trabajo.

El cine de guerrilla es la forma más común para hacer cine en nuestra zona, especialmente si de cine de género hablamos. Los apoyos institucionales son pocos y en el caso de México son peleadísimos, la mayoría se van a la producción de películas que están catalogadas como cine de autor o de arte, y la iniciativa privada es muy conservadora, por lo que llega a muy pocas películas de género.

Muchos realizadores y futuros realizadores deben convencerse que no necesariamente se necesita del apoyo institucional, ni tampoco mucho presupuesto para tener buenos resultados, y que se puede hacer una campaña de difusión y un esquema de exhibición alterna a los espacios comerciales que permitan que una producción de guerrilla sea rentable. Hay un mercado importante para el cine de género. Además de los fanáticos del cine de

género que llenan las salas de cine en festivales especializados, hay un sector del público general que siente interés por este tipo de producciones.

Sobre los festivales de cine de género

Los festivales de cine de género han evolucionado de ser meramente espacios de proyección y difusión para muchos cineastas emergentes, a ser espacios formadores de cineastas, especialistas, alianzas y una comunidad que celebra el cine de género como expresión cinematográfica válida con un público cada vez más leal y conocedor del tema.

Lo fundamental para programar un festival es contar con una idea clara al respecto, que sea congruente con la misión, concepto y objetivos del festival así como la originalidad de su propuesta. El resto es cuestión de saber utilizar el presupuesto —mucho o poco— con el que se cuenta, así como las relaciones y habilidades que la dirección y el equipo de programación hayan desarrollado. Cuando se tiene un presupuesto acotado para hacer un festival, se puede hacer una programación que no implique muchos gastos; distinguir cuáles pueden ser los *highlights* y enfocar los esfuerzos a ello. Las relaciones y las alianzas pueden ser fundamentales.

Hay muchas situaciones que se presentan en un festival que, si no se manejan bien, pueden conducir a errores fatales. A continuación enumero tres que me parece son los más comunes:

1. Trazarse metas y objetivos muy elevados en poco tiempo: Es uno de los principales errores en los que se cae cuando se hace un festival, especialmente al inicio. La construcción de un festival es un proceso que lleva tiempo.
2. Confundir invitados (creadores, prensa, miembros de la comunidad cinematográfica, etc.) con público. Lo ideal es formar un público que pueda interactuar con los creadores y otros invitados para que estos puedan presenciar una reacción más apegada a la realidad, que se sume a la de sus colegas cineastas.
3. Finalmente, uno de los temas más delicados. La organización del festival debe evitar que las relaciones de amistad con la comunidad del género afecten su credibilidad, el festival debe respetar sus propias reglas y concepto, aunque la decisión pueda ser incómoda para algún miembro de esa comunidad.

Macabro se lleva a cabo en una de las ciudades más grandes del mundo, con una fuerte competencia en el área de entretenimiento que se encuentra

casi en cada esquina. Es por esto que hemos seleccionado nuestras sedes para que pueda acudir gente en los distintos puntos de la ciudad. El público de Macabro ha crecido exponencialmente. El festival tuvo en su más reciente edición cerca de 25,000 asistentes sin contar las funciones en sedes alternas posteriores a la fecha de su realización, así como las muestras en otras ciudades y estados.

En Macabro los cortometrajes son agrupados en programas curados de forma temática, de manera que se puedan exhibir en una función de una hora, a hora y media. Todos entran en competencia, ya sea nacional o internacional. Hay un eje temático e intención en la selección de homenajes, retrospectivas, invitados y eventos especiales. Hacemos presentaciones musicales, talleres, conferencias, exposiciones, o presentaciones multidisciplinarias.

Para escoger la fecha de realización de un festival hay que tomar en cuenta el tiempo de planeación, el financiamiento y evitar la competencia con algún otro evento que pueda ir dirigido al mismo público. Sobre el tema de la prensa, lo ideal es contratar a una agencia o profesional que maneje las relaciones públicas con los medios. Si no se cuenta con presupuesto para ello, hay que elaborar una base de datos e invitar a los contactos adecuados que puedan favorecer la difusión del evento.

Las redes sociales pueden ser un gran vehículo de difusión gratuita y de interacción con el público del evento. Se debe encargar de ello una persona que conozca el manejo de redes apoyado por la o las personas del festival que puedan manejar contenidos especializados.

Lo ideal de un festival es que tenga actividades durante todo el año. Se pueden organizar proyecciones, llevar contenidos o muestras del festival a otros lados, compartir programación con otros festivales, etc. En Macabro nos interesa el apoyo a la producción y lo hacemos a través del Macabro Lab y el apoyo a producciones como se hizo con *Alucardos: Retrato de un vampiro*.

Conseguir patrocinios y financiamiento es uno de los puntos más álgidos y clave para cualquier festival, especialmente si se trata de uno de género. Idealmente la persona que se encargue de vender *stands* y patrocinios en el festival, debe conocer perfectamente del tema y tener la sensibilidad y el conocimiento del manejo de relaciones públicas con patrocinadores. El tema específico de los *stands* depende también de los espacios sede del festival y de los esquemas que la organización tenga con ellos. La venta de artículos promocionales de un festival ayuda de diversas maneras, es una fuente de recursos y es una forma de hacer difusión al proyecto y posicionarlo como marca.

Consejos para armar un festival

Primero que nada, hay que saber para qué hacer un festival, cuál es el propósito del mismo. Si es un festival que busca abrir un público para el género, si es para impulsar la economía de un lugar a través del turismo y la difusión de un evento cinematográfico, para impulsar el trabajo artístico de un colectivo o, como iniciaron muchos de los festivales que llevan más de diez años en Latinoamérica, como espacio de difusión para el cine de género.

La organización debe contar con contactos, conocimiento y nociones básicas para levantar un festival. Hay mucho trabajo detrás y, si todo sale bien, ese será el premio. Si buscan hacerse ricos por organizar un festival, les deseo mucha suerte.

FERATUM: Festival Internacional de Cine Fantástico, Terror y Sci-Fi

71

por Miguel Ángel Marín*
[México]



FERATUM, Festival Internacional de Cine Fantástico, Terror y SCI-FI, nace como consecuencia del auge que ha tenido el cine fantástico en México y en el mundo.

El proyecto comenzó a gestarse cuando vivía en Barcelona, en 2003. Descubrí una inquietud que, sin saberlo, traía desde mi niñez. Se despertó al asistir a la 36ª edición de Sitges, Festival Internacional de Cine Fantástico de Cataluña. Desde ese momento mis esfuerzos se enfocaron en la realización de un festival de cine fantástico en mi pueblo natal, Tlalpujahua, el marco perfecto para albergar este encuentro. En aquellos años el género en México estaba poco explorado y devaluado; a pesar de haber pasado por una época de esplendor, en ese momento pocas eran las ventanas de exhibición del cine fantástico independiente.



* **Miguel Ángel Marín** (Tlalpujahua, México, 1974), estudió administración y producción de cine en la Universidad de las Américas, y realizó un master en dirección de documentales en la Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Cataluña, España. Ha trabajado en diferentes cadenas de televisión. Fue productor y director de fotografía de varios cortometrajes, productor del documental español *Desconcierto*, productor ejecutivo de la serie *Código Paranormal* de la cadena norteamericana LATV, entre otros trabajos. Fundó y fue productor del festival Mórbito durante 4 años en México. Actualmente es fundador y director de FERATUM, Festival Internacional de Cine Fantástico, Terror y Sci-Fi. Contacto: Feratumfilmfest@gmail.com - infoferatum@gmail.com - www.feratumfilmfest.com. Redes: www.facebook.com/feratumfilmfestival - [@feratumfest](https://www.instagram.com/feratumfest) [instagram.com/feratumfest](https://www.instagram.com/feratumfest).

