

Walter Murch

En el momento del parpadeo

Un punto de vista sobre el montaje
cinematográfico



Lectulandia

Brillante, polifacético y sugerente ensayo sobre montaje escrito por el prestigioso Walter Murch (*Apocalypse Now*, *El Padrino*, *La insoportable levedad del ser*, *El paciente inglés*, *Cold Mountain...*).

Empezando por la pregunta más básica acerca del montaje: ¿Por qué funcionan los cortes?, Murch invita al lector a un maravilloso viaje a través de la estética y las implicaciones prácticas del montaje cinematográfico exponiendo sus teorías sobre el cine y el momento del corte, acercándonos a sus efectos emocionales y fisiológicos en un paseo que recorre la evolución de los procesos manuales, mecánicos y electrónicos que lo hacen posible, desde la Moviola y la KEM al Avid.

Esta edición incluye además una extensa meditación sobre el montaje digital.

Lectulandia

Walter Murch

En el momento del parpadeo

Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico

ePub r1.0

minicaja 27.11.13

Título original: *In the blink of an eye. A perspective on film editing*

Walter Murch, 2001

Traducción: Arantxa Aguirre

Diseño: Koldo Fuentes

Editor digital: minicaja

ePub base r1.0

más libros en lectulandia.com

Introducción

Tal como dijo Pero Grullo, las películas se hacen en la sala de montaje. Y sin embargo, ¿dónde están las montañas de libros que desentrañan esa fase decisiva de la producción? Hacer cine nos interesa a muchos, así que esos libros tendrían que estar al alcance de la mano. Pero el caso es que apenas existen. O, para ser más preciso, apenas existen en español. Por eso creo que es una buena noticia contar con la traducción de esta brillante reflexión sobre el montaje que lleva a cabo Walter Murch.

Verdaderamente, el montador que ha firmado la segunda y la tercera parte de *El Padrino* no necesita presentación. Cualquier cosa que haya escrito sobre su oficio parece interesante de antemano. Pero es cierto que el mejor profesional no tiene por qué ser el que mejor sabe transmitir su experiencia. Lo que en mi opinión multiplica el valor de este libro es que en el caso de Murch coinciden esas dos facetas de excelente profesional y de excelente comunicador.

En esta obra Murch reflexiona inteligente y luminosamente acerca del arte del montaje, con la calidez que da escribir desde la experiencia y no desde la teoría. En un epílogo añadido a la primera edición original, cuenta en primera persona la transición al montaje digital, preguntándose por todas sus implicaciones. Pero todo esto, que ya es mucho, no se queda ahí. Quizá lo mejor de su libro es algo que no está escrito pero que se transmite poderosamente entre líneas: el amor al oficio. Una emoción que muchos en este negocio del espectáculo conocemos bien, aunque solo sea porque nos hace la vida más alegre. Por supuesto, no nos pertenece en exclusiva. Conrad se refería a los marineros cuando hablaba de algo que va más allá de la mera pericia: «un inconfundible toque de amor y de orgullo». Más contundentemente, un personaje de Italo Calvino opina que lo más parecido a la felicidad es tener un trabajo que a uno le guste. Desde ese punto de vista, Murch tiene que ser un hombre bastante feliz. Es una suerte en muchos sentidos tener la oportunidad de escucharle.

José Luis López-Linares

En el momento del parpadeo

Prefacio

«A Igor Stravinsky le gustaba mucho expresarse y escribió bastante sobre interpretación. Como era de temperamento volcánico, se mostraba partidario de la contención. Entonces, aquellos directores que no tenían nada de volcánicos se proclamaron de acuerdo, alzaron sus batutas y guardaron contención, mientras el propio Stravinsky dirigía su Apollon Musageve tan apasionadamente como si fuera Tchaikovsky. Los que le habíamos leído escuchábamos y no salíamos de nuestro asombro».

Linterna mágica, de Ingmar Bergman

La mayoría de nosotros —consciente o inconscientemente— perseguimos un nivel de equilibrio interno y de armonía entre nosotros mismos y el mundo exterior, y si nos llegamos a dar cuenta —como Stravinsky— de que tenemos un volcán en nuestro interior, lo compensaremos buscando la contención. Del mismo modo, alguien que tenga dentro un glaciar debería permitirse la expansión. Como apunta Bergman, el peligro está en que una personalidad glacial que necesita soltarse puede leer a Stravinsky y buscar la contención.

Muchas de las ideas que siguen, aunque presentadas al público en una conferencia, son en realidad advertencias para mí mismo, métodos de trabajo que he desarrollado para enfrentarme con mis volcanes y glaciares particulares. Como tales, son muestras de la búsqueda del equilibrio de una persona; y si resultan interesantes para otros, se debe más a la exposición de la propia búsqueda que a los métodos específicos a los que ha dado lugar.

Quisiera dar las gracias a Ken Sallows por proporcionarme la transcripción de la conferencia original y la oportunidad de presentarla a un público más amplio. Por razones formales, he hecho ciertas revisiones y añadido algunas notas a pie de página a lo que fue, en su mayor parte, un diálogo improvisado con el público, a quien quiero agradecer su interés y participación. Asimismo he actualizado algunas cuestiones técnicas y he añadido un epílogo que trata del impacto que la edición digital no lineal ha causado en el proceso de hacer películas.

Gracias especiales también a Hilary Furlong (entonces miembro de la Australian Film Commission), quien hizo posible mi estancia en Australia, donde tuvo lugar la conferencia original.

Walter Murch
Roma, agosto de 1995.

Cortes y «cortes en la sombra»

Muchas veces, los casos extremos son los que más nos enseñan acerca del término medio de algo: el hielo y el vapor pueden revelar más sobre la naturaleza del agua de lo que revelaría el agua por sí sola. Aunque es cierto que toda película que valga la pena va a ser singular, y que las condiciones en que se hacen las películas varían tanto que resulta engañoso hablar de lo que es «normal», *Apocalypse Now*, desde casi cualquier criterio —plan de trabajo, presupuesto, ambientación artística, innovación técnica— funciona como el equivalente cinematográfico del hielo y el vapor. Solo teniendo en cuenta la cantidad de tiempo que llevó terminar la película (yo estuve montando la imagen durante un año y pasé otro año preparando y mezclando el sonido), ha sido la posproducción más larga en la que he trabajado, luego puede arrojar alguna luz sobre lo que es «normal», o lo que debería serlo^[1].

Una de las razones de esa duración desmesurada fue sencillamente la cantidad de material filmado: 381.000 metros, que equivalen a más de 230 horas. Puesto que la película terminada dura dos horas y veinticinco minutos, esto supone una proporción de noventa y cinco a uno. Es decir, noventa y cinco minutos que no se usaron por cada minuto que quedó en el producto final. A modo de comparación, la proporción media en un largometraje es de aproximadamente veinte a uno.

Moverse a través de ese paisaje de «noventa-y-cinco-a-uno» era un poco como avanzar por un espeso bosque, apareciendo de repente en un claro y después volviendo a adentrarse otra vez en la espesura porque había partes, como las secuencias del helicóptero, larguísimas, y otras muy cortas. Las escenas del coronel Kilgore suponían por sí solas más de 67.000 metros; y puesto que eso representa veinticinco minutos de película en el producto final, la proporción era alrededor de cien a uno. Pero muchas de las escenas de transición constaban solo de un plano-secuencia: Francis había usado tanta película y tanto tiempo en los grandes acontecimientos que lo compensaba concediendo un mínimo de tiempo a algunas de esas escenas intermedias.

Tomemos como ejemplo una de las grandes escenas: el ataque en helicóptero al «Charlie's Point», donde se escucha la Cabalgata de las Walkirias de Wagner, fue representado como un suceso real y en consecuencia filmado como un documental más que como una serie de planos especialmente compuestos. Era coreografía sobre una vasta escala de hombres, máquinas, cámaras y paisaje; como una especie de juguete diabólico que uno pudiera dar cuerda y luego dejar que funcionara. Una vez que Francis decía: «¡Acción!», el rodaje parecía un combate real: ocho cámaras filmando simultáneamente (algunas en tierra y otras en helicópteros), cada una de

ellas cargada con un rollo de película de mil pies (aprox. 305 metros), once minutos.

Al final de cada uno de esos planos, salvo que hubiera habido un problema obvio, se cambiaban los emplazamientos de la cámara y se repetía toda la escena. Después se volvía a repetir, y luego otra vez. Supongo que continuaban rodando hasta que sentían que tenían suficiente material, y cada toma generaba alrededor de 2.400 metros, una hora y media de duración. Ninguna toma era igual a otra, tal como sucede en los documentales.

En cualquier caso, cuando todo hubo finalizado y la película estaba ya en las salas, me senté y calculé el número de días que los montadores habíamos trabajado, dividí ese número entre el número de cortes que quedaron en el producto final y descubrí la media de cortes por montador por día: ¡que vino a ser de... 1'47!

Esto significa que si, desde el principio, hubiéramos podido saber a dónde íbamos *exactamente*, habríamos llegado al mismo sitio en el mismo número de meses si cada uno de nosotros hubiera hecho menos de empalme y medio al día. En otras palabras, si yo me hubiera sentado ante mi mesa de trabajo por la mañana, hubiera hecho un corte, hubiera pensado acerca del corte siguiente y me hubiera ido a mi casa, para volver al día siguiente y hacer el corte que había pensado el día anterior, hacer otro corte e irme a mi casa, hubiera tardado el mismo tiempo que me llevó en la realidad montar mi parte de la película.

Teniendo en cuenta que se tarda menos de diez segundos en hacer un empalme y medio, el especialísimo caso de *Apocalypse Now* sirve para resaltar con creces el hecho de que montar —incluso en el caso de una película «normal»^[2]— no consiste tanto en *juntar* como en *descubrir un camino*, y que la inmensa mayoría del tiempo de un montador no se dedica en realidad a empalmar película. Naturalmente, cuanto más material haya para trabajar, más caminos diferentes pueden tomarse en consideración, las posibilidades se combinan unas con otras y en consecuencia se precisa más tiempo para su evaluación. Esto es cierto para cualquier película que presente una gran cantidad de material rodado, pero en el caso particular de *Apocalypse Now* el efecto se magnificó debido a un asunto especialmente delicado, a una atrevida e inusual estructura, a innovaciones técnicas en todos los niveles y al compromiso de todos los que estábamos involucrados de hacer el mejor trabajo posible. Y quizá, por encima de todo, debido al hecho de que para Francis se trataba de una película personal, a pesar del alto presupuesto y del alcance del tema. Desgraciadamente, pocas películas reúnen tantas calidades y aspiraciones.

Por cada corte en la película terminada hubo probablemente quince cortes «en la sombra»; cortes llevados a cabo, considerados y después deshechos o retirados de la película. Pero incluso admitiendo esto, las restantes once horas y cincuenta y ocho minutos de cada jornada de trabajo transcurrieron en actividades que, de diferentes maneras, servían para aclarar e iluminar el camino que teníamos por delante:

proyecciones, discusiones, vuelta atrás, nuevas proyecciones, reuniones, listados, ajustes, notas, contabilizaciones y multitud de reflexiones. En realidad, una enorme cantidad de preparación para llegar al momento de la acción decisiva: el corte —el momento de transición entre un plano y el siguiente— algo que, si es que llega a notarse, debería parecer casi que se cae por su propio peso, que no supone ningún esfuerzo.

¿Por qué hacer cortes?

El hecho es que *Apocalypse Now*, como cualquier otro largometraje de ficción (exceptuando quizá *The Rope* —*La soga*— de Hitchcock^[3]), está hecho de muchos fragmentos diferentes de película unidos en un mosaico de imágenes. Lo misterioso de esto, sin embargo, es que la unión de esos fragmentos —el «corte» en terminología americana^[4]— realmente parece funcionar, incluso si supone un total y súbito desplazamiento desde un campo de visión a otro, desplazamiento que en ocasiones también conlleva un salto adelante o hacia atrás tanto en el tiempo como en el espacio.

Funciona, pero podía no haber sido así, puesto que nada en nuestra experiencia cotidiana nos prepara para algo semejante. Por el contrario, desde el momento en que nos levantamos por la mañana hasta que cerramos los ojos por la noche, la realidad visual que percibimos es una corriente continua de imágenes conectadas: durante millones de años —decenas, cientos de millones de años— los seres vivos han experimentado el mundo de esa forma. Y de repente, al principio del siglo xx, nos enfrentamos a algo diferente: la película montada.

Bajo estas circunstancias, no hubiera sido sorprendente encontrar que nuestros cerebros habían sido «programados» por la evolución y la experiencia para rechazar el montaje de las películas. En ese caso, las películas en un solo plano de los hermanos Lumière o aquellas como *La soga* de Hitchcock habrían sido la norma. Por una serie de razones prácticas (y también artísticas), es bueno que no sea así.

Lo cierto es que en realidad una película está siendo «cortada» veinticuatro veces por segundo. Cada fotograma supone un desplazamiento con respecto al anterior, si bien en un plano continuo el desplazamiento en el espacio y en el tiempo de uno a otro fotograma es suficientemente pequeño (veinte milésimas de segundo) como para que el espectador lo perciba como *movimiento dentro de un contexto* más que como veinticuatro diferentes contextos por segundo. Por otro lado, cuando el desplazamiento visual es lo bastante grande (como en el momento del corte), nos vemos obligados a reconsiderar la nueva imagen como un *contexto diferente*: Milagrosamente, la mayoría de las veces no tenemos ningún problema en hacerlo.

Lo que sí parece suponernos un problema es aceptar el tipo de desplazamiento que no es ni leve ni total, por ejemplo, cortar desde un plano general a otro ligeramente más cerrado que encuadra a los actores desde los tobillos. En este caso el nuevo plano es lo suficientemente diferente como para indicar que *algo* ha cambiado, pero no lo bastante como para hacernos reconsiderar su contexto. El desplazamiento de la imagen no supone ni movimiento ni cambio de contexto, y el encuentro entre

esas dos concepciones produce una discordancia —un salto— que es comparativamente molesto^[5].

En todo caso, el descubrimiento llevado a cabo a principios del siglo xx de que ciertos tipos de corte «funcionaban» condujo casi inmediatamente al descubrimiento de que las películas podían ser rodadas en discontinuidad, lo que fue el equivalente cinematográfico del descubrimiento de la aviación. En un sentido práctico, las películas dejaron de estar atadas al tiempo y al espacio. Si solo pudiéramos hacer películas a base de ensamblar elementos simultáneamente, como sucede en el teatro, la esfera de actividad sería comparativamente estrecha. En lugar de eso, la discontinuidad es la estrella, es el factor central durante la fase de producción de una película, y casi todas las decisiones tienen que ver con ella de alguna forma u otra: con cómo superar sus dificultades y/o cómo sacar el mejor partido de sus ventajas^[6].

La otra consideración es que incluso aunque todo esté disponible simultáneamente, es muy difícil rodar largas tomas y conseguir que todos los elementos funcionen cada vez. Los directores europeos tienden a rodar más planos-secuencia complicados que los americanos, pero incluso si uno es Ingmar Bergman, lo que se puede manipular tiene un límite. Precisamente al final, un efecto especial podría no funcionar o alguien podría olvidar su texto o podría fundirse alguna luz, y entonces todo tendría que volver a repetirse. Naturalmente, cuanto más larga sea una toma más posibilidades hay de que surja un error.

Luego hay un considerable problema logístico en reunirlo todo al mismo tiempo, y otro problema igualmente serio en que todo «funcione» cada vez. El resultado es que, solo por razones prácticas, no seguimos el modelo de los hermanos Lumière o el de *La soga*.

Por otra parte, al margen de cuestiones de conveniencia, la discontinuidad nos permite asimismo elegir la mejor angulación de cámara para cada emoción y para cada momento de la historia que podemos montar para alcanzar una intensidad cada vez mayor. Si estuviéramos limitados a una corriente continua de imágenes, tal intensidad sería difícil de alcanzar y las películas no serían tan incisivas y certeras como pueden serlo ahora^[7].

Y todavía más allá de esas consideraciones, cortar es algo más que meramente el instrumento adecuado a través del cual lo discontinuo se vuelve continuo. Es *en y por sí mismo* —debido a la fuerza de su paradójica inmediatez— una influencia positiva en la creación de una película. Querríamos cortar incluso si la discontinuidad no tuviera tanto valor práctico.

Así que el hecho central de todo esto es que los cortes *funcionan*. Pero todavía permanece en pie la pregunta: *¿Por qué?* Es como el caso del abejorro, que no debería poder volar, pero que vuela. Volveremos sobre este misterio en seguida.

«Quitar los trozos malos»

Hace muchos años, mi mujer, Aggie, y yo fuimos a Inglaterra en nuestro primer aniversario (ella es inglesa, aunque nos casamos en los Estados Unidos), y pude conocer a algunos de sus amigos de la infancia.

«¿A qué te dedicas?», me preguntó uno de ellos, y yo contesté que estaba estudiando montaje cinematográfico. «¡Ah!, montaje —dijo—, eso es lo de quitar los trozos malos». Por supuesto, me enfadé (educadamente): «Es mucho más que eso. El montaje es estructura, color, movimiento, manipulación del tiempo, muchas otras cosas, etc., etc.». Lo que él tenía en la cabeza eran las películas domésticas: «¡Oh!, hay un trozo malo, quítalo y vuelve a pegar lo demás». Lo cierto es que, después de veinticinco años de camino, he acabado respetando su sentido común.

Puesto que, en cierto modo, montar significa quitar los trozos malos, la pregunta ardua es: *¿Qué hace que un trozo sea malo?* Cuando uno está rodando una película doméstica y la cámara oscila, eso es obviamente un trozo malo y está claro que uno quiere quitarlo. El objetivo de una película doméstica es normalmente bastante simple: una desestructurada relación de sucesos en un tiempo continuado. El objetivo de una película narrativa es mucho más complicado debido a la fragmentación de la estructura temporal y a la necesidad de comunicar estados internos del ser, luego llega a ser proporcionalmente más complicado identificar lo que es un «trozo malo». Además de que lo que es malo en una película puede ser bueno en otra. De hecho, una manera de ver el proceso de hacer una película es considerarlo como la búsqueda de lo que —en esa película particular— es singularmente un «trozo malo». De modo que el montador se embarca en la tarea de identificar esos «trozos malos» y retirarlos, siempre que, haciéndolo, no rompa la estructura de los «trozos buenos» que permanecen.

Esto me lleva a los chimpancés

Hace alrededor de cuarenta años, después de que se descubriera la estructura en doble hélice del ADN, los biólogos confiaban en que ya disponían de una especie de mapa de la arquitectura genética de cada organismo. Naturalmente, no esperaban que la estructura del ADN se pareciera a los organismos que estaban estudiando (de la forma en que un mapa de Inglaterra se parece a Inglaterra), sino más bien que cada punto en el organismo correspondiera de algún modo a un punto equivalente en el ADN.

Sin embargo, no fue eso lo que encontraron. Por ejemplo, cuando empezaron a

compararlos de cerca, se admiraron al descubrir que el ADN de un humano y el de un chimpancé eran sorprendentemente similares. Tanto —noventa y nueve por ciento idénticos— como para no poder explicar todas las evidentes diferencias entre nosotros.

Luego, ¿de dónde provenían las diferencias?

Finalmente, los biólogos se vieron obligados a asumir que debía haber algo más —todavía bajo discusión— que controlaba el *orden* en el que sería activada la diferente información almacenada en el ADN y las proporciones en las que esa información se activaría según el organismo creciera.

En las primeras etapas del desarrollo fetal, es difícil explicar la diferencia entre un embrión humano y el de un chimpancé. Según crecen, alcanzan un punto en el que las diferencias llegan a ser claras, y a partir de ahí, las diferencias se vuelven más y más evidentes. Por ejemplo, la elección de lo que viene primero, el cerebro o el cráneo. En los seres humanos, lo primero es el cerebro, después el cráneo, porque el énfasis está puesto en aumentar al máximo el tamaño del cerebro. Si uno mira a un bebé recién nacido, verá que su cráneo no está totalmente cerrado porque el cerebro aún está creciendo.

En el caso de los chimpancés, la prioridad es a la inversa: primero el cráneo, después el cerebro; probablemente debido a razones que tienen que ver con la dureza del entorno en el que nacen. La orden para el chimpancé es: «Llena este espacio vacío con tanto cerebro como puedas». Pero llega un momento en el que ya no se puede llenar más. En cualquier caso, para un chimpancé parece ser más importante nacer con una cabeza dura que con un gran cerebro. Hay una interacción similar entre un sinnúmero de cosas más: el pulgar y los dedos, la postura del esqueleto, ciertos huesos totalmente formados antes de ciertos desarrollos musculares, etc.

Mi idea es que la información del ADN puede verse como una película sin cortar y que el misterioso código secuencial equivale al montador. Yo podría sentarme en una habitación con un montón de material y otro montador podría hacerlo en la habitación de al lado con un duplicado exacto y ambos haríamos películas diferentes a partir del mismo material. Cada uno va a tomar decisiones diferentes acerca de cómo estructurarlo, es decir, de cuándo y en qué orden emitir los distintos fragmentos de información.

¿Sabemos, por ejemplo, que la pistola está cargada *antes* de que la señora X entre en su coche o *después*? La elección dota a la escena de un sentido diferente. Y así es como se avanza, acumulando una diferencia sobre otra. Invirtiendo la comparación, el ser humano y el chimpancé podrían verse como dos películas diferentes montadas a partir del mismo material^[8].

No estoy asignando aquí valores relativos a un chimpancé o a un ser humano. Digamos simplemente que cada uno es adecuado al medio al que pertenece. Yo estaría equivocado columpiándome sobre una rama en medio de la selva, y un chimpancé se equivocaría escribiendo este libro. La cuestión no está en sus valores intrínsecos, sino más bien en la inconveniencia de cambiar de idea durante el proceso de crear a uno de ellos. No comencemos haciendo un chimpancé y luego decidamos cambiarlo en un ser humano. Eso da lugar a un remendado monstruo de Frankenstein. Todos hemos podido ver su equivalente en el cine: la película «X» podía haber sido una bonita historia, perfectamente ajustada a su «medio», pero en el curso de su producción alguien sobrestimó sus posibilidades y como resultado se convirtió en un producto aburrido y pretencioso. Se trataba de una película chimpancé que alguien trató de convertir en película ser humano, y que acabó no siendo ni una cosa ni otra.

O la película «Y», que era un proyecto ambicioso con un contenido complejo y delicado. Pero el estudio presionó para añadir escenas de acción y de sexo y finalmente un proyecto prometedor acabó reducido a muy poca cosa, ni ser humano ni chimpancé.

interrupción de la realidad— puede ser un instrumento eficaz en sí mismo. Luego, si el objetivo es alcanzar un mínimo de cortes, cuando *tenemos* que hacer un corte, ¿qué es lo que hace que sea bueno?