Mi vocación por el cine comenzó desde muy pequeño. Al pueblo llegaba cada verano el cine ambulante; una carpa con sillas, donde me emocionaba escuchar el sonido que emitía un cochecito en las calles anunciando: “¡Hoy! Santo contra las mujeres vampiro...”. Mis primeras películas fueron de momias, mujeres vampiro, hombres lobo, extraterrestres y todo un mundo fantástico que se producía en México en los ‘60 y ‘70.

Otro motivo que me impulsaba es que Tlalpujahua cuenta con una gran tradición y leyendas que combinaban para realizar el festival. Un pueblo minero productor de oro y plata a principios del siglo XX. De ahí emanan muchas historias y leyendas, además de la catástrofe que sepultó gran parte de la población a causa de una avalancha de residuos tóxicos de la mina, cientos de muertos, tesoros enterrados y un sin fin de historias que pueden ser convertidas en guiones cinematográficos. De aquella tragedia sólo queda un vestigio; “La torre del Carmen”, hoy ícono del festival, en el cual se hace tributo a toda esa época de bonanza. FERATUM ha tomado este lugar emblemático para realizar cada año “La marcha de las bestias”, caminata nocturna para festejar el cine fantástico mundial.

Mi primer paso fue fundar junto con otros amantes del cine de género el festival. Mi pueblo albergó el festival Mórvido durante cuatro ediciones. Con esa experiencia, en 2012 emprendí un nuevo reto creando FERATUM Film Festival en el mismo lugar. Este nuevo proyecto abría más posibilidades de convocatoria y de público, y dábamos apertura a la ciencia ficción.

Los objetivos de FERATUM son abrir un espacio de exhibición a películas del cine fantástico y ser un punto de encuentro entre directores, productores y creadores de la industria cinematográfica y una plataforma para el lanzamiento de nuevos talentos, principalmente iberoamericanos.

El nombre de FERATUM se deriva del primer vampiro en el cine, Nosferatu; su significado lo encontramos en diferentes culturas, desde la griega —*nosophoros* significa “portador de enfermedad o muerte”—, el latín —*feratum* significa “bestia salvaje”—; y en el pensamiento filosófico romano se describe el *more feratum* como “la bestialidad”. Bajo estos conceptos FERATUM se entiende como *la bestialidad en la oscuridad*.

El festival ha tenido un desarrollo muy importante a lo largo de tres ediciones: contenidos, programación, invitados, directores, premios y patrocinadores.

En su primera edición (2012) se proyectaron 13 largometrajes y 32 cortometrajes en competencia internacional, provenientes de ocho países, el máximo galardón —el Nosferatu de Bronce— se lo llevó *La memoria del muerto* (Argentina, 2012) de Javier Diment; rendimos homenaje a la reina

del cine fantástico mexicano, Lorena Velázquez; y reconocimos el trabajo de uno de los directores más *indies* y *undergrounds* de México: Cristian González *El rey del video home*, con una afluencia inesperada de 15 mil espectadores en cuatro días. El festival se llevó con mucho éxito.

Para 2013 la programación aumentó el doble: 52 largometrajes y 63 cortometrajes nacionales e internacionales. Uno de los logros más importantes de ese año fue traer desde Brasil a uno de los íconos del cine de terror a nivel mundial, el maestro Ze Do Caixao (Coffin Joe). Junto a él vinieron otros invitados especiales: Rodrigo Gudiño, director de Rue Morgue Magazine y Garry Pullin, ilustrador canadiense. Se dedicó un homenaje a “Santo”, el Enmascarado de Plata, y a su sucesor, El Hijo del Santo por conservar la leyenda viva de uno de los personajes más populares de la cultura y la cinematografía mexicana.

En 2014, FERATUM atrajo 27 mil espectadores en cuatro días, 115 cortos y largos nacionales e internacionales. Dedicamos el tema a “Muñecos y juguetes”. El encargado de diseñar el cartel fue el mismo Gary Pullin quien, inspirado en la isla de las muñecas en Xochimilco D.F., creó un extraordinario cartel que identificó toda la edición. Rendimos homenaje a dos grandes del cine fantástico: el director norteamericano Mick Garris, creador de la serie *Masters of Horror* y al director mexicano Juan Mora Catlett, director de *Eréndira* y de varios capítulos de la serie *La hora marcada*.

La programación de FERATUM se caracteriza por traer lo mejor del cine fantástico mundial, siempre a la vanguardia en películas que van cosechando éxitos. En 2013 tuvimos el estreno exclusivo para Latinoamérica del filme israelí *Big Bad Wolves*, pero también estamos en busca de films con propuestas diferentes y que seamos nosotros quienes descubramos y demos a conocer.

En la convocatoria nacional e internacional se reciben más de seiscientos trabajos de diferentes países. De ahí un comité de selección clasifica y califica que los trabajos estén dentro del perfil y cumplan con los requisitos solicitados.

El criterio para que un corto o largometraje sea seleccionado es simplemente que su historia esté bien contada. No importa si el proyecto es de bajo presupuesto. No buscamos los grandes FX o VFX. Una film puede tener mucho presupuesto, pero si la historia no está bien contada simplemente no tenemos nuevas propuestas para ofrecer a nuestro público que cada vez es más exigente. El comité hace una selección que entra en la competencia oficial, en donde un jurado conformado por especialistas del cine de género, premia las diferentes categorías.

Las competencias

En un evento denominado *FERATUM Awards*, el festival reconoce y hace entrega de los reconocimientos a las mejores producciones nacionales e internacionales del cine fantástico. Actualmente están divididas en dos segmentos:

- **Competencia Internacional**, las categorías son: Mejor Largometraje Internacional; Mejor Largometraje de Terror; Mejor Largometraje de Fantasía y Ciencia Ficción; Mejor Largometraje Extreme/Gore; Mejor Cortometraje Internacional; Mejor Cortometraje de Animación.
- **Competencia Nacional. “Sección Alucarda”**, las categorías son: Mejor Largometraje; Mejor Largometraje de Fantasía y Ciencia Ficción; Mejor Largometraje de Terror; Mejor Largometraje Extreme/Gore.

Para estimular la producción del cine fantástico mexicano, además de los reconocimientos mencionados, FERATUM reconoce el talento en cada categoría: Mejor Película; Mejor Director; Mejor Fotografía; Mejor Guión; Mejor Actor; Mejor Actriz; Mejor Maquillaje; Mejores VFX; Mejor Música Original; Mejor Monstruo o Criatura.

Los reconocimientos

El máximo galardón que entrega FERATUM es el Nosferatu de Bronce, pieza única elaborada en bronce puro y creada por el artista michoacano/mexicano Juan Torres Calderón. Esta presea es entregada a la Mejor Película Mexicana y Mejor Película Extranjera.

Otra presea es la Torre Feratum, que se hace entrega a los ganadores en diferentes categorías en las competencias Nacional e Internacional. La estatuilla hace alusión al ícono del festival, “La Torre del Carmen”, representado el cine fantástico por un Alien.

En 2013 lanzamos una nueva sección para apoyar e incentivar el cine fantástico mexicano. Reconoce el trabajo en diferentes categorías donde se hacen acreedores de la presea “Alucarda”, que al mismo tiempo hace homenaje a la cinta de culto del director mexicano Juan López Moctezuma.

La tradición mexicana y los nuevos directores

Hoy en día el terror, la fantasía y la ciencia ficción se han convertido en el motor de la industria cinematográfica mundial. En México estos géneros han convivido desde hace varias décadas. *Santo el Enmascarado de Plata vs. la Invasión de los Marcianos* (Alfredo Crevenna, 1967); *Blue Demon contra*

las Invasoras (Gilberto Martínez Solares, 1969); o *Santo y Blue Demon contra el Doctor Frankenstein* (Miguel M. Delgado, 1974) son ejemplos de películas que se han convertido de culto de nuestra cinematografía.