La regla de seis

Lo primero que se aprende en una escuela de montaje es lo que voy a llamar la continuidad tridimensional. En el plano A, un hombre abre la puerta, avanza hasta la mitad de la habitación y entonces cortamos al siguiente plano, B, donde tomamos al hombre donde le habíamos dejado y seguimos acompañándole hasta que se sienta en su escritorio, por ejemplo.

Durante mucho tiempo, sobre todo en los primeros años del cine sonoro, esta era la regla. Uno estaba obligado a respetar la continuidad del espacio tridimensional, y violarlo se hubiera considerado como una falta de rigor o de habilidad^[9]. Hacer saltar a la gente en el espacio simplemente no se hacía, salvo, quizá, en circunstancias extremas —batallas o terremotos— donde la acción era muy violenta.

En realidad yo coloco esa continuidad tridimensional al final de una lista de seis criterios sobre lo que hace que un corte sea bueno. En el primer lugar de la lista está la Emoción, lo último que se aprende en una escuela de cine, si es que se aprende, en gran parte porque es lo más difícil de definir y de manejar. *¿Cómo queremos que se sienta el espectador?* Si durante toda la película se siente como nosotros queremos habremos hecho lo máximo que podemos hacer. Lo que al final recuerda el espectador no es el montaje, ni el trabajo de la cámara, ni la interpretación, ni siquiera el argumento, sino cómo se ha sentido.

Para mí, el corte ideal es el que de una vez satisface los siguientes seis criterios: 1) responde a la emoción del momento; 2) hace avanzar el argumento; 3) tiene lugar en un momento que desde el punto de vista del ritmo es interesante y adecuado; 4) tiene en cuenta lo que podría llamarse la «dirección de la mirada»: la preocupación por la situación y el movimiento del foco de interés del espectador dentro del cuadro; 5) respeta la gramática de las tres dimensiones convertidas en dos por la fotografía (las cuestiones del eje, etc.); y 6) respeta la continuidad tridimensional del espacio real (donde se sitúan las personas en un espacio y la relación de unas con otras).

1.	Emoción	51%
2.	Argumento	23%
3.	Ritmo	10%
4.	Dirección de la mirada	7%
5.	Plano bidimensional de la pantalla	5%
6.	Espacio tridimensional de la acción	4%

La emoción, en el primer lugar de la lista, es lo que debemos tratar de preservar

cueste lo que cueste. Si encontramos que hay que sacrificar alguno de estos seis elementos al hacer un corte, vayamos haciéndolo a partir del último de la lista.

Por ejemplo, si estamos considerando una serie de posibles montajes para un momento particular de la película y descubrimos que hay un corte que produce la emoción adecuada y hace avanzar el argumento y es rítmicamente satisfactorio y respeta la dirección de la mirada y la bidimensionalidad, *pero* no mantiene la continuidad del espacio tridimensional, entonces, por supuesto, ese es el corte que deberíamos hacer. Si ninguno de los otros posibles montajes tiene la emoción adecuada, entonces vale la pena sacrificar la continuidad espacial.

Los valores que adjudico a cada elemento están puestos un poco en broma, pero, ¡atención!, no del todo. Advirtamos que los dos primeros de la lista (emoción y argumento) valen mucho más que los cuatro últimos (ritmo, dirección de la mirada, bidimensionalidad, continuidad espacial), y que el primero —emoción— vale más que los otros cinco juntos.

En realidad, hay un lado práctico en todo esto. Si la emoción es adecuada y el argumento avanza de un modo interesante, con un buen ritmo, el espectador tenderá a no darse cuenta o a no conceder importancia a los problemas de montaje concernientes a elementos de menor importancia como la dirección de la mirada, el eje, la continuidad espacial, etc. El principio general parece ser que cumplir con los criterios que están en los primeros puestos de la lista tiende a oscurecer los problemas relativos a los elementos de los últimos puestos, pero no viceversa. Por ejemplo, si el nº 4 (la dirección de la mirada) funciona correctamente, el espectador no prestará tanta atención a un problema con el nº 5 (el eje) mientras que si el nº 5 es correcto pero no se respeta el nº 4, el corte no resultará.

En la práctica, nos daremos cuenta de que los tres primeros elementos de la lista —emoción, argumento, ritmo— están estrechamente conectados. Las fuerzas que los mantienen unidos son como los vínculos entre protones y neutrones en el núcleo del átomo. Se trata, con mucha diferencia, de los vínculos más estrechos. Las fuerzas que conectan a los tres restantes van debilitándose según se desciende en la lista.

La mayoría de las veces seremos capaces de cumplir con los seis criterios a la vez: el espacio tridimensional, el plano bidimensional de la pantalla, la dirección de la mirada, el ritmo, el argumento y la emoción encajarán todos en su sitio. Por supuesto, siempre debemos tender a ello, si es posible. No nos permitamos menos del máximo que podemos alcanzar.

Lo que estoy sugiriendo es una lista de prioridades. Si no hay más remedio que renunciar a algo, no renunciemos a la emoción antes que al argumento. No renunciemos al argumento antes que al ritmo, no renunciemos al ritmo antes que a la dirección de la mirada, no a la dirección de la mirada antes que a la bidimensionalidad, y no a la bidimensionalidad antes que a la continuidad espacial.

Desvío de la atención

Bajo estas consideraciones está la preocupación fundamental de un montador, que debería ponerse en el lugar del espectador. ¿Qué va a pensar el espectador en un momento determinado? ¿Dónde va a mirar? ¿Qué queremos que piense? ¿Qué necesita pensar? Y, por supuesto, ¿cómo queremos que se sienta? Si tenemos eso en la cabeza (y en eso consiste la preocupación de cualquier mago) nosotros también seremos una especie de magos. No en el sentido sobrenatural, sino unos magos corrientes y trabajadores.

El trabajo de Houdini consistía en crear una sensación de asombro, y para conseguirlo no quería que nadie mirase *aquí* (a la derecha) porque ahí era donde se estaba desembarazando de sus cadenas, así que encontró la manera de que todo el mundo mirara *allí* (a la izquierda). Estaba «desviando la atención», como dicen los magos. Estaba haciendo algo para que el noventa y nueve por ciento del público mirase donde él quería. Un montador puede hacer eso, lo hace, en efecto, y debe hacerlo.

Sin embargo, a veces uno se enfrasca en los detalles y pierde de vista el conjunto. Cuando me sucede eso, normalmente es porque he estado mirando la imagen como la miniatura que es en la sala de montaje, más que viéndola como el mural que llegará a ser cuando se proyecte en un cine. Algo que devuelve rápidamente la perspectiva correcta es imaginarnos a nosotros mismos muy pequeños y a la pantalla muy grande y suponer que estamos viendo la película acabada en una sala de mil asientos abarrotada de gente, y que ya no se pueden hacer más cambios. Si todavía nos gusta lo que estamos viendo, probablemente estará bien. Si no, lo más seguro es que se nos ocurra algo para corregir el problema, cualquiera que este sea. Uno de los trucos que uso para ayudarme a tomar esta perspectiva consiste en recortar muñecos de papel — un hombre y una mujer— y poner uno a cada lado de la pantalla de montaje. El tamaño de los muñecos (unos pocos centímetros de alto) es proporcionalmente adecuado para que la pantalla parezca medir unos nueve metros.

Mirando más allá del borde del fotograma

El montador es una de las pocas personas que trabajan en la producción de una película que no conoce las condiciones exactas en que fue rodada (o que tiene la *habilidad* de no conocerlas) y que al mismo tiempo ejerce una enorme influencia sobre la película.

Si hemos estado alrededor del decorado la mayor parte del tiempo, como los actores, el productor, director, operador, director artístico, etc., podemos vernos envueltos en las a veces sangrientas incidencias de la gestación y producción. Y luego, cuando veamos el metraje diario, no podremos evitar salirnos del borde del fotograma. Nos acordamos de todo lo que estaba ahí, física y emocionalmente, más allá de lo que en realidad ha sido fotografiado.

«Trabajamos como bestias para conseguir este plano, tiene que quedar en la película». El director, en este caso, está convencido de que lo que tiene es lo que quería, aunque existe la posibilidad de que se esté forzando a sí mismo a creerlo así porque fue muy costoso —en dinero, tiempo, angustia— conseguirlo.

Del mismo modo, hay veces en que el director rueda algo que no le gusta, todo el mundo está enfadado y él dice de mala gana: «De acuerdo, lo haré, rodaremos este primer plano y nos vamos a casa». Más tarde, cuando lo ve en la mesa de montaje, lo único que puede recordar es el horrible momento en que fue rodado y entonces puede no advertir sus posibilidades.

El montador, por el contrario, debería intentar ver únicamente lo que está en la pantalla, que es lo que va a hacer el espectador. Solo así las imágenes pueden liberarse del contexto de su creación. Concentrando su atención en la pantalla, es de esperar que el montador utilizará los momentos que tienen que utilizarse, aunque hayan sido rodados en condiciones adversas, y rechazará los momentos que deben ser rechazados, por mucho esfuerzo y dinero que hayan supuesto.

Supongo que estoy recomendando la preservación de cierto tipo de virginidad. No debemos dejarnos impregnar *innecesariamente* por las circunstancias del rodaje. Mantengámonos al día, en general, de lo que está ocurriendo pero tratemos, en la medida de lo posible, de no entrar en detalles específicos porque, al final, el espectador no sabe nada de todas esas cosas y nosotros somos los «defensores del espectador».

Por supuesto, el director es la persona más familiarizada con todo lo que ocurre durante el rodaje, así que es quien más soporta ese plus de información que no está contenido en el fotograma. Entre el final del rodaje y antes de que se acabe el primer montaje, lo mejor que le podría pasar al director (y a la película) sería que se

despidiera de todo el mundo y desapareciera durante dos semanas —yéndose a la montaña, al mar o al planeta Marte— para tratar de librarse de esa información suplementaria.

Dondequiera que fuese, debería intentar por todos los medios pensar en cosas que no tienen absolutamente nada que ver con la película. Es difícil, pero resulta necesario crear una barrera, un muro entre el rodaje y el montaje. Fred Zinnemann se iba a hacer montañismo a Los Alpes después del final del rodaje, precisamente para colocarse en una situación de riesgo que le obligara a concentrarse en lo que estaba haciendo, en lugar de pasar el día recordando los problemas del rodaje.

Pasadas unas semanas, volvía de Los Alpes, otra vez a la tierra. Se sentaba él solo en una habitación oscura, encendía el proyector y veía su película. Todavía estaba lleno de esas imágenes que están más allá del borde del fotograma (un director nunca será capaz de olvidarlas del todo), pero si se hubiera ido derecho del rodaje al montaje, la confusión hubiera sido peor y habría unido sin remedio los dos diferentes procesos de pensamiento del rodaje y el montaje.

Hagamos todo lo que esté en nuestra mano para ayudar al director a levantar esa barrera, de forma que cuando vea la película por primera vez pueda decir: «De acuerdo, voy a suponer que no tengo nada que ver con esta película. Necesita un poco de trabajo. ¿Qué hay que hacer?».

Así que intentemos con todas nuestras fuerzas separar lo que deseamos ver de lo que efectivamente estamos viendo, sin olvidar nuestros sueños sobre lo que tiene que ser la película, pero esforzándonos en ver lo que realmente hay en la pantalla.

Soñando en pareja

En muchos sentidos, el montador de una película cumple el mismo papel con respecto al director que el que un editor desempeña frente a un escritor. Le aconseja ciertos caminos, le previene contra otros, se plantea si es necesario incluir material específico en la obra terminada o bien añadir nuevas escenas. Al final del día, sin embargo, es el escritor quien se marcha a juntar palabras.

Pero en una película, el montador comparte la responsabilidad de unir las imágenes (es decir, las «palabras») en un cierto orden y de acuerdo a cierto ritmo. Y aquí entra el papel del *director* de guiar y aconsejar tanto como lo haría con un actor que interpreta un personaje. Así que parece que la relación entre un montador y un director en una película oscila hacia delante y hacia atrás a lo largo del proyecto, el numerador pasa a ser el denominador, y viceversa.

En la terapia del sueño existe la técnica de emparejar al paciente —el *soñador*, en este caso— con otra persona que está allí para *escuchar* el sueño. En cuanto se despierta, el soñador se reúne con su oyente para relatarle el sueño de la noche anterior. A menudo no hay nada o tan solo una única imagen más bien decepcionante, pero suele ser suficiente para iniciar el proceso. Una vez que la imagen se ha descrito, la tarea del oyente consiste en proponer una secuencia imaginaria de sucesos basada en ese fragmento. Por ejemplo, todo lo que se ha recordado es un avión. El oyente propone inmediatamente que debe de haber sido un avión de pasajeros volando sobre Tahiti cargado con pelotas de golf para un torneo en Indonesia. Tan pronto como oye esta descripción el soñador se encuentra a sí mismo protestando: «No. Era un biplano, sobrevolando los campos de batalla de Francia, y Aníbal estaba arrojándole flechas desde su legión de elefantes». En otras palabras, el propio sueño, escondido en la memoria, se alza para defenderse cuando se le desafía con una versión alternativa, y de este modo se revela a sí mismo. Esta revelación acerca de biplanos y elefantes puede, a su vez, mover al oyente a elaborar otra improvisación, que sonsacará un nuevo aspecto del sueño escondido, y así sucesivamente, hasta que el sueño quede revelado hasta donde sea posible.

En la relación entre director y montador, el director es generalmente el soñador y el montador, el oyente. Pero incluso para el mejor preparado de los directores, hay límites a la imaginación y a la memoria, particularmente en el nivel de los pequeños detalles, y así la tarea del montador consiste en hacer propuestas alternativas como cebo para conseguir que el sueño dormido se levante en su defensa y se revele más completamente. Y esas propuestas se extienden desde el más amplio nivel (¿debería tal o cual escena retirarse de la película en bien del conjunto?) al más pormenorizado

(¿debería este plano acabar en este fotograma o bien 1/24 de segundo más tarde, en el *próximo* fotograma?). Pero en ocasiones el soñador es el montador y el director es el oyente, que es entonces quien pone un cebo para que el sueño colectivo revele más de sí mismo.

Como sabe cualquier pescador, es la calidad del cebo la que determina la clase de pez que vamos a pescar.

Trabajo en equipo: varios montadores

El montador no solo colabora con el director, muchas veces dos o más montadores están trabajando a la vez, en ocasiones con el mismo grado de autoridad. Esto puede parecerle raro a mucha gente, que no ve que suceda lo mismo con los directores de fotografía o los directores artísticos. Pero por alguna razón, que tiene que ver con la mentalidad colaboradora de los montadores y con el hecho de que la presión de tiempo en la posproducción no acarrea consecuencias tan definitivas como durante el rodaje, a menudo se contratan varios montadores. Yo he trabajado, y disfrutado, en colaboración con otros montadores en muchas películas: *La conversación*, *Apocalypse Now*, *La insoportable levedad del ser* y la tercera parte de *El Padrino*.

La principal ventaja del montaje en colaboración es la rapidez; su mayor riesgo, la falta de coherencia. Pero cuando se han rodado más de 100.000 metros, sesenta y cinco horas, probablemente va a ser necesario asumir ese riesgo y contratar a dos montadores o, como mínimo, a un montador asociado que trabaje bajo supervisión de otro. A veces los problemas pueden venir de un solo montador que tenga un punto de vista cerrado sobre el material. Esto es particularmente molesto cuando el director y el montador no han trabajado juntos antes y no tienen tiempo de desarrollar un lenguaje común. En ese caso, no sería mala idea plantearse tener varios montadores.

El Padrino fue la primera película en la que Francis trabajó con dos montadores. En principio había uno solo, pero tenía un punto de vista cada vez más cerrado y fue despedido al cabo de unos meses. Entonces decidieron reconstituir lo que se había hecho hasta ese momento y volver a empezar, pero como se había perdido mucho tiempo y parecía que la película iba a durar casi tres horas al tiempo que había que terminarla en un plazo inamovible, se impuso contratar a dos montadores. La película se estaba rodando todavía y había mucho trabajo que hacer. Cada uno de los montadores tenía que completar en veinticuatro semanas una película de noventa minutos. A diferencia de lo que ocurriría en la segunda parte de *El Padrino* o en *Apocalypse Now*, el trabajo fue estrictamente dividido en dos mitades. Bill Reynolds montó la primera parte y Peter Zinner la última. Hay un punto específico donde acaba la parte de Bill y comienza la de Peter.

En la segunda parte de *El Padrino*, si bien la responsabilidad del montaje estaba dividida según un modelo de tablero de damas, las secuencias estaban originalmente montadas por la misma persona^[10]. Pero cuando Francis empezó a actuar sobre la estructura de la película, unos se encontraron volviendo a montar lo que otros habían hecho.

Los intereses sobre una película de veinticinco millones de dólares son de

alrededor de 250.000 dólares al mes. Vale la pena tener dos montadores si ello contribuye a terminar la película un mes antes. Es simplemente una cuestión de cuánto se quiere hacer en el tiempo que hay. Si se termina con una proporción de 1'47 cortes al día, como nos sucedió en *Apocalypse*, significa que se han explorado muchas vías diferentes antes de llegar al producto final. Si eso es lo que se quiere hacer, probablemente se necesitará más de un montador.

El momento decisivo

Mientras Phil Kaufman estaba rodando en Francia *La insoportable levedad del ser*, yo la estaba montando en Berkeley, California, a unos 9.000 km de distancia. El material se enviaba cada dos semanas más o menos y entonces yo me sentaba y veía alrededor de diez horas de película, tomando notas, asegurándome de que estaba sincronizada, preparándome para codificarla, etc.

Pero además de los procedimientos habituales, también seleccionaba en el «copión» al menos un fotograma representativo de cada posición de cámara y le hacía una foto. Así que llevábamos esas fotos a un local de «revelado en una hora», como si fueran instantáneas familiares, y luego las colocábamos en paneles organizados por secuencias. Cuando un plano había tenido una puesta en escena complicada o se había movido mucho la cámara, era necesario sacar más de una foto (creo que la vez que más fotos hice en *La insoportable...* fueron siete, en la secuencia de una fiesta muy complicada); frecuentemente fueron tres fotos, y la mayoría de las veces una sola.

Teníamos que usar un negativo especial para hacer esas fotos, porque el normal producía demasiado contraste. La velocidad de la película es baja —alrededor de 2 ASA— así que el tiempo de exposición tenía que ser bastante largo, pero resultaba bien. Las fotos eran aproximaciones bastante cercanas al balance de color y al contraste reales de la película.

Las fotografías son de gran ayuda en posteriores discusiones con el director a propósito de lo que se rodó y de cómo fue rodado. Resuelven muy rápidamente ese tipo de cuestiones.

También proporcionan el registro de algunos detalles que se le escapan incluso a la persona más observadora: las peculiaridades del corte de pelo de un actor o un pequeño detalle de vestuario, el modo en que una prenda se mueve arriba o abajo, o de qué tonalidad era una determinada piel o si quedaba una marca en la frente cuando alguien se quitaba el sombrero... ese tipo de cosas.

Son asimismo muy útiles para el departamento de publicidad o para cualquiera que se incorpore más tarde a la película. Se pueden ver al instante y comparar los personajes en todo tipo de situaciones emocionales, así como la fotografía, el vestuario o el decorado.

También, debido simplemente al modo en que están expuestas, las fotos tienden a chocar unas con otras de formas interesantes. En *La insoportable...* tuvimos quizá dieciséis paneles con fotos, cada uno de los cuales tenía ciento treinta fotos y se hallaba organizado como si fuera la página de un libro. Las fotos se «leían» de

izquierda a derecha y en renglones de arriba abajo, tal como se lee un texto, y cuando se llegaba al final de un panel, se pasaba al primer renglón del próximo, etc. De modo que la articulación entre esos paneles era algo interesante de ver, porque yuxtaponía fotogramas que no estaba previsto que fueran juntos, y sin embargo ahí los tenías, el uno a continuación del otro. Y a veces esto te hacía pensar en saltos de montaje en los que nunca hubieras pensado sin este sistema.

Pero, para mí, la principal ventaja de las fotos era que proporcionaban los jeroglíficos para un lenguaje de las emociones.

¿Qué palabra expresa el concepto de rabia irónica teñida de melancolía? No hay una palabra para ello, al menos en inglés, pero se puede ver esa emoción específica representada en tal fotografía.

O bien la foto puede representar una especie de expectación nerviosa: tal actriz en tal personaje expresa miedo y deseo a la vez. Además, se siente confusa porque ese deseo es por otra mujer. Y esa mujer está durmiendo con su marido... ¿Qué significa todo eso?

Sea lo que sea lo que signifique, está ahí en su expresión, en el ángulo de su cabeza, su pelo y su cuello, en la tensión de los músculos y en el conjunto de su boca más lo que hay en sus ojos. Y cuando podemos señalar simplemente una expresión de la cara de un actor, tenemos un camino para sortear algunas de las limitaciones del lenguaje a la hora de tratar con las sutilezas de ciertas emociones sin nombre.

Como el director, nosotros también podemos decir: «Esto es lo que quiero. La secuencia en la que estamos trabajando debería tener más de esto. Quiero expresar la emoción sin nombre —pero familiar— que veo en esa fotografía».

La tarea del montador consiste ahora en escoger las imágenes adecuadas y hacer que esas imágenes se sigan unas a otras de la manera correcta para expresar algo como lo que está contenido en esa fotografía.

Al escoger un fotograma representativo, lo que estamos buscando es una imagen que destile la esencia de los miles de fotogramas que componen el plano en cuestión, lo que Cartier-Bresson —refiriéndose a la fotografía— llamaba el «momento decisivo». Así que muy a menudo la imagen que escogí permanece en la película. Y, también muy a menudo, queda bastante cerca del momento del corte.

Cuando se mira el material diario, existe un riesgo similar al que aparece durante una sesión de casting. Para el actor que está atravesando la puerta, esa sesión representa la única vez que va a presentarse ante nosotros. Para él supone un momento tremendamente importante, pero para nosotros puede tratarse de la persona número sesenta que llevamos vista en lo que va de día. Inevitablemente, al cabo de un tiempo se nos pueden embotar las ideas y dejamos de pensar con la lucidez que sería necesaria.

Con el material diario pasa algo parecido. Cada toma se presenta para lograr

nuestra aprobación. Toma número cinco: «¿Qué tal conmigo? Puedo hacerlo». Entonces la toma número siete entra por la puerta: «¿Qué os parece esto?». O la toma número nueve: «¿Y esto?».

Y para conservar la lucidez, para realmente advertir las posibilidades de cada toma, tenemos que estar pellizcándonos a nosotros mismos. Intentamos mantenernos frescos y ver y registrar las cosas maravillosas así como las que no lo son tanto. Que es lo mismo que hay que hacer cuando se está realizando un casting.

Pero si tenemos que elegir un conjunto representativo de planos fijos de cada escena, automáticamente empezaremos a pensar de manera diferente: debemos ser analíticos desde el principio, que es lo que tenemos que hacer cuando revisamos el material diario. Pero como todos somos humanos y a veces el material dura lo que dura, en ocasiones tendemos a sentarnos y dejar que el material simplemente pase por delante de nuestros ojos. Lo que el sistema de las fotos consigue en estos casos es inquietarnos un poco en nuestro asiento. Es un aliciente para animarnos a hacer lo que deberíamos estar haciendo de todos modos. Y representa el principio del proceso de montaje. Uno ya está empezando a montar desde el momento en que se dice: «Me gusta más este fotograma que ese otro».



Dos fotogramas de Teresa (interpretada por Juliette Binoche) en *La insoportable levedad del ser*. El número de tres dígitos en la esquina inferior izquierda de cada foto (620, 296) corresponde al número del plano del que fue tomado el fotograma, y el número (2.2) del rectángulo adyacente al 620 identifica el número de orden que ocupa el fotograma dentro de la secuencia: fotograma número dos en una serie de dos.



Dos fotogramas de Sabina (interpretada por Lena Olin) en *La insoportable levedad del ser*. El sistema numérico es aquí el mismo que el de las fotos de Teresa de la página anterior. Estos dos fotogramas proceden de la sesión improvisada de fotos entre Sabina y Teresa.



Dos fotogramas de Teresa en *La insoportable levedad del ser*. En el caso del número 542, un solo fotograma fue suficiente para dar una idea completa de la situación. El número 635, sin embargo, necesitó tres fotos —de las cuales esta es la segunda— debido a la complejidad del plano. Ésta procede de la misma escena que la 634 de Sabina y los dos planos se montaron juntos en la película terminada.

Métodos y máquinas: mármol y arcilla

Las herramientas que empleamos para montar pueden tener un efecto determinante en el producto final. Pero cuando yo empecé en este oficio en 1965, no había más que una opción, al menos en Hollywood: la Moviola, una máquina de montar vertical —prácticamente la misma desde la década de los treinta— que tenía un aspecto parecido al de una máquina de coser (y que sonaba igual). En los primeros tiempos de los Estudios Zoetrope, que se fundaron siguiendo un modelo europeo, usamos Steenbecks o KEM importadas, máquinas de montar «horizontales» de Alemania que eran más silenciosas y trataban la película con más delicadeza, tenían dos grandes pantallas y dos bandas de sonido, y eran capaces de manejar grandes cantidades de película. Ahora, por supuesto, el panorama ha sido definitivamente cambiado por los ordenadores: máquinas de montar digitales electrónicas, como Avid y Lightworks, que utilizan a la vez una terminal de vídeo y un ordenador con una gran cantidad de memoria, donde las imágenes y los sonidos de la película pueden almacenarse digitalmente^[11].

Yo me siento igual de cómodo trabajando en una Moviola, en una KEM Universal o en un Avid. Todo depende de la película, su presupuesto y plan de trabajo, y de mi idea acerca del estilo del director y de la longitud que van a tener por término medio las tomas. *La conversación* fue montada en una KEM, *Julia* en Moviola, *Apocalypse Now* en KEM, mientras que en *La insoportable levedad del ser* usé los dos sistemas: se empezó en Moviola y después cambiamos a KEM. Con la KEM, yo organizo las cosas al revés de como normalmente se hace, de forma que en la pantalla que está directamente enfrente de mí es donde busco las imágenes y la banda de sonido que tengo enfrente está sincronizada con ella. La pantalla de la izquierda y el sonido de la derecha están sincronizados entre sí y contienen la película toda junta. Si estuviera trabajando sentado, eso sería lo que va a través de la sincronizadora.

De hecho, hablando de asientos, debería añadir que yo trabajo de pie. Mi KEM está elevada unos cuarenta centímetros sobre el suelo para ponerla a mi altura. Una de las cosas que siempre me gustaron de la Moviola es que uno se levanta para trabajar, rodeándola en una especie de abrazo —bailando con ella, de alguna manera— de forma que me hubiera resultado frustrante haberme tenido que sentar ante la KEM. Monté así *La conversación* y *Apocalypse*, sentado, pero una voz interior me decía que algo no iba bien. Así que cuando empecé a montar *La insoportable...* hice elevar la KEM sobre dos cajas de madera.

El montaje es una especie de cirugía y, ¿se ha visto alguna vez que un cirujano se siente para realizar una operación? Montar es también como cocinar; y nadie se sienta

para cocinar. Pero, por encima de todo, montar es una especie de baile —la película terminada es como una danza cristalizada— y, ¿cuándo se ha visto que un bailarín se siente para bailar?

Además de la cuestión de estar de pie o sentado, las diferencias entre el sistema de la Moviola y el de la KEM se reducen a aspectos escultóricos: el sistema de la Moviola descompone la película en pequeñas partes (planos individuales) y el montador vuelve a juntarlo todo a partir de esas partes, como si trabajara con arcilla. Cogemos un poco de arcilla, lo pegamos aquí, cogemos otro poco y lo pegamos allá. Al principio del proceso no hay nada enfrente de nosotros, después empieza a haber algo y por fin se llega al producto terminado, construido a partir de pequeños ladrillos de arcilla, pequeñas píldoras de información.

Con el sistema KEM, nunca descompongo la película en planos individuales: la dejo en rollos de diez minutos en el orden en que llegaron del laboratorio. En términos escultóricos, es como un bloque de mármol: la escultura ya está ahí, escondida dentro de la piedra y tú la revelas a base de quitar, más que construirla de la nada, pedazo a pedazo, como se hace con la arcilla. Se trata en realidad de la diferencia entre un montaje «de acceso aleatorio» y su contrario, como quiera que se llame; digamos, «de acceso lineal».

El montaje digital por ordenador y, sorprendentemente, montar con un ayudante en la segura y desfasada Moviola, son ambos de acceso aleatorio, sistemas no lineales: pides algo específico y eso —solo eso— se te entrega lo más pronto posible. Solo te muestran lo que has pedido. El Avid es más rápido que la Moviola, pero el proceso es el mismo.

Para mí esto es una desventaja, porque tus opciones serán tan buenas como lo sean tus demandas, y a veces eso no es suficiente. Hay un nivel más alto que viene a través del *reconocimiento*: uno puede no ser capaz de expresar lo que quiere, pero puede reconocerlo cuando lo ve.

¿Qué quiero decir con esto? Bueno, si aprendemos a hablar una lengua extranjera, encontraremos que hay un desfase entre lo que podemos decir y lo que podemos entender cuando alguien nos habla. La habilidad de un ser humano para entender una lengua extranjera es siempre mayor que su habilidad para expresarse en ella.

Y cuando uno hace una película, está tratando de aprender una lengua extranjera, pues se trata de un lenguaje único que solo se habla en esa película concreta. Si tenemos que pedirlo todo, tal como sucede con un sistema de acceso aleatorio como el vídeo más ordenador o la Moviola más un ayudante, estamos limitados por lo que somos capaces de pedir y por la calidad de nuestras notas originales. Mientras que la ventaja del sistema lineal KEM es que yo no tengo que estar todo el tiempo hablándole a él; hay veces en que *él* me habla a *mí*. El sistema está constantemente presentando cosas para que yo las considere, y da lugar a una especie de diálogo. Yo

puedo decir: «Quiero ver ese primer plano de Teresa, número 317, en el rollo 45». Entonces pongo ese rollo en la máquina, y mientras llego al número 317 —que puede estar a mucha distancia del comienzo— la máquina me enseña todo a alta velocidad hasta ese punto, diciéndome en efecto: «¿Qué te parece este otro en su lugar? ¿O este?». Y, las más de las veces, me encuentro con que mucho antes de llegar al plano 317 se me han ocurrido tres ideas más provocadas por el material que ha pasado rápidamente ante mí.

«¡Oh! Este otro plano es mucho mejor que el que yo pensaba que quería». En cuanto lo veo, lo reconozco como posibilidad, si bien no fui capaz de pedirlo.

Cuando miramos por primera vez el material diario, tenemos una idea relativamente fija —basada en el guión— de lo que estamos buscando. Más tarde, sin embargo, revisamos nuestras notas originales y dicen, por ejemplo: «212-4: NB». ¿Qué significa eso? Que *en ese momento* pensábamos que la toma número cuatro de la claqueta 212 «No era buena», y no nos molestamos en apuntar la razón. Pues bien, muchas veces, al volver a montar, lo que pensamos que era inservible puede llegar a ser nuestra salvación.

Si era una cuestión de un solo plano, o de dos docenas de planos, probablemente podemos hacer frente al problema de una segunda estimación de esas notas originales, pero, de hecho, una película normal tendrá setecientos, mil o dos mil planos con una media de más de dos tomas por cada plano, así que puede haber fácilmente entre dos mil y cuatro mil tomas de las que tenemos que tener una opinión. Ésas son demasiadas segundas estimaciones, así que se tiende a acudir a las primeras impresiones recogidas en las notas originales, las cuales son valiosas, pero limitadas, si eso es todo lo que tenemos.

Mientras que con el sistema KEM, debido a que la película está almacenada en esos grandes rollos de una manera *casi* arbitraria, aprendemos algo nuevo sobre el material a la vez que buscamos lo que creemos que queremos. Estamos llevando a cabo un trabajo creativo y podemos encontrar lo que *realmente* queremos en lugar de lo que nosotros *pensábamos* que queríamos. Este sistema es bastante útil en el montaje original de la escena, porque ayuda a que nos familiaricemos con el material, pero llega a ser particularmente valioso en los montajes sucesivos, donde las notas originales —muy influidas por el guión— se vuelven cada vez menos útiles, a medida que la película encuentra su propia voz.

Naturalmente hay límites: un sistema que es demasiado lineal (lo que significa que pasamos mucho tiempo buscando antes de encontrar lo que queremos) sería pesado. Rápidamente nos sentiríamos abrumados y/o aburridos con él. Así que en alguna parte hay un término medio. Si el sistema es completamente de acceso aleatorio tiene un defecto, en mi opinión. Pero si es demasiado lineal también tiene un defecto. Lo que personalmente he encontrado es que, dada la actitud que yo tengo

frente al material, dada la velocidad a la que trabajo, y dada la velocidad mecánica de la propia KEM, mantener el material en rollos de diez minutos en orden de rodaje añade la cantidad justa de caos que necesito para trabajar como a mí me gusta.

Los sistemas digitales, Avid y Lightworks, son prometedores porque ofrecen la posibilidad de combinar lo mejor del método no lineal de la Moviola con lo mejor de la habilidad de la KEM para manejar y revisar grandes cantidades de material rápidamente. En este momento, todavía hay algunas dificultades de procedimiento con los sistemas digitales, pero supongo que serán zanjadas con el tiempo.

De cualquier modo, hay algunas cosas que siguen siendo las mismas para mí, independientemente del sistema que esté utilizando. Siempre vuelvo a ver el material dos veces: una al principio, al día siguiente de que se haya rodado, anotando mis primeras impresiones e incluyendo cualquier nota que al director le interese darme. Y después, cuando estoy preparado para montar una escena determinada, reúno todo el material relevante y lo vuelvo a ver, tomando notas de manera más detallada que la primera vez.

Cuando se mira por segunda vez el material, uno ha evolucionado y la película ha evolucionado. Veremos cosas diferentes de las que vimos la primera vez, porque puede que hayamos montado escenas que entonces no estaban rodadas, y pueden estar surgiendo problemas a medida que se desarrollan los personajes y los acontecimientos.

Idealmente, lo que a mí me gustaría sería hacer un primer montaje y luego parar y revisar otra vez el material, con una mirada fresca. Que alguna vez haya sido capaz de hacerlo es otra cuestión. Los planes de trabajo al uso de todas las películas lo impiden. Aquí es donde aparecen las virtudes escondidas del sistema lineal KEM, debido a la forma en que está almacenado, en rollos de película de diez minutos, el material está siendo constantemente revisado. Si tratásemos de jardinería, me estaría refiriendo a las ventajas de remover el suelo y airearlo.

En el montaje real de una escena, continúo trabajando hasta que dejo de «verme a mí mismo» en el material. Cuando reviso mi primer montaje de una escena, casi siempre puedo recordar vivamente (demasiado vivamente) las decisiones que condujeron a cada uno de los cortes. Pero según la escena es trabajada de nuevo y afinada, afortunadamente alcanza un punto en el cual los propios planos parecen llamarse unos a otros. Este plano «llama» al siguiente, que «llama» al siguiente, etc. En ese sentido, el Walter Murch, que decidía las cosas al principio, va retrocediendo gradualmente hasta que al final llega un momento en que se vuelve invisible y los personajes toman el poder, los planos, la emoción, el argumento parece tomar el poder. En ocasiones —las mejores— este proceso alcanza un punto en el que puedo ver la escena y decir: «Yo no he tenido nada que ver con esto; sencillamente se ha creado solo».

Por lo que respecta al balance de color de las copias finales, he tenido unas pocas experiencias positivas, pero muchas han resultado frustrantes por una razón o por otra. Lo peor es que los laboratorios muestran la película a veinticuatro fotogramas por segundo (y a veces incluso a treinta y dos f.p.s.) sin la posibilidad de parar o de ir hacia atrás. Tú estás sentado allí diciendo: «Este plano debería ser más rojo». «¿Cuál?». «El primer plano del pie». Pero ya han pasado ocho planos. La mayoría de las veces, tienes la impresión de que lo están haciendo únicamente como una gentileza, para que te quedes tranquilo.

Una manera que a mí me funciona, donde puedes ver realmente lo que está pasando y ser específico con tus notas de color, es tomar el copión y la primera copia y colocarlas sincronizadas sobre una caja de luz con la correcta temperatura de color. Cuando un bajo nivel de luz atraviesa un trozo de película se pueden ver tonalidades que son casi invisibles, si se mira una pantalla brillante de luz proyectada. Podría tratarse de un verdor residual, pero uno mira la película en una sala de proyección y se dice: «No sé. ¿Está un poco verde este plano? ¿O está demasiado azul?». Y antes de haberlo decidido, ya está viendo algo diferente. Si se trabaja con el sistema de la caja de luz, el verde saltará a los ojos, sobre todo si se tiene ahí el copión original para poder comparar. Y se puede parar, ir adelante, atrás, etc.

Por supuesto, siempre que tenga uno la suerte de estar trabajando con un buen etalonador en un buen laboratorio.

Preestrenos: dolor desplazado

Hacia el final del montaje de *Julia*, Fred Zinnemann observó que sentía que el director y el montador, a solas con la película durante meses y meses, podían recorrer solo el noventa por ciento del camino hasta la película terminada, que lo que se necesitaba para el diez por ciento restante era «la participación del espectador», a quien él veía como su último colaborador. No en el sentido de que le seguiría ciegamente, sino que sentía que su presencia era positiva como correctivo, para no dejar que ciertas obsesiones se volvieran corrosivas y para señalar puntos débiles que la excesiva familiaridad con el material permite que se desarrollen.

Así ha sido, ciertamente, mi experiencia. Todas las películas en las que he trabajado han sido probadas ante un gran número de espectadores antes de su estreno, exceptuando *La conversación* y *La insoportable levedad del ser*. Las hemos proyectado, naturalmente, pero no hemos realizado proyecciones públicas, abiertas al público. Francis Coppola, en particular, ha sido siempre un entusiasta defensor de proyectar sus películas casi en cualquier etapa, sin importarles apenas lo inacabadas que estuvieran. Las proyecciones difíciles eran para pequeños grupos de unas diez personas que él conocía mezcladas con dos o tres personas nuevas. Estas últimas no sabían de qué trataba la película, y él les preguntaba después, de una en una, para comparar sus opiniones con las de quienes ya tenían información previa.

Fred Zinnemann, por el contrario, solo mostró *Julia* ante un público de preestreno cuando la película estuvo técnicamente terminada por completo, con el negativo cortado y una banda de sonido óptica. Él estaba totalmente dispuesto a cambiarla después de la proyección, pero no creía que el público medio pudiera pasar por alto los empalmes a la vista, los colores mal emparejados y las bandas de sonido incompletas, y yo estoy de acuerdo con él.

Incluso con las películas técnicamente terminadas, los preestrenos públicos son delicados. Podemos aprender mucho de ellos, pero tenemos que tener cuidado con las interpretaciones literales de lo que la gente tiene que decirnos, particularmente en esas fichas que rellenan tras la proyección. Yo desconfío bastante de ellas. Lo que más ayuda de todo es simplemente darte cuenta de cómo te sientes *tú* cuando la película se muestra a seiscientas personas que no la habían visto antes. Emocionalmente, es como si una mano enorme te hubiera cogido por los cabellos, te hubiera levantado y te hubiera hecho girar noventa grados hacia un lado. Y uno piensa: «¡Oh, Dios mío, mira esto!». Es como si hasta ese momento uno hubiera estado construyendo un edificio pero poniéndose siempre en frente para evaluarlo. De pronto uno está mirando al costado del edificio y viendo cosas que le parece no haber

visto antes.

No deberíamos seguir ciegamente lo que aprendemos en estas proyecciones. ¿Qué podemos aprender de las diferencias *entre* los pases anteriores y este? ¿Dónde está el Polo Norte? Los preestrenos no son más que un modo de saber dónde nos encontramos.

En *Julia* se llevó a cabo un procedimiento que, por desgracia, no he vuelto a ver que se repita. Teníamos una persona sentada ante una mesa en el vestíbulo del cine de preestreno con un letrado que decía: «Si usted quiere hablar con nosotros por teléfono dentro de unos días, deje aquí su número». Esas conversaciones telefónicas fueron luego transcritas y añadidas al informe. Si se van a hacer preestrenos y a escuchar lo que la gente tenga que decir, esa es la manera de hacerlo; después de que haya tenido un día o dos para dejar que la película repose. No prestemos atención a lo que la gente escribe en el calor del momento: obtenemos una reacción, pero es una reacción sesgada. Hay mucho en ese proceso de lo que los médicos llaman «dolor desplazado».

Cuando vamos al médico y le contamos que nos duele el codo, si se trata de un curandero sacará su bisturí y empezará a operar sobre el codo. Entonces terminaremos no solo con el dolor original, sino probablemente con dolor adicional en la muñeca y en los hombros. Mientras que un doctor experimentado nos estudia, toma rayos X y dictamina que la causa del dolor es un pinzamiento de un nervio en el hombro, aunque nosotros solo lo notamos en el codo. El dolor del hombro ha sido «desplazado» al codo. Los espectadores también reaccionan así. Cuando se pregunta directamente: «¿Cuál ha sido la escena que menos le ha gustado?» y el ochenta por ciento de la gente coincide en la respuesta, el primer impulso consiste en eliminar esa escena. Pero puede que la escena esté bien. En cambio, el problema puede consistir en que los espectadores no entendieron algo que necesitaban saber para que la escena funcionara.

Así que, en vez de fijarnos en la escena en sí misma, a lo mejor tenemos que aclarar alguna exposición que tiene lugar cinco minutos antes. No operemos necesariamente sobre el codo. En su lugar, cerciorémonos de si hay algún nervio pinzado en otro lugar. Pero los espectadores nunca nos lo van a decir directamente. Ellos pueden contarnos dónde les duele, pero no la fuente del dolor.

Las decisiones de montaje se vuelven particularmente delicadas en los días previos al estreno de la película, puesto que los cambios que se hagan entonces serán irreversibles. Si como montadores tenemos algo especialmente claro en esta etapa, deberíamos tratar de hacer aceptar nuestra opinión tan enérgica y convincentemente como nos sea posible —quizá tengamos que quedarnos después de la jornada y hacer una versión de prueba de nuestra idea— pero también necesitamos prudencia, sentido de con quién estamos trabajando, y saber presentar nuestras ideas al director o al

productor en el contexto adecuado. Cómo nos desenvolvamos en esto tiene que ver con todo nuestro historial profesional, con cómo fuimos contratados, cuánto respetemos al director y cuánto nos respete el director a nosotros.

Recuerdo particularmente un momento, después de los preestrenos de *Julia*, cuando Fred Zinnemann y yo estábamos discutiendo qué cambios definitivos hacer en la estructura del principio, que parecía haber resultado difícil de seguir para el público. La primera bobina de la película tenía una secuencia en serie de *flash-backs* —el recuerdo de un recuerdo de un recuerdo de un recuerdo— y quizá resultaba excesiva. Yo sugerí la eliminación de una escena que ocupaba un único marco temporal en la estructura de la película (uno que nunca se retomaba), y decidimos retirarla, ya que ello significaba que las escenas que quedaban se acortarían consecuentemente en una secuencia más comprensible. Cuando estaba deshaciendo los empalmes (que hacían un pequeño chirrido al dividirse, casi como si estuvieran gritando de dolor), Zinnemann miró pensativamente lo que pasaba y observó casi de sopetón: «¿Sabes? La primera vez que leí esta escena en el guión, supe que podía hacer esta película».

Yo dudé por un momento, le miré y luego seguí deshaciendo los empalmes. Pero tenía el corazón en la garganta porque en ese punto del proceso no sabes; solo puedes tener *fe* en que lo que estás haciendo es lo correcto. ¿Estábamos eliminando equivocadamente el corazón de la película o solo estábamos cortando el cordón umbilical?

Retrospectivamente, creo que se trataba del cordón umbilical y que retirarlo fue lo correcto. La escena tuvo una función esencial en un momento dado, que fue la de conectar a Fred Zinnemann con el proyecto, pero una vez que esta conexión estuvo creada y que la sensibilidad de Zinnemann fluyó a través de esa escena a todas las demás de la película, pudo ser eliminada sin ningún perjuicio.

Pero, cosas como esta te dan que pensar.

No te preocupes, solo es una película

Antes planteé la pregunta: «¿Por qué funcionan los cortes?». *Sabemos* que funcionan. Y sin embargo sigue resultando sorprendente, cuando uno piensa en ello, debido a la violencia de lo que efectivamente sucede. En el instante del corte, se produce una discontinuidad instantánea y total del campo de visión.

Recuerdo una vez haber vuelto a la sala de montaje después de algunas semanas en el estudio de mezclas (donde todos los movimientos están aumentados y suavizados) y espantarme de la brutalidad del proceso de cortar. El «paciente» está sujeto a la mesa y... ¡Golpe! ¡Este, no, ese! ¡Dentro o fuera! Desmenuzamos la pobre película en una guillotina en miniatura y luego pegamos los trozos desmembrados como si se tratara del monstruo del doctor Frankenstein. La diferencia (la milagrosa diferencia) es que a partir de esta aparente carnicería nuestra creación puede a veces alcanzar no solo vida sino también alma. Todo es aún más asombroso porque el desplazamiento instantáneo que lleva a cabo el corte no es nada que experimentemos en la vida corriente.