Esto demuestra que en México contamos con una gran tradición. Sin embargo, el género estuvo rezagado durante varias décadas. Nos encontramos en un momento donde el auge y el gusto por el cine fantástico están en incremento. Eso se debe en gran medida a los realizadores, que siempre han estado filmando y no se cansan de poner el dedo en el renglón con propuestas que nos llevan a ver otros mundos a través de su imaginación, directores que hoy en día se encuentran realizando grandes producciones en Hollywood. Es el caso de los mexicanos Guillermo del Toro, Alfonso Cuarón, Emmanuel Lubezki, Eugenio Caballero, entre otros, que en sus inicios comenzaron a filmar películas de género. Algunos de ellos pasaron por la famosa serie de terror mexicana de los años '80 *La hora marcada*, transmitida por la cadena comercial Televisa en horario estelar. Se trató de un proyecto que sirvió de semillero de muchos cineastas. Se contaban historias de terror en televisión abierta que verdaderamente daban miedo, historias muy bien estructuradas.

También le debemos este auge a directores *indies* que no dejan de filmar. Un ejemplo es Cristian González, con una filmografía de más de cien películas, en su mayoría de terror, entre los que se encuentran: *La cumbia asesina*, *Shibari*, *Rojo orgásmico*, *24 cuadros de terror*, *Esclavas del sadismo* o *El clon de Hitler*. Tienen su público sin ser comerciales. Cristian ha cultivado un público sin necesidad de las grandes mercadotecnias.

Una nueva ola de realizadores mexicanos de cine fantástico está emergiendo. Es el caso de Ulises Guzmán con *Alucardos*; Jorge Michel Grau con *Somos lo que hay*; Isaac Ezban con *El incidente*; Alejandro G. Alegre con *Paciente 27*; Rodrigo Ordoñez con *Depositarios*; Juan Carlos Blanco con *Desde el más allá*.

También se suman varios directores de cortos que son promesas y que, seguro, veremos sus óperas primas en breve. Hablo de realizadores como Aaron Soto, Lex Ortega, Rodrigo Hernández Cruz, Gigi Saúl Guerrero, Xavier Velasco, Carlos Alvahuante, Hugo Félix Mercado, Oliver Izquierdo, entre otros

Hay realizadores que apuestan a la taquilla y han tenido fórmulas que pocos pueden lograr en Latinoamérica. Es el caso de Henry Bedwell con la remake *Más negro que la noche*, del maestro Carlos Enrique Taboada.

Me parece que estamos en un buen momento en el que en Latinoamérica se ha visto mayor producción de cine de género. A pesar del poco o casi nulo

apoyo de los gobiernos de cada país latinoamericano, el auge que estamos viviendo es por el trabajo y esfuerzo de los que amamos el género. Me sorprende la cantidad de películas que se están realizando en Argentina y más recientemente en Chile. De esos países recibimos muchos trabajos cada año lo cual demuestra que la aceptación por el género cada vez es más constante.

Los directores mexicanos en su mayoría explotan tradiciones, leyendas, mitos o cuentos locales. Estamos en una tierra fértil de la cual tenemos una gran tradición. Nuestra riqueza cultural, en la que la muerte es uno de los ingredientes más importantes, hace que los directores pongan su mirada hacia esos temas. Un ejemplo es la tradicional Noche de Muertos, en donde los altares y la fiesta hacia los difuntos no se hacen esperar en cementerios, casas, escuelas, parques, o lugares en donde año con año sacan de las lápidas los restos humanos para darles una limpieza.

Los festivales de género en América Latina

Los festivales de género también han sido parte fundamental para el desarrollo de este movimiento que se está dando en Latinoamérica. En los últimos años hemos visto el nacimiento de muchos, los cuales ofrecen una variedad de títulos. Para nosotros es muy bueno que cada vez haya más espacios de exhibición. De esta manera los directores y sus películas llegan a más público.

FERATUM tiene contacto con otros festivales como Macabro, Festival de Horror de la ciudad de México, Zinema Zombie Fest de Colombia, Nocturna de Madrid, Masacre en Xoco de Cineteca Nacional DF, Shorts, Shorts Film México, Fant Bilbao de España y también con la cadena comercial Cinépolis, en uno de los cines con más tradición en México: Cinépolis Diana, ubicado en el corazón de México, en Av. Paseo de la Reforma. De esta manera las películas que llegan a FERATUM se replican en festivales y cadenas comerciales con los que tenemos colaboración. Llevamos una muy buena relación con los festivales mexicanos, en especial con Macabro y Masacre en Xoco. A los festivales que están naciendo brindamos apoyo, como el caso de Sustefest de Guanajuato.

En América Latina la federación de festivales aún no tiene el peso que tiene en Europa. Lejos de pertenecer a una asociación o federación, los festivales debemos estar unidos. La competencia es buena y nos debe hacer mejores y esforzarnos más. Pero hablamos de una competencia sana, sin bloqueos, sin prohibición de directores, sin falsas promesas o exclusividades. Los festivales tenemos la misión de difundir el género y hacer que las pe-

lículas sean vistas por la gente: ese es el objetivo fundamental de un festival. FERATUM no condiciona películas ni directores.

FERATUM como plataforma de apoyo

Nuestro festival apoya la producción de películas del género a través de los premios que otorga a los ganadores de la competencia oficial y coproduce proyectos que tengan una buena propuesta. En 2014, coprodujo el segmento *7 veces 7* del director Ulises Guzmán, perteneciente al largometraje *México Bárbaro*, proyecto conformado por ocho historias de ocho directores mexicanos. FERATUM cada año selecciona dos proyectos para apoyarlos en la producción.

FERATUM Film Festival es y será una plataforma de apoyo a nuevos creadores, además de apoyar a los realizadores ya consagrados. Seguiremos difundiendo el cine fantástico, principalmente el Latinoamericano. En estos primeros años de vida trabajamos por tener un festival sólido en el cual tengan cabida películas y directores de todo el mundo. Seguiremos con el compromiso de llevar cine fantástico a lugares donde hay poco acceso. Seguiremos creciendo no sólo en su sede principal Tlalpujahua, sino también en la ciudad de México, abriendo otras sedes en casas de cultura, delegaciones y cines comerciales en el territorio mexicano. Estaremos siempre abiertos a colaboraciones con otros festivales, ciudades y/o países, siempre con la convicción de apoyar el género y sus creadores.

Festival Cinencuadre

72

por **Gabriel Piquet**
y **Miguel Monforte**
[Argentina]



Desde 1999 a 2002 se realizó en la ciudad de Mar del Plata (provincia de Buenos Aires, Argentina) un festival pionero en América Latina que programó cine fantástico, de terror y ciencia ficción.

La génesis de este festival comenzó en la Bienal de Arte Joven organizada por la Dirección de la Juventud de la Municipalidad de Mar del Plata (Buenos Aires, Argentina) en 1998. Convocaron a Miguel Monforte para colaborar en el *staff*, sugiriendo alguna sección en particular. En ese momento había una cierta ebullición en Buenos Aires con lo que para entonces se denominaba vulgarmente cine bizarro, un término muy abarcativo y no carente de menosprecio por parte de algunos desinformados. Pensamos que sería muy convocante, pero no sabíamos cuál iba a ser la repercusión. Y fue exitosa: armamos charlas con Guillermo Hernández, Sebastián Tabany y



* **Gabriel Piquet** (izquierda) y **Miguel Monforte** (derecha) fueron los organizadores de este festival que nació en 1998, como una muestra de películas clásicas de terror, ciencia ficción y clase B, que formaba parte de la Segunda Bienal Nacional de Arte Joven Mar del Plata 98.