Por supuesto, estamos acostumbrados a cosas parecidas en la música (Beethoven fue el maestro innovador de esto) como también en nuestros propios pensamientos: la manera en que una idea lo invade todo de repente, para ser, a su vez, reemplazada por otra. Pero en las artes dramáticas —teatro, ballet, ópera— no parecía haber ningún camino para lograr un total desplazamiento instantáneo: después de todo, la maquinaria de la escena no puede alcanzar semejante rapidez. Así que, *¿por qué funcionan los cortes?* ¿Tienen algún fundamento escondido en nuestra propia experiencia o son un invento que conviene a los cineastas y la gente, de alguna manera, ha llegado a acostumbrarse a él?

Bueno, aunque la realidad del «día a día» parece ser continua, *existe* ese otro mundo en el que pasamos tal vez un tercio de nuestras vidas, la realidad «noche a noche» de los sueños. Y las imágenes en los sueños están mucho más fragmentadas, se cruzan de formas más abruptas y extrañas que en la realidad de la vigilia; unas formas que se acercan, como mínimo, a la interacción producida por los cortes.

Quizá la explicación es tan simple como esta: aceptamos los cortes porque se parecen a la manera en que las imágenes se yuxtaponen en nuestros sueños. De hecho, la brusquedad del corte puede ser una de las claves determinantes para producir la semejanza entre las películas y los sueños. En la oscuridad de la sala, en efecto, nos decimos a nosotros mismos: «Esto se parece a la realidad, pero no puede ser la realidad porque es visualmente discontinuo, luego debe ser un sueño».

(Resulta revelador que las palabras que los padres utilizan para consolar a un niño

aterrorizado por una pesadilla —«No te preocupes, cariño, solo es un sueño»— son casi las mismas que se usan para consolar a un niño aterrorizado por una película: «No te preocupes, cariño, solo es una película». Las pesadillas y las películas tienen un poder similar para arrollar las defensas que por lo demás son eficaces contra libros, pinturas o músicas igualmente aterradores. Por ejemplo, resulta difícil imaginarse esta frase: «No te preocupes, cariño, es solo una pintura»).

El problema con esto es que la comparación entre películas y sueños es interesante, seguramente verdadera, pero relativamente desprovista de resultados prácticos. Todavía sabemos tan poco acerca de la naturaleza de los sueños que la observación se detiene una vez que se ha formulado.

Algo a tener en cuenta, sin embargo, es la posibilidad de que exista una parte de nuestra realidad diaria en la que realmente experimentemos algo parecido a los cortes, donde las imágenes a la luz del día aparezcan de alguna manera en yuxtaposición más cercana y más discontinua de lo que parece ser el caso.

Empecé a tener un presentimiento de esto la primera vez que monté la imagen de una película —*La conversación* (1974)—, cuando encontré que Gene Hackman (Harry Caul en la película) parpadeaba muy cerca del punto en el que yo había decidido cortar. Era interesante, pero no supe qué hacer con ello.

Entonces, una mañana después de haber estado trabajando toda la noche, salí a desayunar y pasé junto a la ventana de una sala de lectura del Christian Science. La primera página del *Monitor* ofrecía una entrevista con John Huston. Me detuve a leerla y una cosa me impresionó mucho, porque se refería precisamente a esa cuestión del parpadeo:

«Para mí, la película perfecta es como si se desarrollara detrás de tus ojos y tus ojos la proyectasen, de modo que vieras lo que deseabas ver. El cine es como el pensamiento. Es el arte más cercano al proceso de pensar».

«Mira esa lámpara al otro lado de la habitación. Ahora vuelve a mirarme. Mira otra vez la lámpara. Ahora mírame de nuevo a mí. ¿Ves lo que has hecho? Has *parpadeado*. Eso son *cortes*. Tras la primera mirada, sabes que no hay motivo para hacer continuamente todo el recorrido entre la lámpara y yo, porque ya conoces lo que hay en medio. Tu mente corta la escena. Primero contemplas la lámpara. *Corte*. Entonces me contemplas a mí^[12]».

Lo que Huston nos pide que consideremos es un mecanismo fisiológico —el parpadeo— que interrumpe la aparente continuidad visual de nuestras percepciones. Mi cabeza puede moverse suavemente desde un extremo de la habitación al otro, pero, en realidad, yo corto la corriente de imágenes visuales en trozos significativos para yuxtaponer y comparar esos trozos —«lámpara» y «rostro», en el ejemplo de Huston— sin información irrelevante de por medio.

Por supuesto, hay límites a la clase de yuxtaposiciones que puedo hacer de esa

manera: no puedo saltar adelante o atrás en el tiempo y en el espacio (esto es prerrogativa de los sueños y las películas).^[13] Pero incluso así, los desplazamientos visuales asequibles para mí solo a base de girar la cabeza (desde el Gran Cañón enfrente de mí al bosque que tengo detrás, o incluso desde un lado de esta habitación al otro) son a veces bastante grandes.

Después de haber leído ese artículo, empecé a observar a la gente, mirando cuándo parpadeaban, y comencé a descubrir algo muy diferente de lo que nos cuentan en las clases de biología del instituto, a saber, que el parpadeo solo es un medio para humedecer la superficie del ojo. Si eso fuera todo, entonces para cada medio ambiente y cada individuo habría un intervalo predecible, puramente mecánico, entre los parpadeos, dependiendo de la humedad, temperatura, velocidad del viento, etc. Uno solo parpadearía cuando el ojo empezara a secarse, y eso ocurriría cada cierto número constante de segundos de acuerdo con cada medio ambiente. Claramente eso no es lo que sucede. Las personas a veces mantienen los *ojos* abiertos durante minutos en una ocasión y otras veces parpadearán repetidamente, con muchos casos intermedios. Así que la pregunta es: «¿Qué les hace parpadear?».

Por una parte, estoy seguro de que todo el mundo ha estado frente a alguien que estaba tan enfadado que no parpadeaba en absoluto. Creo que es el caso de quien está absorbido por un único pensamiento que mantiene (y que le mantiene a él), inhibiendo el instinto y la necesidad de parpadear^[14]. Y también está el caso opuesto de cólera que causa que alguien parpadee cada segundo más o menos. Esta vez, la persona está siendo acometida simultáneamente por muchas emociones y pensamientos conflictivos y está desesperada, pero inconscientemente usando esos parpadeos para tratar de separar esos pensamientos, ordenar las cosas y recobrar algún tipo de control.

Así que me parece que la cantidad de parpadeos está de algún modo más conectada a nuestro estado emocional y a la naturaleza y frecuencia de nuestros pensamientos que al medio ambiente atmosférico en que nos encontramos. Incluso si no hay movimiento de la cabeza (como lo había en el ejemplo de Huston), el parpadeo es o bien *algo que contribuye a que tenga lugar una separación interna del pensamiento*, o bien es *un reflejo involuntario que acompaña la separación mental que está teniendo lugar*^[15].

Y no solo es significativa la *cantidad* de parpadeos, sino también el *instante* preciso en que se producen. Empecemos una conversación con alguien y observemos cuándo parpadea. Creo que descubriremos que nuestro interlocutor va a hacerlo en el preciso momento en que «atrape» la idea que le estamos lanzando, ni un momento antes ni un momento después. ¿Cuál sería la razón? Bueno, el habla está llena de elaboraciones y adornos inadvertidos —los equivalentes conversacionales de «Estimado señor» y «Atentamente»— y la esencia de lo que tenemos que decir, a

menudo, está contenida entre una introducción y una conclusión. El parpadeo tiene lugar o bien cuando el interlocutor se da cuenta de que nuestra «introducción» ha terminado y de que ahora vamos a decir algo relevante o bien cuando sienta que estamos concluyendo y que por el momento no vamos a decir nada más que sea significativo.

Y ese parpadeo ocurre donde hubiera habido un corte, si la conversación se hubiese filmado. Ni un fotograma antes ni uno después.

Así que nosotros consideramos una idea, o una secuencia de ideas, y parpadeamos para separar y puntuar esa idea de lo que le sigue. De forma parecida, en el cine, un plano se nos presenta con una idea, o una secuencia de ideas, y el corte es un «parpadeo» que separa y puntúa esas ideas^[16]. En el momento en que decidimos cortar, lo que estamos diciendo, en efecto, es: «Voy a llevar esta idea a un final y empezar algo nuevo». Es importante insistir en que el corte por sí solo no crea el «momento del parpadeo» —la cola no mueve al perro—. Si el corte está bien situado, sin embargo, cuanto más extrema sea la discontinuidad visual —desde un interior oscuro a un exterior brillante, por ejemplo— más completo será el efecto de puntuación.

En todo caso, creo que las yuxtaposiciones *filmicas* tienen lugar en el mundo real no solo cuando soñamos, sino también cuando estamos despiertos. Y, de hecho, iré tan lejos como para decir que esas yuxtaposiciones no son mecanismos mentales fortuitos, sino parte del método que utilizamos para hacer que el mundo tenga sentido. Debemos volver discontinua la realidad visual, de otra manera la realidad percibida parecería una serie de letras casi incomprensible, sin espacios de separación para señalar las palabras ni signos de puntuación. Cuando nos sentamos en la sala oscura, encontramos en la película montada una experiencia familiar (sorprendentemente familiar). «Lo más parecido al pensamiento que existe», en palabras de Huston^[17].

El sistema «Dragnet»

Si es cierto que la cantidad y la frecuencia del parpadeo se refieren directamente al ritmo y la secuencia de nuestros pensamientos y emociones, entonces esas cantidades y frecuencias son indicios de nuestra naturaleza interior y, por consiguiente, tan característicos de cualquiera de nosotros como nuestras firmas. De modo que si un actor consigue proyectarse a sí mismo en las emociones y pensamientos de un personaje, sus parpadeos tendrán lugar *natural y espontáneamente* en el momento en que los parpadeos del personaje se hubieran producido en la vida real^[18].

Creo que eso es lo que yo estaba descubriendo en la interpretación de Hackman en *La conversación*: había asumido el personaje de Harry Caul, estaba pensando de la manera en que éste lo haría, y, en consecuencia, estaba parpadeando al ritmo de esos pensamientos. Y puesto que yo estaba absorbido por los ritmos que él me estaba dando y trataba de pensar yo mismo cosas similares, mis momentos de corte se fueron alineando de manera natural con sus «momentos de parpadeo». En cierto sentido, yo había desviado mi circuito neural de forma que la orden semi-involuntaria de parpadear me hacía apretar el botón de parada de la máquina de montaje.

Con este mismo fin, uno de los métodos que sigo consiste en elegir el «momento de salida» de un plano señalándolo en tiempo real. Si no puedo hacerlo —si no puedo marcar ese mismo fotograma sobre la marcha— sé que hay algo que no está bien en mi modo de abordar ese plano y modifico mi pensamiento hasta que encuentro un fotograma que *puedo* marcar. Nunca me permito seleccionar el «momento de salida» marcando detrás y delante, comparando un fotograma con otro para obtener la mejor pareja. Ese método —para mí, al menos— garantiza la falta de sentido rítmico en la película.

De cualquier modo, otra de nuestras tareas como montadores es esta «sensibilización» de nosotros mismos ante los ritmos que nos proporciona el *buen* actor, y a partir de ahí encontrar formas de extender esos ritmos a territorios que no están cubiertos por el actor, de forma que la película, como conjunto, es una elaboración de esos modelos de pensamiento y sentimiento. Y una de las muchas maneras en que asumimos esos ritmos es advirtiéndolo —consciente o inconscientemente— dónde parpadea el actor.

Hay una forma de montar que ignora todas estas cuestiones, a la que yo llamo el sistema «Dragnet», por las series de televisión del mismo nombre de la década de los cincuenta.

La fórmula de esos programas consistía en mantener en pantalla cada palabra del diálogo. Cuando alguien había acabado de hablar, se hacía una breve pausa y un corte

a la persona que a continuación iba a empezar a hablar, y cuando a su vez esa persona terminaba, corte para volver a la primera persona, que asentía con la cabeza o decía algo, y cuando acababa, vuelta a cortar, etc. Esto incluía palabras aisladas. «¿Has ido ya al centro?». *Corte.* «No». *Corte.* «¿Cuándo vas a ir al centro?». *Corte.* «Mañana». *Corte.* «¿Has visto a tu hijo?». *Corte.* «No. No vino a casa anoche». *Corte.* «¿A qué hora suele llegar a casa?». *Corte.* «A las dos». En su momento, cuando apareció por primera vez, esta técnica creó sensación por su realismo aparentemente severo y notarial.

El sistema «Dragnet» es una manera simple de montar, pero es una simplicidad superficial que no refleja la gramática de complejos intercambios que ocurren todo el tiempo incluso en la conversación más común. Si observamos un diálogo entre dos personas, no enfocaremos nuestra atención únicamente sobre la persona que habla. Por el contrario, mientras *esa persona está todavía hablando*, nos volveremos hacia su interlocutor para descubrir qué piensa de lo que está escuchando. La pregunta es: «¿En qué momento exacto nos damos la vuelta?».

Hay momentos en una conversación donde tenemos la impresión casi física de que *no se puede* parpadear o girar la cabeza (ya que todavía estamos recibiendo información importante), y hay otros momentos en los que *debemos* parpadear o volvernos para entender mejor lo que hemos oído. Y yo pienso que en cada escena hay momentos similares en los que el corte *no puede* o bien *debe* producirse, por las mismas razones. Cada plano tiene «momentos de corte» potenciales igual que un árbol tiene ramas, y una vez que los hemos identificado, escogeremos momentos diferentes dependiendo de lo que el espectador haya estado pensando hasta ese instante y de lo que queramos que piense a partir de ahí.

Por ejemplo, cortando a un determinado personaje *antes* de que acabe de hablar, yo conseguiría que el espectador pensase solo en el significado literal de lo que ha dicho. Por el contrario, si permanezco sobre el personaje *después* de que acabe de hablar, permito que el espectador vea, a partir de la expresión de sus ojos, que seguramente no está contando la verdad, y que piense de forma diferente acerca del personaje y de lo que ha dicho. Pero teniendo en cuenta que hacer una observación semejante supone *una determinada cantidad de tiempo*, no puedo cortar al personaje demasiado pronto: o bien le corto mientras está hablando (rama número uno) o bien aguanto hasta que el espectador se dé cuenta de que está mintiendo (rama número dos), pero *no puedo cortar en medio de esas dos ramas*, porque parecería demasiado largo o no lo bastante largo. Las posiciones de las ramas están orgánicamente determinadas por el ritmo del propio plano y por lo que el espectador ha estado pensando hasta este momento de la película,^[19] pero tengo la libertad de elegir una o la otra (o incluso otra más allá) según lo que yo quiera que el espectador entienda.

De este modo, deberíamos ser capaces de cortar desde el hablante al oyente y

viceversa con pautas «correctas», complejas y psicológicamente interesantes que reflejen los tipos de cambios de atención y percepción que se dan en la vida real. Así establecemos un ritmo que contrapuntea y subraya las ideas que están siendo expresadas o consideradas. Y uno de los instrumentos para identificar con exactitud dónde deben estar esos momentos de corte, esas «ramas», es compararlos con nuestras pautas de parpadeo, que han estado subrayando el ritmo de nuestros pensamientos durante decenas de miles, quizá millones de años de historia de la humanidad. Donde nos encontremos a gusto parpadeando —si realmente estamos escuchando lo que se dice— es donde el corte entrará en su sitio.

Así que en realidad hay tres problemas sucesivos:

1. Identificar una serie de momentos de corte potenciales (y las comparaciones con el parpadeo pueden ayudar a hacerlo).
2. Determinar qué efecto producirá en el espectador cada momento de corte, y...
3. Elegir cuál de estos efectos es el adecuado para la película.

Creo que la secuencia de pensamientos —es decir, el ritmo y la proporción de cortes— debería corresponder a lo que el espectador esté mirando en ese momento. La proporción media de parpadeos en el mundo real se encuentra entre cuatro y cuarenta parpadeos por minuto. Si nos estamos peleando, parpadearemos docenas de veces al minuto porque estamos pensando docenas de pensamientos conflictivos cada minuto; así que cuando estemos viendo una pelea en una película, debería haber docenas de cortes por minuto^[20]. De hecho, estadísticamente las dos proporciones —del parpadeo en la vida real y de los cortes en el cine— son bastante comparables: dependiendo de su puesta en escena, una secuencia de acción convincente debería tener alrededor de veinticinco cortes por minuto, mientras que una escena dialogada se vería «normal» (en una película americana) con una media de seis cortes por minuto o menos.

El montador debería ir de acuerdo con los parpadeos, quizá conduciéndolos muy ligeramente. Por supuesto que no espero que el espectador parpadee en cada corte. El momento de corte debería ser un *posible* momento de parpadeo. En cierto sentido, cuando cortamos, cuando realizamos ese súbito desplazamiento del campo visual, estamos parpadeando *por* el espectador. Llevamos a cabo para él la yuxtaposición inmediata de dos conceptos: lo mismo que él hace en la vida real por medio del parpadeo, como en el ejemplo de Huston.

Nuestro trabajo consiste en parte en anticipar, en parte en controlar el proceso de pensamiento del espectador. Darle lo que quiere y/o lo que necesita justo antes de que tenga que «pedirlo», resultar sorprendente y a la vez obvio. Si vamos demasiado por detrás o por delante del espectador, creamos problemas, pero si vamos a su lado, conduciéndole muy ligeramente, la corriente de acontecimientos se siente natural y

emocionante al mismo tiempo.

Una constelación de puntos que parpadean

Junto con estas líneas, sería fascinante tomar una película infrarroja de un público y descubrir cuándo y en qué ocasiones parpadea la gente cuando está viendo una película. Mi sospecha es que si el espectador está realmente absorbido por la película, va a estar pensando (y en consecuencia parpadeando) al ritmo de esa película.

Hay un efecto maravilloso que se puede producir proyectando luz infrarroja directamente en línea con la lente de una cámara. Los ojos de todos los animales (incluyendo los de los seres humanos) devolverán parte de esa luz directamente a la cámara, y se verán puntos brillantes en el lugar de los ojos. Se trata de una versión del efecto de los ojos rojos en las fotos familiares tomadas con flash.

Si se toma una película infrarroja de alto contraste de un público viendo una película, colocando la cámara sobre el escenario y alineando la fuente de luz directamente con la cámara, se verá una constelación de esos puntos contra un fondo negro. Y cuando alguien del público parpadee se verá una interrupción momentánea de dos de esos puntos.

De ser cierto, si hubiera veces en que esos mil puntos parpadeasen más o menos al unísono, el cineasta tendría a su disposición un instrumento enormemente poderoso. Un parpadeo coherente representaría una sólida indicación de que los espectadores estaban pensando juntos, y de que la película estaba funcionando. Pero cuando el parpadeo se hiciera disperso, ello indicaría que podía estar perdiendo su público, que este había empezado a pensar dónde iría a cenar o si el coche estaba bien aparcado, etc.

Cuando la gente está profundamente «dentro» de una película, nos damos cuenta de que nadie tose en ciertos momentos, incluso aunque puedan estar resfriados. Si la tos fuera simplemente una respuesta autónoma al humo o a la congestión, sería aleatoriamente constante, al margen de lo que estuviera sucediendo en la pantalla. Pero el público se contiene en determinados momentos, y creo que el parpadeo es algo equivalente a las toses en ese sentido. Existe una famosa grabación en vivo del pianista Sviatoslav Richter tocando los *Cuadros para una exposición* de Mussorgski durante una epidemia de gripe en Bulgaria hace muchos años. Lo que pasaba estaba tan claro como el día: mientras estaba tocando ciertos pasajes, nadie tosía. En esos momentos, gracias a su arte él era capaz de suprimir el impulso de toser de 1.500 personas enfermas.

Pienso que esta atención subconsciente al parpadeo puede encontrarse también como factor oculto de la vida cotidiana. Algo que puede hacernos sentir miedo de determinada persona es que percibamos, inconscientemente, que su parpadeo no es el

apropiado. «Está parpadeando demasiado» o «No está parpadeando bastante» o «Está parpadeando en el momento equivocado». Lo que significa que no nos está escuchando de verdad, pensando a la par que nosotros.

Mientras que alguien que está realmente concentrado en lo que decimos parpadeará en los momentos oportunos con una frecuencia apropiada, y nos sentiremos a gusto en su presencia. Creo que nos damos cuenta de esas cosas intuitivamente, de forma subconsciente, sin que nadie nos lo haya contado, y no me sorprendería descubrir que es parte de nuestra estrategia interior para relacionarnos con los demás.

Cuando sugerimos que alguien es un mal actor, naturalmente no estamos diciendo que sea una mala persona. Solo decimos que no está tan completamente metido en el personaje como quiere hacernos creer, y que la situación le pone nervioso. Esto puede verse con claridad en las campañas políticas, donde a veces hay una clara diferencia entre quién es alguien y quién se pretende que los votantes creen que es: algo estará siempre mal en la frecuencia y el momento en que esas personas parpadean.

Esto me vuelve a llevar a una de las responsabilidades centrales del montador, que consiste en establecer un ritmo interesante y coherente de emoción y pensamiento —a la más pequeña y más grande escala— que permita al espectador confiar, entregarse a la película. Sin saber por qué, una película pobremente montada hará que el espectador se retraiga, diciéndose inconscientemente a sí mismo: «Hay algo disperso y nervioso en la manera en que la película está pensando, en la forma en que se presenta a sí misma. No quiero pensar de esa forma; por lo tanto, no voy a entregarme del todo a la película». Mientras que una buena película que esté bien montada parece una emocionante extensión y elaboración de los propios sentimientos y pensamientos del espectador, quien por esta razón se entregará a la película, tal como la película se le entrega a él.

Epílogo: Montaje en cine digital

Pasado, presente y futuro imaginado

En el primer cuarto del siglo xx, la sala de montaje de una película era un sitio tranquilo, equipado únicamente con una bobinadora, unas tijeras, una lupa, y el conocimiento de que la distancia desde la punta de la nariz a los dedos de la mano extendida representaba alrededor de tres segundos. En esos días manuales, premecánicos —aproximadamente 1900-1925— la sala de montaje era una sastrería relativamente tranquila en la que el tiempo era la tela.