Gracias a la masiva respuesta de público, se realizó al año siguiente el Primer Festival Cinencuadre como muestra independiente.

Eduardo de la Puente. Además, con material personal de Guillermo Hernández, hicimos proyecciones en una sección denominada Cine Bizarro, Fantástico, Terror y Ciencia Ficción y un mini ciclo de Ed Wood, ambas secciones con el auspicio de la revista La Cosa.

La buena repercusión de estas propuestas, sumado al aliento que nos dieron Guillermo Hernández y Sebastián Tabany, nos entusiasmó para pensar en una festival o muestra específica a finales de 1998.

En ese momento, había una incipiente producción nacional (sobre todo en la ciudad de Buenos Aires) llevada adelante por gente muy joven. Pero no había un espacio específico para exhibirlas en ningún lugar del país. De todos modos, nuestra ambición para ese momento era sólo armar una buena muestra en la ciudad de Mar del Plata, no planteábamos que fuésemos los primeros o los únicos en nada. El mérito del Festival Cinencuadre fue la búsqueda de los realizadores y dar a conocer todo eso que, hasta el momento, era muy *underground*.

Luego de la experiencia en la Bienal de Arte Joven de Mar del Plata comenzamos a plantearle a los responsables de la Dirección de la Juventud de Mar del Plata hacer algo específico con el cine de género. En este contexto, apareció la primera edición del Buenos Aires Festival Internacional de Cine Independiente (BAFICI). La gente de la Dirección de la Juventud recibió invitaciones para mandar un par de personas algunos días a aquel festival iniciático. Nos proponen viajar a los dos. Fuimos, miramos, hicimos contactos, volvimos con ideas y promesas de material internacional y nacional si armábamos algo en Mar del Plata. Al regresar, y a fuerza de mucho trabajo, llevamos adelante la producción del primer festival.

Convocamos a un amigo y compañero de trabajo que estaba estudiando diseño gráfico, Guillermo López, y quedó constituido el equipo organizativo (nos autodenominamos “Los tres samuráis”) de lo que llamamos Cinencuadre, porque el material que íbamos a proyectar era ecléctico e imposible de encasillar en géneros específicos.

La municipalidad local nos dio su apoyo logístico (sala, técnicos, prensa, algo de gráfica, viajes y alojamiento para los primeros invitados nacionales) y esto nos permitió hacer el festival con entrada gratuita. Los restantes gastos los asumimos los organizadores.

Cuando lo estábamos ultimando recibimos un llamado que nos puso muy felices. Paulo Pécora, de Télam, se había enterado y nos hizo una entrevista telefónica. Hay que recordar que Internet recién comenzaba, muy poca gente tenía *mail*, ni hablar de redes sociales. La nota de Paulo se replicó en numerosos medios nacionales y del interior. Sin proponérselo, llama-

mos la atención de movida. Planteábamos un espacio sin precedentes hasta ese momento.

El primer Festival Cinencuadre se realizó desde el miércoles 25 al domingo 29 de agosto. La programación fue la siguiente, dividida en pequeñas secciones: los cortos nacionales *La perseguida*, de los hermanos Urquiza; *Malcriados (La saga del marciano Mercano)*, de Juan Antín y Ayar B; *Un trío de la hostia*, de Max Von Ricciardi; *La última pesadilla de un soldado americano*, de Peter Rotemberg; *Less enfermeros*, de Goldo; y los largos *Shaft*, de Gordon Parks; *Shaft en África*, de John Guillermin; *Las aventuras secretas de Tom Thumb*, de Dave Borthwick; *La secta Wu-Dang*, de Sun Sha, *Hasta la última sangre*, de Wong Ching; *El hombre araña contraataca*, de Ron Satloff; *El hombre araña. El reto del dragón*, de Don Mc Dougall. Además proyectamos *Frankenweenie*, de Tim Burton; el corto *La ola verde* y el largo *El planeta de los hippies*, ambas de Ernesto Aguilar, por entonces un ícono del cine bizarro local, quien junto a su equipo (Piraña's films) viajó para presentar sus trabajos y charlar con la gente. Fue invaluable la colaboración de Guillermo Hernández, proveyéndonos de su material privado para proyectar, además de su orientación e ideas.

La convocatoria de ese primer Cinencuadre fue sumamente exitosa. Superó nuestras expectativas, con gente sentada en el piso de la sala viendo las proyecciones. Y algunas personas que viajaron por su cuenta desde varias ciudades cercanas y desde Buenos Aires para asistir.

Sin dudas, generamos un espacio que era más necesario de lo que pensábamos. Quiero aclarar que si bien lo denominamos Festival Cinencuadre no tuvo nunca carácter competitivo.

Para agosto de 2000, durante la segunda edición de Cinencuadre (nuevamente cinco días de proyecciones), volvimos a repetir el esquema de producción que nos había dado resultado en el primer festival. Hicimos nuevos contactos en Buenos Aires y pocos meses después presentábamos en Cinencuadre el fruto de esas reuniones, nada menos que algunos de los cortos más representativos de Farsa Producciones, dirigidos por Hernán Sáez, Pablo Parés y Paulo Soria: *Tuu-tuu-tuu*, *Amigos del demonio*, *El esqueleto y yo*, *Mar 6*, *Cucaracha*, *New York Cop IV*, *Momia-O-Matic*. También los trabajos de corta duración de Daniel de la Vega que luego se convertirían en clásicos: *La última cena* y *Sueño profundo*. Además, exhibimos material de un verdadero personaje vernáculo dentro del restringido ambiente del género de la época, Alexis Puig: el corto *Devórame otra vez* y el afamado largo *Vendado y frío*. Incluimos cortos locales, que se hicieron en algunos casos bajo el impulso del primer Cinencuadre, entre ellos *Pandemonium*, de Car-

los Lascano y *Heidi y sus cabrones*, de Bruno Roberti, realizadores que con el tiempo dejaron Mar del Plata para desarrollar sus carreras afuera. De los mencionados Farsa Producciones dimos su obra de culto *Plaga zombie* y, en carácter de estreno exclusivo, *Nunca asistas a este tipo de fiestas*, y también en carácter de estreno exclusivo tuvimos el largo *Caminata espacial*, de Ernesto Aguilar. Inimaginado pocos meses antes, ahora el festival era plataforma de lanzamiento nacional. También se proyectaron los cortos *Inocentes asesinos*, de los hermanos Agüero; *Killer hog*, de Agustín Cavalieri, Marcos Merano y Gabriel Grieco; y *Miss Susan*, de Goldo y Walkisse. Asimismo, exhibimos obras internacionales ineludibles del género: *Expreso de terror*, de Roger Spottiswoode; *El hombre de visión de rayos X*, de Roger Corman; *Tetsuo*, de Shinya Tsu Kamoto; y *Carrera de la muerte*, de Paul Bartel. A esa altura, nos seguía sorprendiendo la cantidad de gente que iba a cada proyección y las repercusiones en los medios. Las charlas de los realizadores se hicieron muy amenas, el público era muy heterogéneo, de variadas edades y participaba abiertamente. El festival era una fiesta y logró una efervescencia nunca vista en Mar del Plata.

Ya en la tercera edición apostamos a traer material latinoamericano. No fue fácil porque estábamos en plena crisis argentina (año 2001), pero nos habíamos posicionado como una plaza iberoamericana. No podíamos frenarnos (esto quiere decir que debimos poner más plata de nuestro bolsillo). Recuerdo que a la ayuda incondicional de Guillermo Hernández, se sumaron Cynthia Sabat y Ariel Vinocour en prensa y difusión.

Tuvimos mucho material repartido en varias secciones: Muestra General, Work in progress, Chicas Superpoderosas, Maldita Animación, De Chile con Amor, Estrenos Exclusivos y Clásicos Iberoamericanos. En esa tercera edición de Cinencuadre exhibimos trabajos de los locales Juan Antín, Ayar B, Rubens Lumiere (antes de ser Tetsuo Lumiere), Hernán Golfrid, Ramiro García Bogliano, Fabián Álvarez, Adrián Pardo, Gabriel Grieco, Abelardo Leibovich, Kandar Producciones, Sebastián Hermida, Néstor Frenkel y Martín C, Ricardo Ottone, Farsa Producciones, Efecto Lima Film Group, Ernesto Aguilar, Juan Cruz Varela, Marcelo Grión, Rodrigo Ordenes Miro, Gabriel de Ciancio, Javier Hick. Y las chicas: proyectamos obras de Paula Pollacchi, María Meira, Ana Fresco, Albertina Carri. Hubo también trabajos de los realizadores paraguayos Tana Schémbori y Juan Carlos Maneglia, del cubano Jorge Molina Enríquez (Molina), del mexicano Eduardo Soto Falcón, y una fuerte participación de realizadores chilenos, con Nicolás López y Jorge Olguín a la cabeza, además de Rodrigo Troncoso, Ernesto Araya y Ricardo Harrington. Y de España exhibimos casi exclusivamente largos: *La noche del te-*

rror ciego, de Armando de Osorio; *Nadie conoce a nadie*, de Mateo Gil; *Invasión travesti*, de Las Perras de Satán; y el corto *Mirindas asesinas*, de Alex de la Iglesia. Incluimos ese año una muestra de historieta, afiches e ilustraciones alusivas y música en vivo.

En el cuarto Cinencuadre (2002) fue el turno de las vistas estadounidenses: vinieron J. R. Bookwalter (de quien se hizo una retrospectiva) y los directores Brian O'Hara y Richard Allison.

Para exhibir esos films y otros que provenían de Francia, Canadá y Portugal se formó un equipo de traducción y subtítulo local (era la primera vez que en Mar del Plata se hacía algo similar). Varias películas proyectadas después se dieron en importantes festivales del resto del mundo con nuestros subtítulos, cosa que hoy parece más simple pero en ese momento era toda una experiencia.

Fue el año de la programación más internacional, con obras emblemáticas como las españolas *¿Quién puede matar un niño?*, de Chicho Serrador y *Fernando Proyect*, de Nacho Fillol; la alemana *The night of the vampire hunter*, de Ulli Bujard; la francesa *Maleficia*, de Antoine Pellissier; la canadiense *Die alive*, de J. F. Leduc; la estadounidense *Blood of the Samurai*, de Aaron Yamasato; y numerosos cortos y medimétrajes franceses y estadounidenses. Además, proyectamos lo más nuevo de la producción nacional, como *Vacaciones en la tierra*, de Sebastián de Caro; *Plaga zombie: zona mutante*, de Farsa Producciones; *Fanáticos*, de Ygnacio Cervio y Mariano Cattaneo; además de obras terminadas o en proceso de Hernán Moyano, Ramiro García Bogliano, Paula Polacchi, Gabriel Grieco, Diego Varela y Honorio Galarza.

Lamentablemente, la falta de apoyo local nos truncó el desarrollo. El crecimiento que potencialmente presentaba Cinencuadre en ese momento y muchas buenas ideas, quedaron en el camino.

A más de una década de la última edición del festival, Argentina produce cada vez más cine de género. Sin embargo, no se ve una identidad más allá del idioma o algún elemento localista. El único eje común podría ser el buen dominio técnico, que sigue copiado del estadounidense. La producción local es dispar. En todas las obras, desde hace años, se ve la influencia del material audiovisual que han consumido los realizadores, eso sí es un sello.

En América Latina hay elementos que remiten a leyendas populares de cada país (México, Chile están por ese camino). Todavía no sucede con todos los directores, pero de a poco va ganando terreno.

Mientras el cine es narrado por jóvenes de las grandes ciudades de Latinoamérica, se nota una gran influencia europea o estadounidense. Cuando

surgen guionistas y directores que pueden contar cosas del interior, de sus pueblos chicos, se tornan interesantísimos pero los guiones tienden a traicionar muchos comienzos prometedores. En ese sentido, hacia el final de la historia van torciendo forzosamente las tramas hacia lugares comunes, vendibles, cómodos, que el espectador ya conoce y acepta. Falta transgredir, sorprender; el género lo permite.

Si la cinematografía de tu país no es trasgresora ni desarrolla modos propios, el género tampoco lo hará. Un ejemplo claro es el *giallo*, que incorporó características del contexto nacional de su época. Estamos hablando justamente de la cinematografía italiana (y podríamos incluir al *polar* francés, también) que luego de la Segunda Guerra Mundial tuvo muchos rasgos propios identitarios que evidentemente influenciaron al *giallo*, pero no escapan a lo que pasaba en el cine en general de sus países, que estaban en pleno florecimiento de ideas y desarrollos nuevos, de la mano de jóvenes que querían matar a sus padres cinematográficos, de algún modo.

Sin embargo, a todas esas falencias la imaginación le gana a la precariedad. Latinoamérica se está convirtiendo en un lugar a tener en cuenta.

Festival Buenos Aires Rojo Sangre

73

por **Pablo Sapere***
[Argentina]



El BARS

El Festival Buenos Aires Rojo Sangre (BARS) fue una idea de Gabriel Schipani (su director), que por el año 2000 notó que había varios realizadores que hacían género, pero que —salvo excepciones— estaba cada uno restando por su lado. La propuesta fue hacer una pequeña bola de nieve y empujarla, siempre con la idea de que, sumando todos los proyectos, se podía conseguir algo más grande que cada parte individual. Comenzó como una muestra muy pequeña en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (UBA), donde apenas se acercaron unas 50 personas. De ahí pasó al Centro Cultural San Martín, donde hacíamos maratones de películas.

A partir de 2003 se trasladó al Complejo Tita Merello, donde el festival pasó a durar toda una semana, además de cobrar entrada (siempre tratando



* **Pablo Sapere** (1973) trabaja desde 1993 en la radio alternativa FM Fénix, de Martínez, que actualmente dirige.

Desde el 2000 edita *QuintaDimension.com*, una revista electrónica sobre cine y literatura de ciencia ficción y terror.

Colabora —fundamentalmente con artículos sobre cine— en revistas, fanzines y sitios *web* como *La Cosa*, *Hombre*, *Data*, *Alfa Eridani*, *Suplemento de Espectáculos del diario Perfil*, *Ciencia-ficcion.com*, *Cinefania.com*, *Pasadizo.com* y *Café de las Ciudades*.

Desde el 2001 es organizador y programador del Buenos Aires Rojo Sangre, el festival de cine fantástico más antiguo de Latinoamérica.

que el valor se mantenga a menos de la mitad de lo que vale en un cine comercial). A partir de 2004 se tomó el formato de festival competitivo. Y a partir de 2008 se empezó a usar como sede el Complejo Monumental Lavalle. La evolución se dio de a pequeños pasos, pero siempre con la perspectiva de seguir creciendo, aumentando la cantidad de salas y los días de proyecciones. En su primera edición, el Rojo Sangre tuvo 50 espectadores en un microcine y en 2014 superó los 10.000 en cuatro salas paralelas.