La montadora (en esa época muchas eran mujeres) había visto la película proyectada cuando llegaba por primera vez del laboratorio. Después volvía a examinar los fotogramas con una lupa, recordando cómo se veían en movimiento, y cortaba con unas tijeras allí donde creía que era el sitio correcto. Paciente algo intuitivamente, cosía el tejido de su película, uniendo con clips los planos que más tarde serían encolados por un técnico en la planta baja.

Entonces ella proyectaba el montaje al director y al productor, tomaba notas y volvía a su sala a hacer más ajustes, cortando esto y alargando lo de más allá, como la segunda prueba de un traje. La nueva versión se proyectaba a su vez, y el ciclo se repetía sucesivamente hasta que el traje quedara lo más perfecto posible.

Resulta asombroso recordar que la humilde Moviola (esa máquina verde-rana presente en prácticamente todas las salas de montaje durante los últimos setenta años) fue rechazada por muchos montadores de la etapa pre-mecánica por demasiado cara, ruidosa, incómoda e incluso peligrosa, puesto que en esos días la película estaba hecha de nitrato de celulosa, una sustancia muy inflamable, químicamente similar a la dinamita. Todavía peor (si cabe), el principal atributo de la Moviola —la habilidad para estudiar el *movimiento* de las imágenes, fotograma a fotograma— fue descartado como un apoyo irrelevante que sencillamente estorbaría el trabajo.

Tras un primer intento de introducirse en la industria a comienzos de la década de los 20, la máquina fue ofrecida al público general como un método para ver películas caseras: de ahí el amistoso nombre de *Moviola*, reminiscencia del entonces popular tocadiscos *Victrola*. Probablemente no habría pasado de ser una nota a pie de página en la historia del cine si no fuera por un fortuito avance técnico ocurrido en 1927: el sonido.

El sonido —la película sonora— fue el caballo de Troya que se introdujo en la tumultuosa edad mecánica del montaje. Ni lupas ni reglas de los tres segundos podían ayudar a los montadores a leer los labios en esos fotogramas silenciosos, y la Moviola de «doble banda» (imagen y sonido) se abrió paso en los estudios, donde ella y su más sofisticada progenie europea —las alemanas Steenbeck y KEM, la italiana

Prevost y la francesa Moritone— han permanecido desde entonces.

Hasta ahora.

Ahora, en el inicio del siglo XXI, el montaje cinematográfico se encuentra en medio de su transformación de un proceso mecánico a otro electrónico, y la Moviola se ve cada vez más —si es que se ve de alguna manera— como un gracioso y nostálgico artefacto expuesto en los vestíbulos de los departamentos de posproducción del estudio.

En 1992, cuando este libro fue publicado por primera vez, casi todas las películas seguían siendo montadas mecánicamente, aunque la opción electrónica avanzaba con un ímpetu arrollador. Ahora, en el comienzo del siglo XXI, la situación se ha invertido: casi todas las películas se están montando electrónicamente, por ordenador.

Esto no significa que la película *en sí* —la banda de celuloide perforada de 35 mm— haya desaparecido. Es todavía (durante unos pocos años más) el medio en el que se captura la imagen por primera vez, y es todavía (quizá durante aun menos años) el medio en el que se exhibe la imagen en las salas.

Los sistemas electrónicos más comúnmente empleados hoy son: el *Avid*, el más concienzudamente desarrollado y, con diferencia, el sistema más usado de todos; *Final Cut Pro*, un programa desarrollado recientemente por Apple que funciona para sistemas operativos Macintosh; y *Lightworks*, que funciona solo para Windows. Existen algunas diferencias funcionales entre los tres, pero esencialmente trabajan de la misma manera:

1. Una vez que la película se ha rodado y revelado en el laboratorio, se copia en un ordenador a través de un proceso de digitalización. Esto permite que cada fotograma de la película sea almacenado en un disco duro, de forma muy parecida a como los programas gráficos, como Photoshop, almacenan fotografías digitalizadas.

2. Cada fotograma de la película recibe un número específico, o *dirección*, en una base de datos. Esto permite al montador incluir esos fotogramas en cualquier secuencia. El software conserva un registro de esas decisiones, que pueden ser incluidas repetidamente, y cambiadas a voluntad, de forma muy parecida a como un texto puede ser incluido de nuevo y modificado en un procesador de textos.

3. Una vez que la secuencia correcta se decide, el programa imprimirá una lista de esas decisiones, llamada *lista de cortes de montaje*. Esta relación permite que la película de 35 mm sea conformada, usando herramientas de montaje tradicionales, para igualarse a lo que hay en el ordenador. La película terminada puede entonces ser exhibida en las salas, a través de proyectores convencionales.

Pero, ¿por qué pasar por todas esas contorsiones? ¿Por qué no simplemente

montar la propia película, sobre todo teniendo en cuenta que empiezas con película y terminas con película? ¿Por qué abandonar una forma impecable de hacer cine, que ha sido perfeccionada a lo largo de muchos años y usada (brillantemente) para hacer todas las películas clásicas que conocemos y amamos?

Ésas son buenas preguntas. O al menos lo fueron hace ocho o diez años, cuando muchos montadores se las hacían a sí mismos.

De hecho, algunos todavía lo hacen: tres de los más famosos cineastas del último tercio del siglo xx —Steven Spielberg, David Lynch y Alan Parker— aún prefieren montar en celuloide. Spielberg incluso ha llegado a comprar una docena de Moviolas con piezas de recambio y a asegurarse los servicios de técnicos dedicados a mantenerlas en perfecto estado de cara al previsible futuro.

En las siguientes páginas, me gustaría analizar cómo ha aparecido esta revolución electrónico-digital; por qué ha salido adelante a pesar de su complejidad y de la resistencia de personas influyentes; y examinar algunas de las implicaciones técnicas y artísticas a largo plazo de una industria del cine completamente digitalizada.

Cifras astronómicas

Pero, en primer lugar, me gustaría detenerme un momento para subrayar el astronómico número de maneras en que las imágenes pueden ser combinadas en una película. Esto siempre ha sido así, no importa qué sistema de montaje se use: manual, mecánico o electrónico.

Si una escena se fotografía con solo dos planos —cada uno desde dos posiciones de cámara diferentes (digamos, A y B)— podemos elegir uno o el otro o una combinación de los dos. Luego disponemos de por lo menos cuatro formas de usar esas dos imágenes: A, B, A+B, B+A. Sin embargo, una vez que el número de planos se hace mucho mayor que dos —y un director puede rodar como término medio veinticinco planos por secuencia— el número de combinaciones posibles se hace rápidamente astronómico.

Hay una fórmula para esto:

$$C = (e \times n!) - 1$$

«C» es el número mínimo de diferentes formas en que una escena puede ser unida utilizando «n», todos los planos que el director ha rodado para esa escena; «e» es el trascendental número 2.71828..., una de esas misteriosas constantes (como «pi») que uno puede recordar desde el instituto. Y el signo de exclamación que acompaña a «n» (¡el único caso en que las matemáticas se hacen emocionales!) representa a *factorial*, que significa que multiplicamos todos los números hasta llegar al número en cuestión (e incluyéndolo).

Por ejemplo, el factorial de 4 = 1 x 2 x 3 x 4 = 24. El factorial de 6 = 1 x 2 x 3 x 4 x 5 x 6 = 720, así que se puede ver que los resultados aumentan bastante rápido. El factorial de 25 es una cifra muy alta, algo como 15 cuatrillones: 15 seguido de 24 ceros. Multipliquemos eso por «e» y tendremos (aproximadamente) 40 seguido de 24 ceros. Menos uno.

De modo que una escena compuesta de solo veinticinco planos puede ser montada de aproximadamente 39.999.999.999.999.999.999.999 maneras diferentes. En kilómetros, esto representa veinticinco veces la circunferencia del universo visible.

Si tenemos cincuenta y nueve planos para una escena, lo que no es en absoluto inusual, ¡tendríamos potencialmente tantas versiones posibles de esa escena como partículas subatómicas hay en todo el universo! Algunas secuencias de acción que yo he montado han tenido más de 250 planos, así que nos podemos imaginar la clase de

cifras implicadas: 88 seguido por una apretada plana de 91 ceros.

Ahora bien, la inmensa mayoría de estas versiones serían una completa basura. Como la vieja historia de un millón de chimpancés y un millón de máquinas de escribir, la mayor parte de lo que los chimpancés aporreasen en las máquinas no tendría ningún sentido. Por otra parte, incluso una cifra tan «pequeña» como 40 seguida de 24 ceros es tan descomunal que un minúsculo porcentaje de ella (las versiones potencialmente buenas) será todavía abrumadoramente grande. Si solo una versión de cada cuatrillón tiene sentido, eso todavía deja 40 millones de versiones posibles. Para una única escena. Y un largometraje de ficción tiene habitualmente cientos de escenas, que pueden ser (y a menudo son) ordenadas de modo diferente al que presentaba el guión original.

Así que el malestar en la boca del estómago de todo montador o montadora que comienza un proyecto se debe al reconocimiento —consciente o no— del inmenso número de elecciones a que se enfrenta. Las cifras son tan enormes que no hay ninguna posibilidad de convertir el montaje cinematográfico en una especie de juego de ajedrez automatizado, donde todas las diferentes opciones son evaluadas antes de hacer un movimiento. Pero el montaje digital, por encima de los tradicionales métodos mecánicos, ofrece más y más rápidas formas de enfrentarse con esas super astronómicas cifras.

Las ventajas electrónicas

Esto se debe a que lo que se está creando realmente en el ordenador es un *montaje virtual*: las imágenes en sí mismas no han sido alteradas, solo se han dado instrucciones al ordenador para hacer algo con ellas (recordemos la *lista de cortes de montaje* mencionada anteriormente). Esta es una diferencia fundamental con respecto a los sistemas mecánicos, que crean lo que, de manera bastante dramática, se denomina un *montaje destructivo* de la película. Eso significa sencillamente que, en el montaje mecánico, las *imágenes* y la *información sobre su ordenación* son la misma cosa: establecemos automáticamente la información relativa a la secuencia de planos poniendo esos mismos planos en una secuencia determinada. Esto parece obvio y de hecho lo es. En el montaje por ordenador, sin embargo, las cosas funcionan de otra manera. La información sobre el orden de los planos está guardada en un lugar diferente de donde están los propios planos.

Lo que esto significa es que cada vez que miramos una secuencia en un sistema de montaje por ordenador, las imágenes están siendo mágicamente reunidas para nosotros *mientras estamos mirando*. Si queremos hacer algo completamente diferente con una escena, al sistema le da lo mismo: nosotros solo estamos cambiando las instrucciones, la receta para ese plato particular, no el plato en sí mismo. En un sistema mecánico, tenemos que deshacer la versión A para poder crear la versión B (destruyendo la versión A en el proceso).

Esta diferencia crucial entre los sistemas mecánico y digital conduce directamente a los principales motivos de atracción que han impulsado hacia delante los sistemas de montaje electrónicos de acceso aleatorio y que los han hecho generalmente aceptados por encima de los viejos sistemas mecánicos.

Antes de seguir adelante, dejemos que resuma rápidamente los siguientes puntos:

— **La mayor rapidez** es seguramente el atributo más importante (así como el más mencionado) de los sistemas electrónicos. La velocidad ha atraído tanto a los estudios, que quieren que sus películas se terminen rápidamente, como a los montadores, que intentan sacar el máximo partido a su creatividad en el tiempo que tienen. «¿Cómo es de rápido?» es a menudo la primera pregunta que se hace acerca de un montador, y toda herramienta que pueda ofrecer una ventaja en ese aspecto será bienvenida. La rapidez de los sistemas electrónicos se debe a muchas razones, sobre todo a la posibilidad de acceso aleatorio inmediato al material. En los viejos sistemas mecánicos, una persona (el montador o su ayudante) tenía que localizar y recuperar cada plano. En un ordenador, eso solo representa una pulsación del ratón.

— **Coste reducido** debido a que elimina la necesidad de positivar la película. Para determinadas películas de bajo presupuesto, esto puede ser una opción atractiva, puesto que permite pasar directamente del negativo de la película al disco duro a aproximadamente la mitad de precio de lo que supone hacer un positivo. Una vez que la película esté montada, solo habrá que positivar las tomas que estén incluidas en el corte, lo que puede reducir el presupuesto de positivado en un noventa por ciento.

— **Menos personas** contratadas en la sala de montaje, pues el ordenador se hace cargo automáticamente de tareas como clasificar el material, hacer listados, etc., que solían estar a cargo de varios ayudantes y meritorios. Como veremos más adelante, en la práctica esto todavía no es así. Pero teóricamente suena bastante atractivo.

— **Facilita el acceso** al material. La sala de montaje tradicional tenía un cierto aire a cofradía medieval, con una jerarquía definida y largos períodos de entrenamiento en tareas humildes —como codificar y reconstituir— que se han reducido o eliminado en el dominio digital. Dicho sencillamente, el objetivo del montaje electrónico consiste en resultar tan fácil y accesible como un procesador de textos.

— **El director puede revisar** todo el material en su estado original previo al corte, y simultáneamente este mismo material puede ser incluido en infinidad de versiones diferentes de la película. Recordemos que el ordenador solo crea un montaje «virtual», no uno «destrutivo». En los sistemas mecánicos, una vez que parte de un plano se ha incluido en un montaje, el director ya no puede volver a ver ese plano en la forma anterior al corte.

— **Un ambiente de trabajo más civilizado** libre del ruido y de la «materialidad» de la Moviola y de la propia película. La imagen electrónica no se raya, no se rompe ni se quema, y no se monta físicamente como se hace con la película. Podemos ver lo que estamos haciendo más tranquila y claramente, durante tanto tiempo como queramos.

— **Preservación de versiones diferentes** de la película. Como no hay cortes de los que preocuparse, el montaje electrónico es capaz de recordar cada tentativa de versión de una escena y de archivarla para futuras referencias. En comparación, en el montaje mecánico no es fácil retomar las cosas, a menos que deliberadamente tomemos la decisión (costosa en tiempo y en dinero) de duplicar la escena en cuestión o bien de copiarla en una cinta de vídeo.

— **Uso sofisticado del sonido:** Tanto Avid, como Final Cut Pro como Lightworks

pueden llevar muchas bandas de sonido y mantenerlas automáticamente en relación correcta con la imagen, no importa cuántos cambios se hayan hecho. Los sistemas mecánicos están limitados, prácticamente hablando, a dos o tres bandas, que tienen que ser separadas y laboriosamente ajustadas a los cambios en la imagen. Asimismo, de manera significativa, Avid puede variar el volumen de cualquier sección del sonido —hacerlo aparecer o desaparecer gradualmente y cambiar su ecualización— simulando la mezcla final. Los sistemas mecánicos no pueden hacer nada de eso.

— **Integración con los efectos especiales electrónicos:** Los sistemas electrónicos facilitan el paso desde el proceso de montaje a los cada vez más sofisticados efectos especiales electrónicos. Naturalmente, los tradicionales fundidos, encadenados y cortinillas pueden verse y juzgarse al instante, así como cualquier corrección y recorte del cuadro, marcha atrás, aceleración y ralentizado de la acción. Pero eso es solo la punta del iceberg digital.

Al resumir el lado prometedor de la situación actual en los comienzos de un nuevo siglo, estoy minimizando el esfuerzo que supuso llegar hasta ahí. El montaje electrónico no nació de la noche a la mañana organizado de forma tan ingeniosa como vemos ahora. Fueron necesarias tres décadas de desarrollo hasta alcanzar el estado actual, el cual se construyó asimismo a partir de setenta años previos de experiencia con el montaje mecánico. Además, cada una de las ventajas referidas más arriba tiene su contrapartida negativa: un aspecto secundario que puede neutralizarla. Los problemas surgidos sobre la marcha y las soluciones (algunas afortunadas y otras no) pueden clarificar las cualidades intrínsecas del cine electrónico, y su posible futuro.

Digital: Regreso al futuro

Mi primer contacto con el montaje controlado por ordenador tuvo lugar en 1968 y coincidió —bastante oportunamente— con mi encuentro con Francis Coppola, que ha sido un innovador y el campeón del cine electrónico durante más de treinta años. Francis, que se acababa de graduar en la escuela de cine UCLA, y George Lucas, mi compañero de estudios en la USC, estaban investigando un temprano sistema CMX cerca de la calle de Hollywood donde yo estaba trabajando (¡en una Moviola!).

A cada uno de nosotros, entonces veinteañeros, nos parecía claro que esta sala —bullendo de actividad con su costoso y relativamente incómodo equipo— era un destello del futuro del montaje cinematográfico. Y unos pocos años más tarde, después de que American Zoetrope fuera fundada en San Francisco, los tres juntos propusimos utilizar el sistema CMX para montar partes de *El padrino*. Ese temprano esfuerzo no condujo a ningún resultado: la capacidad de memoria y el acceso al ordenador eran entonces demasiados primitivos y costosos para la cantidad de material generada por una película de largo metraje.

El desarrollo de varios sistemas rivales diferentes —CMX, Montage, EditDroid, E-Pix, EMC, D-Vision, Avid, Lightworks y muchos otros— prosiguió a lo largo de los años setenta y los ochenta. Se invirtieron enormes sumas en investigación y desarrollo de esos sistemas, sobre todo teniendo en cuenta que, aunque el *cine* profesional es un medio caro, no hay mucho *equipo cinematográfico* profesional en el mundo (comparado, por ejemplo, con equipo médico). Y puesto que los niveles y tolerancias de los equipos cinematográficos son extremadamente altos, el desarrollo de lo que ya existe no supone ganancias económicas significativas.

Los equipos de *televisión*, por otra parte, ofrecen un potencial inmenso a escala mundial para el beneficio y la innovación tanto en el nivel profesional como en el del consumidor. La presente oleada de interés en la posproducción electrónica proviene en parte de aquellos que prevén una fusión técnica de ambos mundos (cine y televisión, profesional y consumidor), y de ahí un aumento considerable en la cantidad de dinero que puede ganarse. Avid, por ejemplo, ha estado distribuyendo por toda Europa nuevas emisoras de TV completamente digitales a razón de aproximadamente un millón de dólares por cada una de ellas, y su volumen de ventas anual, en esa zona, está alrededor de 200 millones de dólares.

Pero el montaje electrónico no solo ha sido promovido por los creadores de hardware. Los propios cineastas también le han dado un fuerte impulso: George Lucas, Oliver Stone, Jim Cameron, Steven Soderbergh, Carroll Ballard, Bernardo Bertolucci, Francis Coppola y muchos otros han experimentado con diferentes

sistemas electrónicos para montar sus películas. Lucas llegó incluso a desarrollar su propio sistema en los años 80, el innovador EditDroid. Y aunque no ha creado realmente un hardware comercial, Francis Coppola ha sido uno de los principales defensores y usuarios del montaje digital desde mediados de la década de los setenta hasta ahora. La buena disposición de los cineastas se ha debido no tanto al ahorro de dinero como al aumento de velocidad en el montaje y, sobre todo, a la multiplicación de las posibilidades creativas.

La resistencia al montaje electrónico vino sobre todo por parte de directores y montadores experimentados que observaron que la fusión entre cine y TV no era algo que se pudiera dar por hecho (y que, incluso si llegaba a producirse, ellos podían oponerse por razones de temperamento). Se sentían cómodos con las traídas y llevadas peculiaridades de sus sistemas mecánicos, en los que habían librado y ganado muchas batallas, y eran reacios a adoptar un sistema completamente diferente cuyos beneficios no habían sido demostrados.

Mi propia experiencia con el montaje electrónico a lo largo de estos años formativos fue como partidario interesado y como usuario ocasional. Seis años después de nuestra propuesta para utilizar el sistema CMX en *El padrino*, Francis instaló un sistema simple de edición de vídeo lineal (ni ordenador ni acceso aleatorio) en el que pudimos experimentar con diferentes estructuras argumentales en *Apocalypse Now*, y yo lo usé para ayudar a visualizar las series de encadenados de cuatro elementos en la primera bobina de la película. Aparte de eso, *Apocalypse* (¡más de 350.000 metros de negativo, casi siete toneladas de imagen y sonido!) fue montada mecánicamente en dos Moviolas (por Richie Marks y Jerry Greenberg) y en dos KEM de «8-platos» (por Lysa Fruchtman y por mí mismo).

Después de *Apocalypse*, Francis y yo no tuvimos la oportunidad de volver a trabajar juntos en un largometraje hasta la tercera parte de *El padrino* (1990). Aunque en 1982 yo había empezado a usar una base de datos informatizada para la organización de mis documentos de montaje, durante toda la década de los ochenta continué montando directamente en película (en Moviolas, KEM y Steenbecks).

Francis, sin embargo, utilizó edición de vídeo lineal en todas sus películas de ese periodo, desde *One From the Heart* (*Corazonada*, 1981) a *Tucker* (1988). Su «Silverfish» —una caravana de la marca Airstream acondicionada con equipos de edición electrónica y de visionado— hizo su primera aparición en *One From the Heart*.

En la época de la tercera parte de *El padrino*, no obstante, Francis había pasado de los relativamente primitivos sistemas de vídeo lineal a un verdadero sistema de montaje por ordenador de acceso aleatorio (aunque todavía sobre cinta de vídeo). Lisa Fruchtman empezó a usarlo a finales de 1989 para realizar el primer montaje de la película, y se añadió otro sistema cuando Barry Malkin se incorporó en la

primavera de 1990. Pero cuando yo me uní al equipo unos pocos meses más tarde, en agosto, no parecía práctico añadir un tercer sistema, así que yo trabajé directamente sobre película, usando una KEM de «8 platos». Algunos meses después utilicé el Montage, con la ayuda de Gus Carpenter, para montar *Godfather Trilogy*, una recopilación de las tres partes de *El padrino* de diez horas de duración.

En Marin County, al otro lado del puente Golden Gate desde los estudios Zoetrope de Francis, George Lucas había movilizado los considerables recursos de LucasFilm, fundada hacia 1981, para dedicarse a la investigación y el desarrollo de su ambicioso sistema de montaje electrónico sobre disco láser EditDroid, y fue capaz de ponerlo en marcha hacia mediados de los años ochenta. Carroll Ballard y su montador, Michael Chandler, lo utilizaron en *Wind* (Ballard, 1991) y el sistema se usó —entera o parcialmente— en largometrajes como *Kafka* (Steven Soderbergh, 1991), *King of the Hill* (Soderbergh, 1993), *The Doors* (Oliver Stone, 1991), *Medicine Man* (John McTiernan, 1992) y *I'll Do Anything* (James Brooks, 1993). Además, toda la serie de televisión de LucasFilm *Young Indiana Jones* (1991-1995) fue montada en EditDroid. Pero el destino quiso que el sistema de LucasFilm no volviera a utilizarse, porque hacia mediados de la década de los noventa, tanto EditDroid como el similar sistema Montage habían sido superados por los avances técnicos que condujeron a la preeminencia definitiva de sistemas completamente digitales como Avid y Lightworks.