El BARS ayudó a aglutinar a los que estaban sueltos e invitó a otros a sumarse a la movida. Pero yo estoy convencido de que fue la potencia y energía del movimiento del cine fantástico ultra independiente lo que le dio fuerza al BARS y no al revés. Si no hubiéramos estado, los realizadores de todos modos hubieran filmado y encontrado algún espacio para expresarse, llámese Buenos Aires Rojo Sangre o Rosario Verde Bilis. Pero también, creo que lo fundamental del festival fue asegurarles una pantalla a los realizadores para que mostraran su producción. Que tengan la perspectiva de que su película no iba terminar en un cajón o dando vuelta de oficina en oficina hasta que a algún hipotético distribuidor se le prenda la lamparita. También aportó para tener un objetivo, una fecha de cierre, un día para entregar la copia final y cortar con la lógica del *work in progress* permanente.

Y, claro, fundamentalmente se convirtió en un lugar de encuentro de gente que compartía las mismas pasiones.

Pero el BARS no es sólo una semana de películas. También organiza actividades especiales que amplían un poco el horizonte, tratando de salir de lo puramente cinematográfico. Por eso se trata de presentar desde presentaciones de libros hasta charlas sobre literatura de género. Por otro lado, el festival trabaja todo el año realizando diferentes propuestas. Ya sea programando acciones en paralelo (el Mendoza Rojo Sangre ya lleva varios años), colaborando con secciones diferentes festivales (en el Festival de Cine y Video de Rosario, en el Zinema Zombie de Bogotá, Festival Cartón y varios más), realizando talleres de cine de horror para niños y adolescentes (en la Feria del Libro Infantil de Buenos Aires, en el festival Cine a la Vista de San Martín de los Andes). También hemos programado ciclos en televisión (en INCAATV y Ciudad Abierta), realizado todo tipo de proyecciones o avants premiéres. En definitiva, el festival no se apaga durante el año si no que realiza varias actividades, aunque son de "baja intensidad" en comparación al esfuerzo que implica el evento principal.

En cuanto a su faz comercial, el festival no ofrece ni vende espacios o *stands*. Sólo lo cedemos gratuitamente a gente muy cercana relacionada con la producción y distribución de películas "del palo" o a editores de li-

bros y revistas afines a nuestra temática. Por nuestro lado, vendemos *merchandising* con la marca del BARS. Se producen remeras, gorras, llaveros, pines y otras chucherías con nuestra imagen. Las ganancias producidas cubren los gastos diarios, como la comida de los colaboradores. En sí mismo, el festival se financia con auspicios públicos (del INCAA fundamentalmente), patrocinantes privados y la venta de entradas.

Vale hacer notar que todos los que colaboramos con el Buenos Aires Rojo Sangre (desde el director hasta el que corta los boletos) lo hacemos *ad-honorem*. Todos los que participamos lo hacemos sólo por amor al arte.

Programando un festival

Al programar un festival abierto y participativo como el BARS, lo importante es no sólo tener un criterio personal o un gusto. Lo fundamental es que ese gusto no te nuble la vista. El programador tiene que saber ponerse en lugar del otro y entender que debe seleccionar cosas que, en lo personal, pueden no apasionarle demasiado, pero que a otros sí. Lo mismo con los horarios y las secciones. Para agrupar el material se trata de que cada sección cumpla con las expectativas de los espectadores, por ejemplo la “competencia internacional” pretende tener una mayor exigencia técnica y una más claramente definida pertenencia genérica, mientras que la “competencia bizarra” no es tan exigente en cuanto a factura técnica y temática, pero es ineludable en cuanto a las dosis de humor. Por el lado de los cortometrajes, se busca que haya ciertos ejes que los relacionen unos con otros. La mayoría de las veces tienen ejes temáticos (como “cortos de ciencia ficción”) o de origen (“cortos latinoamericanos”) incluso hemos hecho secciones por formato (“cortos super 8”). Eso siempre es aleatorio, y depende del material disponible cada año.

Programar un festival es hacer equilibrio entre lo deseable y lo posible. Y para un festival independiente, eso siempre se hace cuesta arriba. Es que cada vez es más difícil programar un festival sin dinero. No poder pagar *screening fee* (los derechos de exhibición que piden los distribuidores o productores, que puede ir de los 300 a 1500 dólares por dos o tres funciones) o invitaciones de realizadores, implica quedarse desde el vamos sin acceso al 95% de las películas de género que se producen anualmente a nivel internacional. Y entre esas películas están las que traen mayor “chapa” comercial o interés de la crítica. Y no sólo eso. Traer películas de afuera implica grandes gastos de transporte y aduana. Por eso hace falta un trabajo exhaustivo y agotador de rastreo de material, buscando buenas películas entre ese 5% que nos queda. Y, por supuesto, siempre apostar por lo nuestro, aunque

ahora también es difícil retener las cintas nacionales por los pedidos de exclusividad de los grandes festivales locales.

Como decía, programar un festival es encontrar un equilibrio entre lo deseable y lo posible. Claro, en América Latina suele haber mucha distancia entre esas dos cosas.

Como sea, siempre tratamos de mantener tres grandes líneas de programación:

- Películas internacionales independientes, apuntando siempre más a la calidad que a la cantidad.
- Brindar un panorama relevante de la producción latinoamericana de género.
- Ser el espacio para que se exprese el cine fantástico y de terror nacional.

El cine fantástico en Latinoamérica

Existe un mercado para el cine de género (el cine de terror siempre tiene una enorme participación en la taquilla), pero NO existe un mercado para el cine de género latinoamericano. Al menos no aquí y ahora. Si bien creció muchísimo la producción latinoamericana, ésta no llega al circuito comercial. La excepción fue *La casa muda*, y llegó porque primero interesó en los países del norte. Si no hubiera sido así, nunca hubiera cruzado el Río de la Plata. A pesar de eso, el cine de género en América Latina está en constante crecimiento. Cada vez se filma más y con más calidad. No sólo nos llegan obras de los lugares de producción cinematográfica histórica dentro del género (Brasil, México, Argentina) sino también de países que nos los teníamos en el mapa del cine de terror, como Guatemala, Uruguay o Venezuela. Desde hace algún tiempo, cada año afirmamos que estamos en el mejor momento del cine fantástico latinoamericano y siempre nos tenemos que comer nuestras palabras... porque el año siguiente resulta mucho más potente que el anterior.

Ser cineasta guerrillero en América Latina es una etiqueta. A veces uso la etiqueta de cineasta terrorista y me consta que hay algunos que les cabría la de talibanes. En cualquier caso, es una expresión tanto de la lucha para llevar adelante los proyectos, como de la pasión que se pone en juego (en otros ámbitos hay cineastas mercenarios... pero un cineasta guerrillero no lo hace por dinero, lo hace por convicción). Finalmente, el cineasta terrorista es esencialmente un subversivo. Alguien que subvierte lo que se espera del cine latinoamericano, que rompe esquemas, que va contra la corriente.

Por suerte, acompañando la producción de películas, algunos festivales latinoamericanos crecieron mucho. Es el caso de Fantaspoa, Zinema Zombie y Mórbido. Son eventos que realmente se están poniendo en el mapa internacional de festivales, excediendo los límites de América Latina. Lamentablemente, hay otros festivales que fueron cerrando, como Riofan y Cinefantasy de Brasil, o el Fixions-Sars de Chile. El Montevideo Fantástico tuvo que suspender la edición 2014. Una pena, porque eran festivales con tradición, en ciudades donde no tienen otras alternativas de género. En el medio hay otros festivales —como el BARS— que nos mantenemos. Creciendo, pero de a pequeños pasos.

Un consejo

Nunca se debe perder de vista que un festival es sólo un medio, un lugar donde se produce un encuentro entre las películas y el público. Esas dos cosas (las películas, el público) son lo único importante, el resto son anécdotas.