Transición del analógico al digital

Técnicamente no resultaba posible digitalizar la enorme cantidad de película empleada en un largometraje normal con los relativamente primitivos discos duros de los años ochenta. Así que la solución consistió en almacenar la película en un medio analógico convencional, como la cinta de vídeo o el disco láser, y usar los ordenadores solo para manipular la información sobre *qué hacer* con esas imágenes: en realidad, controlar por ordenador las máquinas analógicas donde estaban guardadas las imágenes. EditDroid usaba discos láser como medio de almacenamiento y Montage empleaba cintas de vídeo, pero el principio operacional era esencialmente el mismo en ambos sistemas, que podían llamarse «analógico-electrónicos».

A finales de la década de los ochenta, gracias a los avances tecnológicos en la memoria de los ordenadores, llegó a ser posible digitalizar imágenes cinematográficas directamente sobre el disco duro del ordenador. Ésta es la innovación central en la que se basan tanto Avid como Lightworks, que podrían describirse como «digital-electrónicos».

Debido a que lo tenían todo —el medio y la información acerca de ese medio— «bajo un mismo techo», por decirlo así, estos sistemas digitales fueron inherentemente más eficaces, productivos y flexibles que sus predecesores analógicos. Y los *proprios* montadores podían digitalizar la película rápida y eficazmente a partir de cintas de vídeo con el material del día, en lugar de enviarlo a un servicio profesional que lo copiara en disco láser o en muchas cintas de VHS.

Las máquinas digitales fueron acertadamente criticadas en las primeras etapas de su desarrollo debido a su pobre calidad de imagen en comparación, por ejemplo, con los discos láser de EditDroid, pero como la memoria del disco duro fue abaratándose vertiginosamente a lo largo de los años noventa, la calidad de la imagen digitalizada aumentaba en consecuencia, hasta el punto de que tanto a EditDroid como a Montage les resultó cada vez más difícil sobreponerse a la competencia digital.

A pesar de todos esos avances en los sistemas de montaje, a mediados de los años noventa nos encontramos a nosotros mismos atascados en una prolongada «fase de transición» electro-mecánica, que duraba más años de lo que yo hubiera imaginado cuando estaba tan deslumbrado por el CMX allá en 1968. Después de todo, 2001 estaba solo a unos pocos años de distancia, el 33 1/3 pertenecía a la historia, los procesadores de texto habían reemplazado universalmente a las máquinas de escribir eléctricas, y aquí estábamos nosotros escuchando todavía el estruendo de la cruz de Malta de la Moviola, con película marcada por todo el suelo y empalmes, cinta,

cestos de recortes y lápices grasos ocupando la sala de montaje. Creo que la conciencia de ese singular retraso tecnológico fue una de las corrientes subterráneas que con más fuerza impulsaron hacia delante el montaje electrónico. La persistencia de la Moviola en la última década del siglo xx es más o menos tan sorprendente como ver una vieja máquina de escribir manual Underwood cargada en una lanzadera espacial.

¿Qué estaba pasando?

Problemas de desarrollo

Dicho brevemente, se hizo una propaganda excesiva de casi todos los primeros sistemas no-lineales, sobre todo considerando las enormes exigencias de los largometrajes en cuanto al almacenamiento y tratamiento de la información. Y las dificultades de pasar la película a esos sistemas, y después recuperarla de forma correcta, fueron considerablemente subestimadas.

— **La cantidad de memoria** de la que disponían las primeras máquinas no-lineales era limitada. Sencillamente uno no podía guardar toda la película de una vez, así que todo tenía que ser descompuesto en trozos, lo que causaba serias distorsiones creativas y de procedimiento. Moverse de una parte a otra de la película implicaba cambiar el medio (disco duro, disco láser o cinta de vídeo) en el que la película estaba guardada. La tercera parte de *El padrino*, que se montó en 1990 en un sistema Montage no-lineal sobre cintas de vídeo, tuvo todavía ese problema.

— Se producía **un embotellamiento** en el curso del trabajo. Las primeras máquinas eran tan caras que solo se podía permitir una en cada película. Por consiguiente, el montador y su ayudante tenían que trabajar por turnos; lo que significaba que el ayudante trabajaba por las noches, con todos los problemas que se pueden esperar de ese tipo de arreglo. Incluso si una película podía permitirse más de una máquina, no había manera de que esas máquinas pudieran compartir el acceso a los mismos medios.

— **Era complicado, incómodo y caro** conseguir la imagen «on-line» en los sistemas analógico-electrónicos (EditDroid, Montage). Había que hacer especialmente discos láser del material del día para EditDroid y docenas de copias idénticas del mismo en cintas de VHS para Montage.

— **La calidad de imagen** oscilaba entre pobre y suficiente. La calidad de EditDroid y otros sistemas que usaban discos láser era muy buena, pero difícil de obtener. La calidad de la imagen Montage era equivalente a la de las cintas de VHS corrientes de la época, y no resultaba suficiente para determinado tipo de material. La calidad de imagen de los primeros Avid era pobre comparada con la de la película (3000 veces menos resolución). Para almacenar la imagen en una cantidad de espacio de disco razonable, tenía que digitalizarse de forma bastante imperfecta, lo cual derivaba en un efecto «puntillista» que oscurecía los detalles y hacía imposible apreciar problemas ocultos, como una falta de foco (el sistema Montage tenía

también este problema).

Esta falta de resolución de la imagen, para poner un ejemplo, empujaría al montador a utilizar más primeros planos de los necesarios. El factor determinante para seleccionar un plano particular es a menudo poder percibir la expresión de los ojos del actor. Si no es posible, el montador tenderá a emplear un plano más corto, incluso si el plano abierto es más que suficiente cuando se vea en la pantalla grande. Por supuesto, esto afecta al curso creativo de la película.

— **Facilidad para realizar el corte;** sencillez de manejo a nivel ergonómico. Algunos de los sistemas (por ejemplo, Avid) se manejaban desde el teclado, lo cual no resultaba ser lo más cómodo para la mayoría de los montadores. Se necesitaba un contacto motor, fácil e inmediato, entre el material y la coordinación ojo-mano del montador, tanto en términos de seleccionar el fotograma deseado como de hacer el propio «empalme». El montaje es una especie de danza que requiere la participación del cuerpo del montador. EditDroid, basada en el modelo de la Steenbeck, era la que poseía el control más parecido al del cine.

— «**Trabaja mejor cuando necesitas poco**». A menudo, cuando se les pedía realizar una serie de cortes rápidos o de complicados montajes de sonido, los sistemas en disco láser o en cinta de vídeo manifestaban de una forma u otra que les habías sobrecargado y que ya no eran capaces de enseñarte tu trabajo en tiempo real. Resolver esto fue (y sigue siendo) simplemente una cuestión de añadir suficiente memoria y velocidad para llevar a cabo el trabajo.

— **Exactitud de la lista de cortes de montaje:** La exactitud de esta lista crucial, a partir de la cual se conforma la película para que corresponda con lo que está en el ordenador, fue problemática en los primeros sistemas.

En Europa, donde tanto el cine como el vídeo pasan a 25 fotogramas/frames por segundo, esto no supone un problema. Pero en los Estados Unidos, el cine pasa a 24 fotogramas por segundo y el vídeo lo hace a 30 trames, de forma que hay que establecer una compatibilidad matemática si los dos sistemas se van a engranar. Al hacer copias de película a vídeo, seis frames «fantasmas» extra (en realidad, repeticiones de otros frames existentes) son añadidos cada segundo.

Los primeros sistemas electrónicos sobre vídeo pasaban a 30 frames por segundo, de forma que había veces en que el montador había decidido hacer un corte sobre un frame «fantasma» que no tenía equivalente numérico en la película. El ordenador tenía que tomar entonces una decisión arbitraria acerca de qué fotograma real seleccionar: el que estaba por delante o el que estaba por detrás del frame «fantasma». Si solo se había hecho una versión de la película, esto hubiera sido más fácil de resolver. Pero en el transcurso del montaje de una película se hacen cambios

sobre cambios sobre cambios, así que la decisión del ordenador de caer sobre el lado «izquierdo» de un corte particular para la primera versión de la película debería seguirse de la decisión de caer sobre el lado «derecho» del mismo corte en la segunda versión, incluso en el caso en que el montador no haya cambiado esa parte.

En la tercera parte de *El padrino*, que fue montada en el sistema Montage en 1990, tuvimos que designar un ayudante para comprobar manualmente que la lista de cortes de montaje correspondía con lo que, de hecho, había en la pantalla del montador, y para anular cortes de un fotograma que en realidad no se habían realizado.

La lista precedente no es exhaustiva, pero da una idea bastante aproximada de los principales problemas del montaje electrónico que estaban en la mente de los montadores a principios de la década de los noventa. Había suficiente como para disuadir a muchos montadores de lanzarse a la electrónica. Las ventajas no parecían compensar los problemas potenciales, y corrían leyendas de producciones que se habían empantanado irremediabilmente en la electrónica, incapaces de salir si no era regresando a los viejos sistemas mecánicos.

Éste es un buen momento para detenerse y resumir lo que era una situación completamente caótica, con muchos sistemas haciéndose competencia: Moviola contra KEM contra EditDroid contra Avid contra Montage contra Lightworks, etc.

Es importante entender que cada sistema puede ser definido en base a tres criterios independientes:

1. Funcionamiento, que puede ser mecánico o electrónico.
2. Almacenamiento de imagen y sonido, que es o analógico o digital.
3. Acceso al material, que es o aleatorio o lineal.

La Moviola, por ejemplo, es una máquina de acceso aleatorio, aunque fue inventada en la década de los veinte. Puede ser definida totalmente como MAA: mecánica-analógica-aleatoria. El Avid sería EDA (electrónico-digital-aleatorio), la KEM sería MAL (mecánica-analógica-lineal), y así sucesivamente.

La siguiente tabla resume todas las variantes:

		Funcionamiento		Almacenamiento del material		Acceso al material	
MÁQUINA	DÉCADA	MECÁNICO	ELECTRÓNICO	ANALÓGICO	DIGITAL	LINEAL	ALEATORIO
Moviola	años 20	M		A			AL.
KEM y Steenbeck	años 30	M		A		L	
EditDroid y Montage	años 80		E	A			AL.
Avid y Lightworks	años 90		E		D		AL.

Un paciente inglés... y medio

En 1995, fui contratado para montar la película de Anthony Minghella basada en el libro *The English Patient* (*El paciente inglés*), de Michael Ondaatje.

En ese año, muchos de los problemas señalados anteriormente habían sido resueltos —o estaban a punto de serlo— debido al imparable aumento de la velocidad de los ordenadores y a una disminución en el coste de la memoria. Aunque yo no había montado electrónicamente un largometraje completo, había dirigido y editado un vídeo musical de cuatro minutos para Linda Ronstadt en 1994 y me había encargado del montaje de tres minutos de duración de un periódico con cinco sobrepresiones para la película *I Love Trouble*, en 1995, ambos con Avid. Estaba admirado de cómo habían cambiado las cosas en cinco años.

Se habían producido tres adelantos principales:

1. **La capacidad de la memoria y la velocidad de procesamiento** se habían incrementado hasta el punto de que almacenar la película completa en los discos duros del ordenador era ahora económica y técnicamente posible; la calidad de la imagen digital había aumentado considerablemente: y el curso del trabajo apenas se interrumpía.

2. **Dos o más ordenadores** podían ahora acceder al mismo conjunto de discos duros en que estaba almacenada la película, lo cual eliminaba el peligro de «embotellamiento».

3. El programa Film Composer de Avid había establecido **el software para la posproducción en 24 fps**, lo que aseguraba una correspondencia perfecta entre los frames del ordenador y los fotogramas de la película. Gracias a este avance, la crucial *lista de cortes de montaje* se volvió absolutamente segura al efecto de conformar la película de 35 mm.

A pesar de tener todavía alguna que otra reserva, yo estaba impaciente por probar el montaje digital, y *The English Patient*; con su cambiante estructura temporal, parecía idónea para la flexibilidad que proporcionaría el Avid.

Sin embargo, el productor de la película, Saúl Zaentz, estaba intentando reducir el presupuesto (todos los jeres de equipo trabajábamos con aplazamientos parciales del sueldo) y el alquiler de un Avid representaba un frente abierto de varios miles de dólares a la semana de gasto extra, a pesar de su capacidad para ahorrar tiempo en el plan de trabajo. Además, *The English Patient* iba a rodarse en Italia y en Túnez y

Saúl estaba lógicamente preocupado por el soporte logístico.

Anthony Minghella había montado sus dos últimas películas de manera convencional, sobre película, y estaba inquieto por el cambio al digital. No solo se trataba de un territorio desconocido para él, sino que varios de sus amigos acababan de pasar por experiencias desafortunadas con el montaje digital: habían tenido problemas técnicos y además el propio sistema electrónico parecía alentar las interferencias del estudio.

Así que se decidió montar *The English Patient* directamente sobre película de 35 mm, sistema en el que yo era un experto. Quizá, después de mucho pensarlo, hacer una película en un país extranjero y aprender a la vez un sistema nuevo imponía demasiadas variables. Y siempre habría una próxima película para intentarlo...

De modo que comenzamos la producción de *The English Patent* en los estudios Cinecittà en Roma en septiembre de 1995 con un equipo mecánico convencional: una KEM de «8-platos» para mí y una Steenbeck para mis ayudantes, Daniel Farrell y Rosmary Conte, además de las bobinadoras usuales y demás parafernalia. Como de costumbre, disponíamos de mi base de datos informatizada para guardar el cuaderno con las notas y comentarios acerca de cada plano así como el equipo de duplicar fotografías para tomar fotos representativas de cada situación.

Sin embargo, seis semanas después de haber comenzado la producción, mi mujer, Aggie (que estaba a punto de venir a visitarme a Roma), me llamó para decirme que nuestro hijo Walter había sufrido un ataque el día anterior y que le habían diagnosticado un tumor cerebral.

Avisé a Anthony y a Saúl y les expliqué la situación: Walter estaba bien y se recuperaba del ataque, pero en principio estaba previsto operarle al cabo de dos semanas para extirparle el tumor. La gravedad de la situación no podía valorarse hasta el día de la operación, en que se le podría hacer una biopsia.

Les dije a Anthony y a Saúl que regresaba a casa al día siguiente, que estaría fuera al menos ocho semanas en el mejor de los casos y que deberían pensar en contratar a otro montador para reemplazarme. Ambos se negaron a considerar esa posibilidad y me dijeron que no me preocupara por la película y que les mantuviera al tanto. Así que al día siguiente por la mañana yo estaba de camino a nuestra casa en Bolinas, una pequeña ciudad al norte de San Francisco.

Ese tipo de crisis extremas, para las que uno nunca está preparado, tiene el efecto de arrojarnos, por decirlo así, a través del parabrisas de nuestra vida cotidiana. Algún agente mágico pone las cosas en una perspectiva sorprendentemente clara: lo que es importante se destaca en relieve luminoso; todo lo demás retrocede hacia un fondo oscuro. El horizonte de sucesos se reduce a lo que puede realizarse hoy o todo lo más mañana. La pregunta «¿Qué pasaría si...?» queda prohibida, y nuestro papel en los sucesos que se desarrollan cobra un realismo extremo. Se trata de un mecanismo de

auto-protección de raíces muy antiguas.

De forma que la película, que había sido mi principal foco de atención veinticuatro horas antes, parecía ahora una curiosidad al otro extremo de un telescopio.

No obstante, era consciente de que tenía una responsabilidad profesional frente a las personas que habían confiado en mí. Yo iba a estar fuera durante al menos dos meses y el rodaje no se iba a parar. Un atraso de ocho semanas en un plan de trabajo de veinte supone una enorme presión.

Cuando aterricé en San Francisco ya tenía claro lo que iba a proponerles a Saúl y a Anthony. Si de verdad querían que continuara como montador de la película, teníamos que instalar un Avid en el granero de al lado de nuestra casa de Bolinas, enviar el material diario a San Francisco una vez que el equipo lo hubiera visionado, y yo empezaría a montar en casa, para estar junto a mi hijo durante su recuperación. Esto le supondría a la película un considerable gasto extra, tanto como tener al montador a más de once mil kilómetros de distancia de la producción, pero no parecía haber otra alternativa en lo que a mí respectaba. Saúl y Anthony, dicho sea en su honor, aceptaron mi propuesta sin vacilar.

La operación de Walter se llevó a cabo en la fecha prevista y salió bien. La biopsia del tumor era ambigua, y él se negó a recibir quimioterapia o radiaciones. Pasó varios meses en casa, hasta el final del primer montaje de la película. La broma consistía en que, como mi mujer es inglesa, teníamos «un paciente inglés... y medio» en nuestra casa de Bolinas.

Walter había sido profesor de alpinismo antes de que todo esto sucediera y, durante el restablecimiento, su ambición era llegar a ser capaz de emular el ascenso de un sobreviviente de cáncer a la Montaña Denali en Alaska, la cumbre más alta de Norteamérica. En junio del siguiente año, formó parte de un equipo de quince personas que consiguieron llegar a la cima. Ahora ha trabajado conmigo en mis tres últimos proyectos de montaje, han pasado casi cinco años desde la operación y su diagnóstico es bueno, gracias a Dios.

Hombre encuentra máquina

El Avid —que físicamente solo consiste en un poderoso ordenador personal y algunos monitores de vídeo— fue instalado con rapidez en la parte de arriba del granero, y la película empezó a llegar desde Italia. Uno de los problemas era mantener la comunicación con mis ayudantes en Roma, Dan y Rosmary, así como con Anthony y Saúl, que entonces se encontraban rodando en una región remota de Túnez. Por suerte, Rosmary disponía de correo electrónico, que pronto llegó a ser la ruta por la que se transmitieron tanto la correspondencia como la información de la base de datos.

A continuación, venía el considerable rompecabezas de cómo integrar en el nuevo sistema la hora de material que yo ya tenía montada en 35 mm, mientras seguía avanzando en todos los demás frentes. No sé de ningún otro caso en que se haya hecho esta transición de medio mecánico a electrónico en medio de la producción de una película, pero nuestras circunstancias particulares lo requerían. Todo el mérito por haberlo hecho de la manera más fluida posible debe recaer en mis ayudantes: Edie Bleiman y Sean Cullen en San Francisco y Daniel Farrell y Rosmary Conte en Roma.

En cintas de vídeo, las sesenta horas completas de material rodado en *The english patient* llenaban un par de estanterías de una librería de tamaño mediano, y una vez que Eddie empezó a digitalizarlas en discos duros, me encontré a mí mismo montando de nuevo, exactamente dos meses después del ataque de Walter.

Aquí estaba, en casa, con todo lo que había pedido. El dilema ahora consistía en si todo iba a ir de la forma optimista que yo había vaticinado. ¿Cómo le iría a mi estilo particular de montar, desarrollado en Moviolas y KEM, ahora que tenía esa montaña de material pendiente de terminar en el Avid?

Lo primero que me gustó fue lo fácilmente que el Avid se adaptaba a mi método de montar estando de pie. Con la KEM, se necesitaban por lo menos tres personas para levantar una máquina extremadamente pesada y colocarla sobre cajas de madera reforzadas. Con el Avid, tan solo tuve que situar los monitores en la balda superior de una estantería de metal, a la altura de los ojos, y luego colocar contra la estantería una sencilla mesa de dibujo ajustable. Este sistema no solo me proporcionó un espacio para el teclado y el ratón, sino para desplegar hasta ocho páginas de notas enfrente de mí y justo por debajo de las imágenes; algo que nunca había conseguido con los sistemas mecánicos. (Por alguna extraña suerte, ocho páginas de notas resultaron ser justo el número adecuado incluso para la escena más complicada).

Yo estaba bastante preocupado, sin embargo, por lo degradada que estaba la

imagen, en comparación con la película. Para ahorrar dinero, había decidido digitalizar *The English Patient* a una resolución 4, lo que produce una imagen relativamente imperfecta. Después de los primeros días trabajando con esa resolución, me preguntaba si no había cometido un error y si no debía re-digitalizar a una resolución más alta. Afortunadamente, mientras apuntaba algunas cosas el tercer día, vi por casualidad un fotograma fijo de Juliette Binoche en el monitor. Era tan hermoso, de una manera pictórica, impresionista, que me sentí más a gusto con mi decisión. «Esto no es la película» —me dije a mí mismo—. «Estoy trabajando sobre una pintura impresionista de la película». Solo el tiempo diría si esto tenía algún sentido, pero me dio el ánimo para continuar tal como lo había planeado.

Me sentía animado porque mis paneles de fotografías (fotogramas seleccionados) de cualquier escena en la que estuviera trabajando se encontraban justo a la derecha de la consola del Avid. Esas imágenes, fotografías tomadas directamente del copión, servían como recordatorio constante del verdadero valor de las imágenes.

En cuanto al funcionamiento del Avid, estaba muy contento de encontrar que mi viejo sistema de cortar siempre «en tiempo real» (por ejemplo, seleccionar el crucial fotograma final de un plano marcándolo «al vuelo» mientras la película está corriendo a 24 fotogramas por segundo) resultaba más fácil en el Avid de lo que había sido en la KEM o en la Moviola.

Tras una primera tentativa para seleccionar el «fotograma de salida», el Avid me contaba, en mis intentos posteriores, cuántos fotogramas me había retrasado, o adelantado, o si había acertado exactamente en el mismo fotograma. Esto era extremadamente valioso porque cuantificaba de inmediato la sensación sobre lo que había sucedido en ese segundo intento. Por ejemplo, yo podía sentir que había cortado un poco demasiado pronto, y un vistazo me revelaba que me había adelantado, digamos, tres fotogramas. Así que, en esas circunstancias, con ese material particular, conocía lo que era sentirse «tres fotogramas adelantado». Eso hacía que los siguientes intentos fueran mucho más fáciles y cada vez más precisos.

Los sistemas mecánicos proporcionan este contacto, aunque de forma ligeramente más complicada (yo desarrollé este método mientras utilizaba sistemas mecánicos), así que me tranquilizó mucho encontrar que el Avid facilitaba esa característica; y de manera más rápida y automática que en un sistema mecánico. No puedo subrayar suficientemente la importancia de un contacto tan inmediato: resulta crucial en el desarrollo —y en el sentimiento— del ritmo de cada película particular.

Encontré también que otra de las peculiaridades de mi forma de montar —realizar el primer montaje de una escena sin sonido— resultaba mucho más fácil en el Avid. Por supuesto, con la Moviola o con la KEM podía hacer un montaje silencioso con bastante facilidad (en realidad, una de las razones para excluir el sonido era realizar un primer montaje tan rápido como fuera posible), pero escucharlo suponía un par de

horas algo tediosas encontrando las bandas de sonido correctas y sincronizándolas a la película por medio de un código de tiempo. En el Avid, el sonido de la película va siempre sincronizado a la imagen, así que la elección de escuchar o no, se lleva a cabo simplemente por medio de encender o apagar un interruptor.

De entrada, sentía recelo de usar el teclado del Avid en lugar de los más intuitivos controles de los aparatos mecánicos. El diseño de la Moviola es casi automotor: tiene pedales para ir para delante y para atrás y un freno de mano que da una sacudida muy característica cuando se para la película. También se puede sujetar con la mano izquierda un volante de giro rápido para hacer paradas adicionales, y usarlo para hacer avanzar o retroceder la película fotograma a fotograma. Es una experiencia táctil de la que participa todo el cuerpo. En otras palabras, exactamente lo que no es el teclado del Avid.

Así que me sorprendió encontrar que no resultaba un obstáculo para mí; incluso me sentía cómodo usando la mano izquierda para pulsar la orden crucial de cortar. Lo rápido que me adapté al teclado del Avid es todavía un poco desconcertante. Quizá sencillamente me siento a gusto con el teclado en general. También puede ser que mi costumbre de montar de pie restablezca al menos parte de la experiencia física de la Moviola.

También llegué a apreciar rápidamente otras dos características del Avid:

1. Su habilidad para manipular múltiples bandas de sonido en sincronía con la imagen, de forma que incluso en un estadio temprano yo podía experimentar añadiendo música, efectos de sonido o varias capas de diálogo. También podía ajustar y luego establecer los niveles relativos y ecualizaciones de los sonidos, cosa que sería imposible en un sistema mecánico.

2. La existencia de un tercer monitor muy grande, separado de las dos pantallas «en funcionamiento» de la consola del Avid. Yo lo coloqué al otro lado de la habitación, de forma que tenía que girar noventa grados para mirarlo. Cambiarme de posición en relación a las imágenes me suele ayudar a ver las cosas de un modo diferente.

No quiero hacer una pintura demasiado complaciente. Por supuesto que hubo problemas, algunos eran triviales y otros resultaron más serios e «interesantes» (volveré sobre ellos en seguida). No obstante, las ventajas del Avid pesaron más que sus desventajas hasta el punto de que yo me sentí cómodo, seguro y entusiasmado de estar trabajando en ese nuevo entorno. Incluso en una etapa tan temprana, el Avid doblaba aproximadamente la cantidad de película que yo era capaz de montar cada semana. Con la ayuda de Pat Jackson, que trabajó durante un mes como montador asociado, en ocho semanas fuimos capaces de ponernos al día con los atrasos de

película sin montar y de completar un primer montaje en cuatro horas y media de *The English Patient* tres semanas después del final del rodaje. Esto no habría sido posible montando mecánicamente, y desde luego no habría sido fácil hacerlo desde casa. Solo por eso, y ya se sabe lo largos que pueden ser los días de un montador, le estoy agradecido al montaje digital.

(Como nota aparte, después de todos los problemas e incertidumbres por los que pasamos durante ese periodo, *The English Patient* llegó a ganar nueve Óscar, uno de ellos al mejor montaje. De hecho, fue la primera película montada digitalmente que obtuvo un Oscar al montaje).

Todas las ventajas del montaje digital pueden dar un embriagador sentimiento de libertad, sobre todo a los montadores que han pasado muchos años rebobinando y clasificando el material. Pero esa ráfaga repentina de libertad puede resultar decepcionante. Como pasa con toda herramienta, las características del montaje digital pueden tener doble filo, y algunas de sus más admirables cualidades tienen contrapartidas peligrosas que nos pueden perjudicar si no las conocemos de antemano.

Voy a explicar lo que quiero decir con unos cuantos ejemplos.

Acceso aleatorio y velocidad

Irónicamente, una de las cosas que todavía no he resuelto en el montaje digital es cómo aprovechar de la forma más eficaz su principal ventaja: el acceso aleatorio inmediato.

Los sistemas de montaje por ordenador alcanzan la mayor parte de su velocidad gracias a la recuperación instantánea del material requerido, que es lo que queremos decir con «acceso aleatorio inmediato». Esto le permite al montador hacer cosas como comparar sin esfuerzo tomas diferentes. Pero el montaje aleatorio depende en última instancia de que sepamos exactamente qué es lo que queremos... y ese no es siempre el caso, como todos los montadores sabemos.

La Moviola era una máquina de acceso aleatorio, pero no de acceso aleatorio *inmediato* (a diferencia de KEM y Steenbeck, que son máquinas de acceso *lineal*). Los sistemas de acceso aleatorio dependen en gran medida de la calidad de las notas tomadas en el primer visionado del material, porque esas notas son la clave para desentrañar la enorme cantidad de material de cada película. Reflejan necesariamente no solo las opiniones iniciales acerca del material, sino también acerca de la propia película, *tal y como es concebida en ese momento*.

Sin embargo, la película necesita cambios según evoluciona y aquellas primeras opiniones pueden quedarse desfasadas: un plano que fue considerado *inútil* puede llegar a ser muy *útil*. Pero a menos que haya un modo de revisar constantemente el material, cuestionándose esas primeras presunciones, algunos buenos planos pueden permanecer enterrados para siempre bajo el epitafio original: «No bueno». Cuanto mayor sea la cantidad de material, más cierto es esto. Ya he mencionado antes esa cuestión, pero merece repetirse en el contexto presente. Esta constante revisión era para mí una parte crucial del proceso mecánico y creativo de las máquinas lineales (Steenbecks y KEM), que almacenaban el material en bobinas de diez minutos.

La imaginación humana tiene más capacidad para reconocer las ideas que para articularlas. Cuando estamos en un país extranjero, siempre entendemos más palabras de las que somos capaces de articular. Hasta cierto punto, cada película que hacemos es un país extranjero, y ante todo tenemos que aprender la lengua de ese «país». Cada película tiene (o debería tener) una manera única de comunicar, y por eso nos esforzamos en aprender su lenguaje. Pero la película puede hablarnos en su propia lengua mejor de lo que nosotros podemos hacerlo. Así que, en la búsqueda mecánica y lineal de lo que yo *quería*, en su lugar encontraba lo que yo *necesitaba*: algo diferente, mejor, más sutil, más inesperado, más «verdadero» que mi primera impresión. Podía reconocerlo cuando lo veía, pero no podía expresarlo de antemano.

Picasso solía decir: «Yo no busco. Encuentro», lo cual es otra forma de llegar a la misma idea.

El gran atractivo de todo sistema no lineal, sin embargo, es precisamente su no linealidad. «Llega de inmediato a donde quieres llegar. Todo lo que tienes que hacer es pedirselo a la máquina, y te lo dará al instante, como el perfecto ayudante». Sí, es cierto, pero esto representa realmente un inconveniente porque la máquina *solo* me da lo que le pido, y yo no siempre *quiero* ir donde *digo* que quiero ir. Quererlo a veces no es más que un punto de partida. Yo espero que a continuación el propio material me cuente qué hacer.

Ahora bien, técnicamente nada nos impide usar el Avid como una máquina lineal. Podemos organizar el material en amplios bloques y pasar a gran velocidad por ellos igual que en una KEM. Pero el acceso aleatorio es tan fácil de usar que, por defecto, determina nuestras decisiones. ¿Cómo podemos controlar el satisfacer inmediatamente nuestro deseo? Pido lo que quiero, y la máquina, como el genio de la lámpara, me lo da. Pero algo se ha perdido. Puede aplicarse aquí la irónica observación de Oscar Wilde: «Cuando Dios quiere castigar a alguien, le concede lo que le pide».

Debo añadir que hay una sutil pero profunda diferencia en cómo se mueven a alta velocidad la película y el digital. En las máquinas de película lineal, como la KEM, se alcanza diez veces la velocidad normal *reduciendo en un noventa por ciento la cantidad de tiempo* en que se ve cada fotograma. De forma que un fotograma está ahí durante 1/240 de segundo, en lugar de 1/24 de segundo. Es muy rápido, pero aún está ahí: todavía podemos captar algo de cada fotograma. Pero debido a la naturaleza de sus diseños, los sistemas digitales no pueden hacer eso. Alcanzan diez veces la velocidad normal a base de *suprimir* el noventa por ciento de la información. De modo que si le pedimos a una máquina digital que vaya diez veces más rápido de lo normal, lo hará mostrándonos solo un fotograma de cada diez. Es como ir saltando de piedra en piedra sobre la superficie de un lago. No estamos *viendo* el noventa por ciento de la película; mientras que cuando la película pasa a toda velocidad en una KEM o Steebeck, lo vemos *todo*. Siempre me ha sorprendido lo perceptivo que es el ojo humano, incluso a esas altas velocidades, detectando minúsculas inflexiones de miradas, expresión y acción.

Quizá esa es la razón por la que me he resistido a usar el Avid frente a los sistemas lineales. Técnicamente, creo que se trata de un problema profundo, algo incorporado a la naturaleza del visionado en vídeo: leer un fotograma en vídeo lleva una cantidad de tiempo exacta e inalterable, y las cosas no pueden ir más rápido de lo que van. Mientras que en la KEM es fácil aumentar la velocidad de lectura simplemente a base de acelerar la rotación del prisma en el objetivo.

El verdadero problema con la velocidad, sin embargo, no es solo *lo rápido que*

podamos ir, sino a dónde vamos van rápido. No resulta de gran ayuda llegar rápidamente si terminamos en el sitio equivocado. Y si alcanzar nuestro destino implica también un conocimiento más completo del material, entonces los sistemas lineales ofrecen una ventaja considerable.

A la larga, no obstante, la tecnología casi nunca es el factor determinante definitivo en cuestiones de velocidad frente a creatividad. Aquí nos encontramos en el dominio del espíritu humano: ¿qué es lo que queremos decir y cómo queremos decirlo? Hace ciento ochenta años, Balzac escribió ochenta novelas clásicas en veinte años, usando tan solo una pluma de ave. ¿Quién entre nuestros informatizados escritores de hoy puede siquiera aproximarse a semejante récord? En la década de los treinta, Jean Renoir realizó en tres semanas —desde la idea hasta el producto terminado— un largometraje con éxito comercial (*On Purge Bébé*).

Y en los inicios de su carrera, Kurosawa —dirigiendo y montando él mismo— tenía terminado el primer montaje de sus películas dos días después del rodaje.

Los sistemas digitales serían más exactos anunciando «aumento de recursos», en lugar de «velocidad». Van a permitir que el trabajo siga siendo reversible durante más tiempo, lo que significa que el momento del compromiso decisivo puede aplazarse. Esto puede suponer ventajas creativas, pero también puede ocasionarnos problemas. En la década de los treinta, había que pensar bien cada plano, porque la cámara Technicolor de tres películas pesaba media tonelada. Con cámaras ligeras, película de alta sensibilidad y DAT o grabadoras de sonido portátiles, podemos cambiar de idea en el último instante. ¿Todo sucede más rápido? No necesariamente. A menudo se añade un nivel de complejidad que consume el tiempo ganado. ¿Es mejor? Eso es discutible. Muchos siguen pensando que el mejor momento de la industria de cine americana corresponde al año 1939.

Usar la tecnología adecuada de la forma más conveniente a nuestro proyecto particular se cifra en encontrar el equilibrio correcto entre planificación y espontaneidad, entre estructura básica y superficie seductora. El cuerpo humano está hecho de carne y hueso, y necesita la proporción adecuada entre ambos para funcionar como es debido.

— **Menos ayudantes:** Algún día se conseguirá, cuando la película en 35 mm deje de usarse en el rodaje y en la exhibición. Pero por el momento, las películas que se montan digitalmente necesitan en la práctica *más* ayudantes, porque tiene que haber gente que se encargue de conformar el material en 35 mm, así como de ayudar con el telecine y de introducir en la base de datos la información que requiere el proceso híbrido de trabajar en un mundo 35 mm/digital. Esta clase de equipo tiende a estratificarse en especialidades cine/vídeo y da lugar a un sutil alejamiento, que a la larga no es bueno para la película, la gente implicada o incluso para la industria en general.

Probablemente, el periodo de mayor creatividad en la pintura europea tuvo lugar en una época en la que los pintores necesitaban ayudantes para preparar sus pigmentos y sus lienzos. Todos los grandes pintores del Renacimiento empezaron como ayudantes de maestros establecidos —no existían las escuelas como tales— y ascendieron, empezando a colaborar hasta cierto punto en los cuadros, hasta que estaban listos para trabajar por su cuenta, con sus propios ayudantes.

Esto no solo proporcionaba un entrenamiento real «sobre el terreno», libre de la confusión teórica que puede derivarse del aprendizaje académico, sino que estoy seguro de que la presencia de otras personas durante el acto de creación mantuvo a la pintura con los pies en la tierra, de un modo que obviamente no es el de hoy, en que se pinta casi siempre en soledad. He perdido la cuenta de las veces en que el contacto con mis ayudantes me ha mantenido lúcido con respecto a lo que funcionaba o no funcionaba. Ellos constituyen mi primer público. Y muchas veces han proporcionado a la película ideas que no se me hubieran ocurrido a mí.

La meta final del montaje informatizado, no obstante, consiste en «una persona/una máquina»: un montador trabajando como lo hace un pintor, solo en una habitación con todo el material al alcance de la mano y sin necesidad de que nadie le ayude. Si tal nivel de aislamiento se consigue técnicamente alguna vez, será interesante ver las películas que resultan, y descubrir si la colaboración que es la esencia del cine no resulta comprometida de alguna manera por este adelanto técnico.

— **Menos papeleo:** Ésta es un área en la que los ordenadores se lucen. Indiscutiblemente, los sistemas electrónicos presentan una ventaja significativa al eliminar las listas de corte de negativo; algo que en una película normal ocupaba toda la jornada de por lo menos un ayudante. En el caso de la mayoría de las películas de bajo presupuesto, dispuestas a asumir el riesgo de eliminar el copión de control, pueden hacerse verdaderos ahorros.

Por otra parte, para películas de más presupuesto que se ven obligadas a proyectar diferentes versiones en 35 mm, la necesidad de conformar la película y ponerla al día con la última versión en el ordenador supondrá todo el papeleo, listas de corte de negativo y controles mecánicos tradicionales además del manejo de la base de datos del ordenador.

Otra ventaja relativa de los sistemas digitales es la habilidad de sus bases de datos para archivar sin esfuerzo versiones diferentes de la película que servirán como referencia futura. Sin embargo, este activo es algo peligroso, porque puede dar pie a una proliferación de la información del tipo «el aprendiz de brujo», que al final arruinaría los mismos objetivos que está intentando alcanzar.

El montaje es (o debería ser) progresivo: todo el tiempo nos estamos moviendo para delante. Incluso si retomamos una estructura previa, no será (o no debería ser) exactamente igual, sino que reflejará de manera sutil lo que ha sucedido con toda la

película desde que la escena fue montada por primera vez. Guardando obsesivamente cada versión de una escena, podemos vernos desbordados con facilidad por todas las variantes, sintiendo cierta obligación de revisarlas e incorporar un poco de cada una en versiones posteriores. La consecuencia es que podemos perder tiempo y concentración artística en discusiones improductivas, y que el trabajo puede resultar una especie de monstruo de Frankenstein hecho a base de retales, en lugar de ser un conjunto orgánico y vivo.

La clave en este caso es la moderación. Limitémonos a guardar versiones significativamente diferentes de la película cada dos o tres semanas. (Este archivo es distinto del rutinario «salvar los datos» de nuestro trabajo, que es un proceso invisible en segundo término que debería hacerse diariamente para prevenir el caso de fallo del ordenador).

— **No hay que rebobinar:** Con los sistemas de acceso aleatorio, no se pierde tiempo retrocediendo hasta el principio de una secuencia cada vez que hemos llegado al final. Ésta es otra ventaja que tiene su lado «oscuro», porque (como tratamos anteriormente) los sistemas digitales sustraen información a velocidades más altas de la normal. Sobre todo cuando marchan hacia atrás, los sistemas digitales llevan a cabo esa sustracción con unas pautas aleatorias que no reflejan correctamente el ritmo del montaje. En un Avid, el único modo preciso de mirar la película es a velocidad normal, hacia delante. Puesto que así es como van a verla los espectadores, ¿por qué necesitaría verse de otra manera? Por la misma razón por la que los pintores observan habitualmente su trabajo en un espejo, al revés. Al invertir la imagen, se libera momentáneamente de contenido y puede ser contemplada como pura estructura. Movido por un impulso semejante, el arquitecto catalán Antonio Gaudí proyectaba al revés los modelos de sus estructuras, colgándolos de alambres de forma que podía ver de inmediato el efecto de un desequilibrio.

En el curso del montaje de una secuencia en la KEM, habitualmente y de manera instintiva yo rebobinaba a gran velocidad la película de 35 mm mientras estaba todavía enhebrada en el prisma. Algo en la pura alternancia de formas y colores, vista por el raballo del ojo durante el rápido rebobinado, me revelaba cosas sobre la estructura del material que yo no hubiera aprendido viéndole avanzar «todo seguido» a velocidad normal. Pero hasta que no vi que el verdadero «retroceso» había desaparecido del montaje digital, no aprecié realmente las virtudes únicas de revisar-mientras-rebobinas. No valoras ese tipo de cosas hasta que las pierdes.

— **Accesibilidad:** A primera vista, esto debería ser algo bueno, y durante los últimos cuarenta años ha formado parte de la tendencia general de la innovación tecnológica. Los usuarios de hardware electrónico pueden adquirir ahora dispositivos que hace tan solo diez años constituían secretos profesionales celosamente guardados.

Esto ha sucedido sobre todo con el sonido. El sistema estéreo corriente de un automóvil en los años noventa producía mejor sonido que los más avanzados estudios de grabación en los cincuenta. Los clientes de ordenadores pueden comprar hoy a precios relativamente baratos sistemas de montaje para sus vídeos digitales caseros que hace diez años hubieran sido la envidia de los profesionales.

No obstante, lo cierto es que la facilidad de acceso no produce automáticamente mejores resultados. La sensación de que «cualquiera es capaz de hacerlo» puede llevar fácilmente a un plato estropeado por demasiados cocineros. Hoy día todos podemos entrar en una tienda especializada y comprar por poco dinero pigmentos y artículos por los que los artistas del Renacimiento hubieran pagado fortunas. Y sin embargo, ¿alguno de nosotros es capaz de pintar como ellos?

Desde un punto de vista más político, una vez que una película se ha digitalizado, solo se necesitan unas pocas horas de trabajo para crear una réplica exacta y establecer otro equipo de montaje bajo el control de alguien que no es el director. En la época del montaje mecánico, esta posibilidad hubiera sido demasiado costosa en tiempo y en dinero (además de imposible de realizar de una manera discreta) como para siquiera plantársela. Los llamados «montajes-fantasma» digitales ya están siendo emprendidos por algunos estudios, y nadie conoce aún cuáles serán a largo plazo sus consecuencias prácticas y creativas.

La parte positiva de esto es que, una vez terminada la película, los descartes digitalizados de imagen y sonido pueden ser facilitados a las escuelas de cine. Ello permitiría a los estudiantes de montaje practicar su oficio con material «del mundo real» que ha sido dirigido, rodado y grabado profesionalmente. Los estudiantes podrían examinar con detalle los problemas que los cineastas tienen que salvar, y tal vez encontrar soluciones originales por sí mismos. Después tendrían la posibilidad de comparar su trabajo con el producto terminado profesionalmente.

— **Un ambiente de trabajo más civilizado:** Hace muchos años, vi un anuncio de una firma de decoración de interiores que mostraba un piso de dos niveles en Park Avenue con un hermoso piano Steinway Grand situado en primer término. El texto de abajo decía: «piensa en la música que Beethoven hubiera escrito de haber vivido aquí».

Sin duda, la materialidad de la Moviola hubiera ahuyentado a los creadores de ese anuncio, quienes en su lugar habrían aplaudido la imagen de una sala de montaje digital. Pero, ¿la materialidad es de verdad algo malo? ¿Qué clase de música hubiera compuesto Beethoven en ese piso? ¿Y qué hubieran pensado esos decoradores de interiores del taller de escultura de Rodin? Lo máximo que se puede decir del ambiente de un trabajo creativo es que, como muchas otras cosas, es probablemente una cuestión de equilibrio: cómodo, pero no demasiado; organizado, pero no en exceso.

La sala de montaje de una película puede ser un sitio de considerable tensión creativa y política, y una de las virtudes «escondidas» de los sistemas mecánicos es que su misma materialidad hacía que uno se moviera mucho alrededor, sobre todo en comparación con el trabajo en un ordenador situado frente a una pantalla de vídeo. Ese movimiento servía como un medio natural e inconsciente de liberar esa tensión.

Aunque los sistemas con mesa de montaje son más físicos que el ordenador, a su vez requieren menos movimiento que la Moviola. Cuando empecé a usar una Steenbeck por primera vez, sufrí lo que denominé «cuello Steenbeck»: una tensión en la parte superior de los hombros que provenía de estar sentado frente a la Steenbeck y tener solo que mover los dedos y las muñecas para montar. Para evitarlo, elevé mi KEM, y ahora el Avid, unos cuarenta centímetros por encima de lo normal para poder trabajar de pie, como había hecho con la Moviola.

Puedo sentarme cuando quiero (tengo una silla de arquitecto), pero la mayor parte del tiempo, y especialmente en los momentos decisivos de hacer un corte, estoy de pie. Quiero ser capaz de reaccionar lo más rápidamente posible —como un pistolero— y para eso ayuda mucho tener todo el cuerpo comprometido en el proceso.



Montaje digital: ¿más rápido, más rápido, más rápido?

Una de las preguntas más habituales con respecto al montaje digital es: «¿el ritmo de las películas se está volviendo más rápido? ¿Presentan más cortes breves simplemente porque el *digital* hace *posible* cortar en seguida?». Eso es verdad hasta cierto punto. Es más fácil cortar deprisa en las máquinas digitales porque son de acceso aleatorio y no tienes que realizar físicamente todos esos empalmes ni clasificar todos esos cortes.

Pero lo cierto es que la tendencia general de los últimos cincuenta años ha sido un aumento del ritmo de montaje de las películas. Esto se debe probablemente a la influencia de los anuncios publicitarios de la televisión, que nos han acostumbrado a una taquigrafía visual desarrollada con el fin de ofrecer el máximo de información en costosos resquicios de tiempo y de atrapar la atención en un ambiente —la casa— en el que es fácil despistarse.