Como consejo para interesados en armar un festival: el primero, y el único, es hacerlo. Cuando empezamos con el BARS no teníamos ni los medios ni los conocimientos para llevarlo a cabo. En rigor, ahora tampoco los tenemos. Pero a partir de *hacer-equivocarse-corregirse* llegamos, de una u otra manera, a construir un festival que, en algún punto, ha dejado su marca.

Festival Montevideo Fantástico

74

por **Alejandro Yamgotchian***
[Uruguay]



Sobre el festival

Montevideo Fantástico es el primer y único festival cinematográfico en Uruguay dedicado a la difusión de obras, nacionales e internacionales, vinculadas a los géneros de terror, fantasía y ciencia ficción.

Su objetivo es dar a conocer anualmente producciones independientes que suelen ser consideradas “menores”, y que muy difícilmente acceden a circuito comercial y cultural. El Festival cuenta con secciones dedicadas a cortos y largometrajes en competencia, además de exposiciones y muestras paralelas donde se exhiben clásicos, también a modo de homenaje, para con distintas figuras del género y presentados por diversos especialistas.

En 2005 tuvo lugar la primera edición en Cines Hoyts Alfabetá, con buena respuesta de público. Para la segunda (2007), se quintuplicó la asis-



***Alejandro Yamgotchian** es el director del Montevideo Fantástico, el primer y único festival cinematográfico en Uruguay dedicado a la difusión de obras nacionales e internacionales, vinculadas a los géneros de terror, fantasía y ciencia ficción. Su objetivo es dar a conocer anualmente producciones independientes que suelen ser consideradas “menores” y que muy difícilmente acceden a circuito comercial y cultural.

tencia respecto al primer Montevideo Fan, sumando también repercusión a nivel mediático, dos nuevas salas, un nuevo espacio (Cine Universitario) y el hecho de que la primera edición no fue ninguna casualidad.

En la tercera (2008) siguió aumentando la asistencia de público, del mismo modo que la programación, proveniente de casi 20 países.

La cuarta (2009) ya logró posicionar el festival a nivel internacional, con cerca de 2.000 espectadores, varios de los cuales estuvieron presentes en las mesas redondas con cineastas que llegaron de Argentina, Brasil y Estados Unidos para presentar sus respectivos trabajos, los cuales fueron aumentando, al momento de hacer las convocatorias, con el paso de las posteriores ediciones del evento.

Montevideo Fantástico es organizado por Arte7 (www.arte7.com.uy) y ha sido declarado de Interés Cultural por el Ministerio de Educación y Cultura, de Interés Municipal por la Intendencia de Montevideo, y de Interés Turístico por el Ministerio de Turismo y Deporte.

Ha tenido espacios en el Festival Internacional de Cine de Punta del Este, en la Muestra Audiovisual Piriápolis de Película, y en el Festival Internacional de Cortos de Maldonado, además de en varios festivales de género del extranjero (Buenos Aires Rojo Sangre, de Argentina; FIXIÓN-SARS, de Chile; y Zinema Zombie Fest, de Colombia).

Cómo surgió

El cine del género de terror y, especialmente, la ciencia ficción, nunca fueron bien vistos por la crítica de cine en general, no sólo en Uruguay. Películas más que interesantes, en algunos casos valiosísimas, han sido objeto de subestimación, burla y malinterpretación, y por ende de una gravísima omisión para con ese espectador al que se pretende formar. Tenía que haber un evento que tratara de reunir anualmente un conjunto de materiales que le permitiera al aficionado encontrarse con un cine no sólo de género sino también de difícil acceso al circuito comercial y cultural, un cine independiente que también tuviera un contenido social o estético, capaz de desmarcarse de los productos adocenados industriales.

Cuando organizamos la primera edición del Montevideo Fantástico el panorama uruguayo era desastroso. El único que no paraba de hacer películas en 2005, y que todavía las sigue haciendo a muy buen ritmo y de manera ultraindependiente, es Ricardo Islas, uruguayo radicado en Estados Unidos desde fines de los '90. Él mismo vino a Uruguay a inaugurar oficialmente la primera edición del festival. Y su principal escuela de cine había sido lo que alquilaba en los videoclubes y lo que había visto en la televisión.

Las primeras ediciones fueron muy buenas. Montevideo Fantástico era algo novedoso por las películas que se programaban, las mesas redondas que se hacían, los temas que se trataban. La gente respondía muy bien, en general. Y eso que no contábamos con apoyos monetarios de ningún tipo. El festival era tan o más independiente que las películas que programaba.

Año a año el festival fue creciendo. La difusión que nos daban los medios fue fundamental. El aporte cada vez mayor de cortos uruguayos atraía más público; gente muy joven (estudiantes, autodidactas) que estaba haciendo sus primeras armas. Algunos lo tomaban como *hobby*, otros como algo un poco más serio, con el fin de hacer en algún momento su primer largometraje.

Los Fondos de Fomento concursables, a la altura de la quinta edición del festival y a través del Instituto de Cine y Audiovisual del Uruguay, fueron fundamentales para que el Montevideo Fantástico siguiera existiendo.

En el panorama actual de Uruguay hay mucho empuje pero de parte de muy pocas personas. El problema es que no podés dedicarte exclusivamente a filmar terror, por ejemplo, porque tenés que vivir, tenés que pagar cuentas. Y eso el cine no te lo da. La plaza uruguaya es muy chica. Por suerte, a los pocos que se la jugaron y la siguen remando les está yendo bien (Fede Álvarez, Gustavo Hernández). Acá hay gente muy talentosa y que, cuando pueden, en su tiempo libre, suelen presentar cortos, pero deben trabajar necesariamente en otra cosa.

Sobre la organización del festival

Los criterios de selección de un festival de cine dependen de cada productor o programador. Si bien se trata de contemplar todos los gustos que se puedan, siempre se prioriza la calidad del material, no importa si fue filmado con 200 o con 20.000 dólares. Una buena historia, bien narrada, es suficiente, al menos a la hora de competir.

Nuestro festival es competitivo. El premio, por ahora, siguen siendo diplomas. También está el premio del público, que incluye algunas muestras informativas.

La competencia oficial está integrada aproximadamente por un promedio de 20 de largos y más de 50 cortos y medimétrajes.

Hace unos años integramos la Alianza Latinoamericana de Festivales de Cine Fantástico. La idea surgió por una iniciativa del Buenos Aires Rojo Sangre (BARS) y comenzó muy bien. Intercambiamos ideas, experiencias, opiniones, también tratábamos de colaborar entre nosotros, de ayudarnos. Con el paso del tiempo, no todos los festivales pudieron hacerse con la regulari-

dad que se venían haciendo y como que el contacto ya no es tan fluido ahora. Pero todos siempre estamos con las antenas paradas, para poder darnos una mano en lo que se pueda. La integran el BARS (Argentina), FIXION-SARS (Chile), Fantaspoa de Porto Alegre (Brasil), la Mostra Curta Fantástico de San Pablo (Brasil), Macabro (México), Puerto Rico Horror Film Fest, Zinema Zombie (Colombia) y nosotros.

Creemos que la función principal sigue siendo difundir el cine que no llega a circuito comercial ni cultural. Parece una frase hecha con cassette, a esta altura. Ahora, en Internet la oferta es muy abundante. El asunto es saber qué elegir para ver, sin perder el tiempo. Es como si estuviéramos en un supermercado. Hay varias marcas de un mismo producto. Y no siempre la más cara es la que nos garantiza la mejor calidad. Muchas veces terminás pagando la publicidad. Hay que saber bien lo que hay dentro. Hay que investigar. Pero como las películas de un festival, nada más y nada menos, pasaron a segundo o tercer plano, importando mucho más qué estrella pueda aparecer como invitada, qué actividad extra-cine es la que llama más la atención en un festival, eso, a nosotros, como periodistas, docentes y críticos, nos ha descolocado.

Las redes sociales le han dado un protagonismo tal a todos los que se apasionan con ellas, que al final muchos tienen que sentirse protagonistas si van a un evento. Y de ahí que la gente joven, adolescente, increíblemente, sea minoría en nuestro público porque nosotros le damos prioridad a la programación, a la formación de público en sí. No nos sirven los espectadores que cuando les ponés una película de terror o ciencia ficción seria, que no contenga humor bizarro, se pare y se vaya de la sala. Ese público no nos interesa en lo más mínimo.

A esta altura del partido, donde pudimos establecernos como un festival de referencia, es tratar de exponer lo mejor del terror y la ciencia ficción independiente, que el público asistente también pueda intercambiar opiniones en los distintos homenajes y mesas redondas que realizamos, y sobre todo no perder dinero. Montar lo mínimo básico para un festival internacional de cine lleva meses de trabajo, tanto como filmar una película.

Sobre el panorama del cine de género en América Latina

En América Latina, Argentina, Brasil y México son los que intentan hacer algo distinto, porque justamente son los que más producen. Me atrevería a poner a la pujante Colombia y en cualquier momento a Chile. De todas formas, lo que se ve de creatividad siempre se ve superado por guiños, homenajes y especialmente reciclajes de famosas corrientes y autores. Lo que más

me preocupa y me llama poderosamente la atención, desde hace años, es la escasa producción de ciencia ficción. Por suerte, lo poco que se ha hecho ha sido muy bueno.

En general, hay muchos casos aislados que siempre terminan chocando con el monopolio del cine industrial. Si bien la tecnología al alcance de la mano permite crear numerosas producciones a veces no tienen cabida, ya sea para distribuidores, exhibidores o los propios festivales...

La última sala termina siendo YouTube, y ahí queda, pronta para ser descubierta masivamente y donde finalmente alguien "pesado" podría llegar a interesarse o no. Es todo una cuestión de contactos, cantidad de gente que tengas, cómo se mueve, a qué apuntás, en el sentido de si filmás como *hobby* o buscás realmente llegar a algo... Todo depende.

Los realizadores latinos eligen tomar historias propias y adaptarlas al género, pero están muy atravesados por la producción americana. Esta influencia también la tienen los mejores cineastas asiáticos de cine de género, especialmente los jóvenes que empezaron a filmar en los '90.

La calidad técnica de las películas latinas ha crecido tremendamente en los últimos años. Pero lo que más me preocupa es que se le termina dando más importancia a eso, a lo vistoso, a lo prolijo, que al contenido. Es muy difícil competir con lo que es el despliegue y la experiencia que tiene Hollywood.

La distinción siempre va a estar en lo que vos tenés para contar y en cómo lo narrás. A la hora de programar, lo técnico, al menos para mí, pasa a plano secundario. Por más espejitos de colores que tenga una obra, si la historia es floja..., a no ser que solamente le quieras llenar el ojo a la gente.

Importantes productores ya vienen poniendo la mira en jóvenes cineastas latinoamericanos desde hace más de una década, basándose en los muy buenos trabajos que han hecho. El tema, insisto, es la difusión que puedan tener al comienzo, y después la libertad de la que dispongan los realizadores para seguir haciendo lo que más les gusta.

Hasta el momento no hemos tenido la oportunidad de producir películas de género, además de programarlas. Es algo tentador, pero el festival, desde sus inicios, no ha contado prácticamente con ningún apoyo privado (monetario), se hace difícil. La palabra "terror" no termina de cerrarle a posibles *sponsors*. Sonará *cool*, será una linda moda u ocasión para Halloween, pero no va más allá de eso, para muchos.

De cara al futuro, imaginamos al Montevideo Fantástico cada vez más volcado a la ciencia ficción, por no decir totalmente, y con un poco más de apoyo y presupuesto estatal y especialmente de privados. El terror es un gé-

nero que está prácticamente agotado. Los homenajes y reciclajes son pan para hoy, hambre para mañana. Hace falta gente que piense un poco más, teniendo tantas facilidades para filmar, en lugar de intentar llamar la atención con efectos especiales o escenas fuertes que poco o nada aportan a una historia.

LA GUERRILLA DEL CINE LATINO: Alfonso Acosta, Rodrigo Aragão, César Bigus, Alejandro Brugués, Lanfranco Burattini, Gonzalo Calzada, Edna Campos Tenorio, José Celestino Campusano, Laura Casabé, Dany Casco, Mariano Cattaneo, Ygnacio Cervio, Ernesto Cobos, Matías Conditto, Walter Cornás, Gustavo Cova, Lautaro Delgado, Valentín Javier Diment, Luciana Echeverría, Juan Diego Escobar Alzate, Isaac Ezban Graber, Santiago Fernández Calvete, Fabián Forte, Tamae Garateguy, Guillermo Gatti, Edgardo González Amer, Juanchi González, Gabriel Grieco, Christian Gruaz, Felipe Guerra, Ulises Guzmán, Gustavo Hernández Ibáñez, Alejandro Hidalgo, Eugene Raphael Hudders, Pablo Illanes, Ricardo Islas, Pablo Isola, Yashira Jordán, Damián Leibovich, Agustina Lipovich, Germán Magariños, Juan Carlos Schémbori, Tana Maneglia, Miguel Ángel Marín, Rebeca Martínez, Ezio Massa, Victoria Maurette, David Miranda, Jorge Molina, Miguel Monforte, Hernán Moyano, Andy Muschetti, Mariano Oliveros, Juan Manuel Olmedo, Luciano Onetti, Nicolás Onetti, Esteban Orozco, Felipe Orozco, Lex Ortega, Pablo Parés, Gabriel Piquet, Simon Ratzel, Alejo Rébora, Cristóbal Rivera, Carina Rodríguez, Paco Rodríguez, Lucio A. Rojas, Gustavo Rojo, Eduardo Rosado, Demián Rugna, Eduardo Santaella, Pablo Sapere, Gigi Saúl Guerrero, Paulo Soria, Mariano Suárez, Miguel Urrutia, Germán Val, Adolfo X, Alejandro Yamgotchian.

El cine de género explota en América Latina. Terror, ciencia ficción, acción, suspenso, bizarro brotan de la mente y la pasión de decenas de realizadores. Este libro compila 80 artículos de los guerrilleros del cine de 14 países: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, México, Paraguay, Puerto Rico, Uruguay, Venezuela, y colaboraciones de España y Estados Unidos.

Dirección, guión, actuación, producción, diseño de arte, diseño de sonido, edición y montaje, efectos especiales, distribución, exhibición, festivales, marketing: todos estos temas y otros tantos son narrados en primera persona por sus protagonistas. Experiencias y relatos de películas emblemáticas ancladas en los más representativos parajes del continente. Voces propias cargadas de virulencia y pasión. Indispensables para entender el desarrollo de una identidad latinoamericana a través de los relatos de cada cultura.

“La localía es un plus del cine de género latinoamericano y ya es hora de aprovecharla”, Axel Kutchevatsky, productor argentino.

“La historia del cine de género le pertenece a los atípicos (los fuera-de-serie)”, Maitland McDonagh, crítica de cine del New York Times.

“El cine de género debe ser también cine de autor a través de su estilo estético, visual y narrativo”, Diego Curubeto, crítico de cine y periodista argentino.

con el apoyo de:



libros fantásticos

www.facebook.com/fan.ediciones

ISBN 978-987-33-8928-3



MANUAL