Sunset Boulevard (*El crepúsculo de los dioses*, 1950), por ejemplo, cuenta con ochenta y cinco cortes en los primeros veinte minutos, lo cual era lo normal en su momento, mientras que la media de hoy es de aproximadamente el doble. Los veinte minutos iniciales de *The Sixth Sense* (1999) doblan ese número de cortes: 170. Y los últimos veinte minutos de *Fight Club* (1999) aún lo vuelven a doblar con creces: 375.

No obstante, existen excepciones a esta tendencia histórica: *The Third Man* (*El tercer hombre*), realizada en 1949, tiene un estilo maravillosamente rápido y eficaz con 225 cortes en los primeros veinte minutos. Esta velocidad es perfecta en *Third Man*, que ha sido escrita y dirigida para contener y sacar partido de semejante *brío* (compárese la cantidad de palabras por minuto del relato en *Sunset* con la vertiginosa narración en *Third Man*), tal como ciertas piezas musicales que se han escrito y orquestado para ser interpretadas velozmente. Evidentemente, no hay una velocidad «correcta» o «equivocada». Los problemas surgen cuando se interpreta *prestissimo* algo que fue escrito *largo*, o viceversa.

Lo que estaba implícito en la pregunta sobre el montaje rápido era el sentimiento de que quizá hoy en día las películas se montan con *excesiva* rapidez y de que tal vez parte de la culpa pueda corresponder al montaje digital.

He oído decir a algunos directores que, después de haber montado digitalmente sus películas, se habían sentido decepcionados al verlas en la pantalla grande. Sentían que ahora el montaje se veía agitado, aunque les había parecido bien en el monitor de televisión. Esos directores tenían que volver atrás, deshacerlo todo y empezar de nuevo. Se sentían traicionados y de algún modo culpaban al «digital».

El montador tiene cierto control inmediato sobre dos problemas de percepción en la sala de montaje: la cantidad de detalle que se ve en la imagen y el tamaño de la propia imagen. Ambos pueden afectar al ritmo de la película.

— **El detalle** es una cuestión muy relevante para el montaje digital porque la película tiene que ser comprimida digitalmente para ajustarse de manera económica en el disco duro del ordenador, y eso puede reducir significativamente la cantidad de información visual de cada fotograma. En consecuencia, la falta de detalles hace que el ojo sea capaz de absorberlo todo muy rápidamente, conduciendo a un montador descuidado a cortar antes de lo que lo habría hecho de haber estado mirando la imagen con todos sus detalles.

Sin embargo, cuando la película en 35 mm se sincroniza y se proyecta, la riqueza latente aparece de pronto, y el espectador tiene ahora la sensación de que las imágenes se suceden sin que le dé tiempo a asimilar todo lo que contienen: de ahí la agitación de la que se quejaban los directores.

¿Qué pasos hay que dar para evitar ese problema?

Primero, ser conscientes de que el *detalle de la imagen* y la *velocidad* están íntimamente relacionados.

Segundo, digitalizar a la máxima resolución que pueda permitirse nuestra producción, de forma que veamos en la pantalla el máximo de detalle.

Tercero, positivar y proyectar el material diario en 35 mm, si entra dentro de las posibilidades de nuestra producción. Una vez que hemos visto los detalles en un plano, es difícil olvidarlos más tarde.

Cuarto, volcar cuanto antes el negativo en 35 mm a la versión en el ordenador, ponerlo al día regularmente y realizar proyecciones en 35 mm de la película tan a menudo como sea posible.

Soy consciente de que en el caso de muchas películas de bajo presupuesto no es realista pensar en hacer esas cuatro cosas, pero nuestra película será mejor cuantas más podamos llevar a cabo.

Como consuelo, el detalle en las imágenes digitalizadas se ha desarrollado enormemente en los últimos diez años. Si la eficacia y la velocidad de los ordenadores continúan incrementándose como lo han hecho (hoy compramos por un dólar 400 veces la capacidad de almacenamiento de hace diez años), yo espero que en un breve plazo esto dejará de ser un problema.

— **El tamaño de la imagen** es una cuestión estrechamente relacionada con el detalle de esa imagen, pero no es exclusiva del montaje digital. ¿Cómo nos las arreglamos frente a la diferencia entre la pequeña imagen de la sala de montaje (en una Moviola, KEM o Avid) y esa otra enorme que se proyectará en las salas? Es la diferencia entre pintar una miniatura y un mural. En una pantalla pequeña, el ojo puede fácilmente abarcarlo todo de una vez, mientras que en una pantalla grande solo puede ir por partes. Se tiende a mirar *a* una pantalla pequeña y a mirar *dentro de* una pantalla grande. Si estamos mirando *a* una imagen, abarcándola toda de una vez, nuestra tendencia será a cortar antes al siguiente plano.

En una película de ficción, sobre todo en una que logre «enganchar» a los espectadores, la pantalla no es una superficie, sino una ventana mágica, una especie de espejo a través del cual pasa todo nuestro cuerpo y llega a sentirse comprometido *con* la acción y los personajes. Si una película nos gusta de verdad, se nos olvida que estamos sentados en un cine. Nuestras reacciones son muy diferentes de las que se producen frente al televisor.

La televisión es un medio de «mirar a», mientras que el cine lo es de «mirar dentro de». Puede entenderse la pantalla de televisión como una superficie en la que el ojo rebota después de haberla golpeado. El truco con el montaje electrónico es que aunque estamos mirando a un monitor de televisión, de algún modo debemos convencernos a nosotros mismos de que se trata de una pantalla de cine: tenemos que convertir el «mirar a» en un «mirar dentro de».

Una de las funciones de los videoclips y de los anuncios publicitarios consiste en atraer la atención y mantenerla. Mientras vemos la televisión, normalmente estamos mirando a una pantalla pequeña un tanto alejada durante un periodo de tiempo corto. Por todas partes hay competencia visual: la luz está encendida, puede sonar el teléfono, incluso podríamos estar en un supermercado o en unos grandes almacenes. La televisión tiene que hacer que la cosas choquen dentro de ese diminuto marco para atraer la atención debido a que su ángulo de visión es mucho más estrecho que el de las películas: de ahí los cortes rápidos, los saltos, las panorámicas bruscas, las sorpresas de la acción, etc.

En una sala de cine hay una estética totalmente diferente: la pantalla es enorme, todo está oscuro alrededor, no hay distracciones (en principio), estamos ahí durante al menos dos horas, no podemos interrumpir la película cuando nos conviene. De modo que resulta comprensible que el montaje de los largometrajes tenga que llevarse de forma diferente que el de los videoclips o el de los anuncios publicitarios.

¿Qué se puede hacer para solventar ese problema de tamaño, de la miniatura frente al mural?

Primero, como en el caso del detalle de la imagen, seamos conscientes de que el ojo humano abarca de manera diferente una imagen grande y una pequeña.

En segundo lugar, sincronizamos la película de 35 mm y realicemos el máximo de proyecciones que nuestra producción pueda organizar en una pantalla lo más grande posible.

Por último —y esta es mi solución personal—, recortemos dos figuritas de papel y coloquémoslas una a cada lado de la pantalla del monitor, haciéndolas con la proporción correcta en relación con la pantalla, de acuerdo con la que tendrán las personas reales con respecto a la pantalla de la sala de cine. De modo que, si en la sala de montaje yo estoy frente a una pantalla de unos cincuenta y seis centímetros, haré a mis figuritas de unos once centímetros, así conseguiré, con un poco de imaginación, que la pantalla del monitor parezca tener aproximadamente nueve metros. En general, me gustan esta clase de soluciones porque son simples. Uno no piensa que va a significar mucho, pero esta costumbre ayuda enormemente a resolver los problemas antes de que ocurran.

¿Y por qué sencillamente no montamos en amplias salas con pantalla grande? Bueno, con el montaje digital y las proyecciones de vídeo, podríamos fácilmente estar montando en una pantalla de unos nueve metros. Sin embargo, el alquiler de la sala sería caro. Más caro que mis duendecillos de papel.

En todo caso, sería un experimento interesante montar en una pantalla de nueve metros.

Observaciones generales: el Amazonas del celuloide

No impona qué sistema de montaje estemos utilizando, siempre vamos a enfrentarnos a números astronómicos de versiones diferentes posibles. (Recordemos esa fórmula matemática que incluía el signo «!»). Cuando esas cifras estaban representadas físicamente por montañas (toneladas) de película real, nos dábamos cuenta instintivamente de que teníamos que tener un plan y ser organizados desde el principio. Contemplar la maraña de ciento cincuenta mil o trescientos mil metros de material es como asomarse a la selva amazónica. ¿Quién se adentraría en ella sin llevar un mapa y provisiones adecuadas?

Uno de los peligros de los sistemas digitales es que, a primera vista, convierten esa selva amazónica en un videojuego sin consecuencias aparentes. Si nos equivocamos de camino, simplemente volvemos a empezar desde el principio. El material real no se ha tocado. No hay recortes sueltos que tienen que unirse de nuevo. Eso es verdad en cierto sentido superficial, lo que no significa que por debajo del virtual no esté escondido un Amazonas real, que en la práctica va a hacernos perder el camino. Siempre debería haber una planificación, cualquiera que sea, pues solo disponemos de un tiempo determinado. Nunca podremos explorar todas las versiones posibles, luego siempre debería haber un mapa. La memoria humana tiene sus limitaciones: es necesario tomar notas detalladas de lo que hemos visto.

Teseo necesitó seguir el hilo para salir del laberinto del Minotauro. Sin plan, sin mapa, sin hilo, el montaje de una película se convierte en algo sin sentido, un entrecocar de imágenes y sonidos para conseguir un efecto puntual; pero, a la larga, ese tipo de efecto no va a estar en consonancia con el conjunto de la película. De forma que, paradójicamente, la ventaja oculta de montar en celuloide era que su peso y volumen animaban al montador a tomarse las cosas en serio y a planificar de antemano antes de meterse en faena, a desarrollar ciertas estrategias y mecanismos defensivos. En mi caso, se trataba de mi sistema de imágenes «*storyboard* a posteriori» y de mi sistema de notación de base de datos. Todos los montadores que hemos trabajado con celuloide tuvimos el privilegio de desarrollar nuestras propias estrategias para hacer frente a nuestra propia selva amazónica, y muchas de esas estrategias no deberían ser desechadas irreflexivamente, sino más bien adaptadas a la era digital que se nos avecina.

El presente digital

Hacia 1840, cuando el servicio postal regularizado fue finalmente establecido en Gran Bretaña y el correo se empezó a transportar en tren por primera vez, se desencadenó un torrente de correspondencia entre quienes estaban acostumbrados a escribir. La gente enviaba cartas de veinte páginas tres veces a la semana a varios corresponsales a la vez, no tanto porque tuviera la obligación de comunicarse, sino más bien por el simple júbilo de poder hacerlo y de tener la seguridad de que se recibiría a lo largo del país en cuestión de días, en lugar de las no se sabe cuántas semanas que había que esperar en la época de las diligencias y los caballos.

Algo parecido está pasando hoy con Internet. En realidad, cualquier adelanto tecnológico significativo creará una oleada de interés explorador que solo puede satisfacerse inventando un pretexto para la exploración. Durante algún tiempo, *lo que se comunica* es menos importante que *el medio por el cual se comunica*. A la larga, al final del camino, la nueva tecnología se asimila y el contenido restablece su primacía. Con el montaje asistido por ordenador, nos encontramos en algún punto de ese camino; pero, puesto que las cosas todavía están evolucionando tan velozmente, es difícil decir con exactitud hasta dónde hemos llegado. Tengo la impresión de que realmente hemos recorrido un largo camino en poco tiempo.

Cuando publiqué la primera edición de este libro hace ocho años, creía que no sabríamos dónde estábamos hasta que no se hubieran superado cuatro objetivos:

1. Que **la capacidad de la memoria** llegara a ser más eficiente en un orden de magnitud, de forma que se pudiesen almacenar «on line» de cuarenta a cien horas de imagen de alta calidad, accesible en todo momento.

2. **El coste** de un sistema completamente operativo capaz de montar un largometraje tenía que situarse muy por debajo de los 100.000 dólares, es decir, en el nivel de lo que costaría una KEM.

3- **La creación** de equivalencia digital entre el *código de tiempo* y el *negativo* en 35 mm; un modelo universal que operaría en todos los medios técnicos en los que la imagen y el sonido se manipulan, y que proporcionaría un punto de referencia inmutable con respecto a la relación entre imagen y sonido.

4. **La película en 35 mm** ya no se proyectaría en las salas. Las copias de exhibición debían sustituirse por un equivalente digital, tan bueno o mejor que la película en 35 mm.

A la altura del año 2001, los tres primeros de esos objetivos han sido alcanzados, y el cuarto —proyección digital— lo ha sido entre nosotros, si bien todavía no es universal.

1. En 1994 llegó a ser técnica y económicamente posible almacenar todo el material digitalizado de un largometraje en discos duros que eran accesibles simultáneamente al montador y a su ayudante.

En 1999, *The Insider* almacenó alrededor de 366.000 metros —222 horas— de negativo, lo máximo que una película había digitalizado hasta ese momento (casualmente, la misma cantidad de negativo que se usó en *Apocalypse Now*).

2. En 1996, un sistema Avid apto para dos montadores costó 160.000 dólares —es decir, 80.000 dólares cada terminal de montaje— mientras que el precio de una KEM «8-platos» era de aproximadamente 65.000 dólares.

En 1999, *Any Given Sunday* contó con nueve terminales de montaje (para seis montadores y tres ayudantes), todas con acceso al mismo conjunto de discos duros.

3. En 1997 estuvo disponible el software de Open Media Framework. OMF permite que los diferentes sistemas de montaje de imagen y de sonido «hablen» entre ellos; una versión más sofisticada de cómo la relación entre perforaciones y código de tiempo permite que se sincronicen los sistemas en 35 mm y en cinta de vídeo.

Un OMF funcionando significa que, en *The Talented Mr. Ripley*, el trabajo que realicé en las ocho bandas de sonido de mi Avid fue exportado a los ordenadores de ProTools que estaban usando Pat Jackson y sus montadores de diálogos. Por consiguiente, todos los cortes de sonido, sobreimpresiones, cambios de nivel, fundidos y encadenados fueron reproducidos exactamente y referidos al sonido en los discos duros de los sistemas ProTools, donde más adelante pudieron afinarse.

Es importante recordar que, como sucede con todos los sistemas informatizados, las decisiones creativas acerca de qué hacer con el sonido se guardan en un sitio diferente al del sonido en sí. Lo que se exporta desde el Avid al ProTools son solo las decisiones. El sonido, sin cortar y sin manipular; está presente en los discos duros de ambos sistemas.

Antes del OMF, el sonido seleccionado tenía que volver a cargarse en tiempo real, y los montadores de sonido debían recrear todos los cortes, fundidos, encadenados, etc., que se habían hecho en el Avid. En realidad, tenían que reinventarse el proceso que ya había sido creado.

4. En 1999, *Phantom Menace*, *Tarzan*, *An Ideal Husband* y *Toy Story II* se exhibieron con proyección digital en salas especializadas de los Estados Unidos y Europa.

Las implicaciones de este último avance son quizá las más profundas de todas. La película en treinta y cinco milímetros ha sido la base física y metafórica sobre la que se ha levantado toda la superestructura de la cinematografía. Su reemplazo por una poderosa y flexible, pero también equívoca serie de dígitos plantea preguntas artísticas y técnicas que costará muchos años resolver.

El futuro digital

Los montadores de sonido siempre han pensado simultáneamente en lo que yo llamaría las dimensiones vertical y horizontal. Un montador de sonido avanza naturalmente a través de la película en tiempo «horizontal»: un sonido sigue a otro. Pero también tiene que pensar en vertical, es decir, preguntarse qué sonidos se están produciendo al mismo tiempo. Podría darse, por ejemplo, el sonido de fondo de una autopista junto con el canto de unos pájaros, un avión que pasa por encima, pisadas de los peatones, etc. Cada uno constituye una capa distinta de sonido, y lo bonito del trabajo del montador de sonido, como el del músico, es la creación e integración de un tapiz multidimensional de sonido.

Hasta ahora, sin embargo, los montadores de imagen hemos pensado casi exclusivamente en dirección horizontal: la pregunta a la que había que responder era solo, «¿Qué es lo siguiente?». Como sabemos a partir de mis cuentas del principio, esto es bastante complicado ya que hay un enorme número de opciones en la construcción de una película. En un futuro, ese número se hará aún más cósmico porque los montadores de imagen tendrán que empezar a pensar también en vertical, es decir: «¿Qué puedo montar *dentro del frame*?».

Los efectos ópticos se han hecho más sofisticados y sutiles, muchas veces ni siquiera reconocibles como efecto, eso permite que el director o el montador digan: «Después de todo no me gusta ese cielo» o «Creo que debería ser invierno, así que vamos a quitar las hojas de los árboles en este plano». En un futuro próximo, máquinas como el Avid, que son buenas para la manipulación dentro de la dimensión horizontal de la secuencia, se fusionarán con máquinas de efectos especiales como el Inferno, que sirven para la manipulación en la dimensión vertical simultánea. Seguramente se producirán algunas consecuencias imprevistas. ¿Puede un solo montador manejar todo esto? ¿O se dividirá el trabajo en dos equipos, el Vertical y el Horizontal?

Antiguamente, si querías hacer un efecto especial, como reemplazar el azul del cielo por otro color, había que usar una cámara especial Vista-Vision o de 70 mm para conseguir un negativo de gran formato, de manera que no se apreciara el grano de las múltiples reimpresiones. Hoy día, debido, a la precisión de la reproducción digital, esto no supone ningún problema. También se solía emplear una enorme cantidad de tiempo en el rodaje de los efectos especiales, si alguien tenía que volar por el aire, había que atarlo a unos cables. Por consiguiente, el operador debía iluminar la escena de forma que los cables se vieran lo menos posible. Ahora, con los efectos digitales, se usan unos cables grandes y de colores brillantes, porque así será

más fácil verlos y borrarlos digitalmente.

Por supuesto, el Santo Grial será una máquina Avid/Inferno de montaje más efectos especiales que realmente entregue el producto final, y no un mero esbozo de este. Hasta cierto punto, eso ya se ha conseguido en televisión, pero no en las películas, donde la resolución ha de ser muy alta de acuerdo a las exigencias de la pantalla grande.

Mientras estamos en ello, aquí van algunas predicciones que probablemente se harán realidad en el futuro próximo, si es que no lo han hecho ya cuando este libro se publique:

— **El final de la película magnética.** Revolucionaria a su modo cuando apareció hacia 1950, la película perforada de sonido magnético ya está siendo sustituida por discos reemplazables que funcionan en sincronía con el proyector. Utilizamos discos Jaz en *The Talented Mr. Ripley*. Cada uno de ellos puede copiarse instantáneamente y es capaz de contener la información de cuarenta bobinas de película magnética, con un ahorro de más de 40:1.

— **Alimentación directa desde la cámara.** Algún tipo de mecanismo de duplicación de la imagen que permitirá hacer una grabación en disco digital junto a la película en 35 mm. Esta grabación se entregará inmediatamente al montador, en lugar de que esté esperando a que la película sea revelada, sincronizada, proyectada, telecinada y digitalizada.

Ésta será una solución temporal en tanto se produce el desarrollo de las cámaras completamente digitales y la desaparición de la película como medio de grabación.

— **Competencia para Avid.** Por el momento, el sistema Avid es con diferencia el sistema profesional más empleado, seguido de Lightworks, que ha tenido dificultades desde hace unos pocos años.

Sin embargo, sistemas muy económicos, casi a nivel del consumidor no profesional, como el Final Cut Pro de Apple, Adobe Premiere, EditDV y Media 100 representan últimamente serias amenazas al dominio del Avid. Final Cuc Pro, por ejemplo, se emplea ahora habitualmente para los programas de televisión por cable, aunque su coste es la veinteava parte de un sistema Avid.

Hasta hace poco, esos sistemas no eran capaces de proporcionar una correspondencia fiable con el negativo de 35 mm, así que su uso estaba prácticamente limitado a las películas cuyo formato final fuera vídeo. Sin embargo, para cubrir esa carencia otros fabricantes se han inventado software, como FilmLogic, y Apple ha adquirido recientemente Focal Point Systems, creadores de FilmLogic, luego parece que Apple se propone competir directamente con Avid.

Será interesante ver la respuesta de Avid a estos progresos.

— **El producto final.** Llegará un día en que el montador trabaje con imágenes de tanta definición que puedan ser proyectadas en salas. En realidad, el producto final del Avid será la copia etalonada. Como ya he mencionado, esto ya está pasando en la televisión y según la ley de Moore (la velocidad de tratamiento de datos por unidad monetaria se dobla cada dieciocho meses) es solo una cuestión de tiempo el que un hipotético Avid/Inferno (u otra máquina equivalente) sea capaz de manipular en tiempo real imágenes con una resolución de 4.000 líneas, es decir, el equivalente a la película de 35 mm.

Todos esos previsibles desarrollos apuntan aproximadamente a la misma dirección, hacia un cine digital cada vez más completo. En los comienzos de este nuevo milenio, aun estamos viviendo en un mundo híbrido donde la película de 35 mm perforada desempeña un importante papel en la producción y en la exhibición, pero yo dudo de que la película siga vigente mucho tiempo. En algunos sentidos, la situación es similar a la del alumbrado doméstico a principios del siglo pasado. En 1900, los faroles se alimentaban tanto de gas como de electricidad. La electricidad era nueva, apasionante, producía una luz brillante (lo que los franceses llamaban desaprobadoramente una «llama descarnada»), pero a la vez era cara y no del todo fiable. De modo que también estaba el gas: romántico, peligroso, ineficaz, «corpóreo», pero familiar y fiable.

Por el momento, el cine está atravesando una fase similar, en la que tratamos con la película como medio material, fotográfico, perforado, y con la imagen electrónica como medio inmaterial, virtual, digital. Pero así como la luz de gas desapareció de nuestra vida cotidiana, tarde o temprano sucederá lo mismo con la película de 35 mm.

Entonces, ¿cuáles son las implicaciones artísticas y técnicas de un cine completamente digital? Difícil pregunta, porque nos encontramos justo en el medio de cambios vertiginosos, pero quizá podemos aprender algo de situaciones equivalentes en el desarrollo de otras formas artísticas. En realidad...

***Gesamtkunst*ino: Cine como arte total**

... si pudiéramos detener a ese caballero del sombrero de copa que está saliendo del teatro de ópera Metropolitan —no, no, *ese*, el del abrigo de pieles— y preguntarle por la representación de *Tannhäuser* a la que acaba de asistir, tal vez, si fuera amable, podríamos pasear con él hasta Broadway y dejar que la conversación discurriera por su cauce, puesto que estamos en diciembre de 1899 y los pensamientos se dirigen de manera natural hacia el siglo venidero.

¿Qué decir acerca del sorprendente espectáculo que acaba de ver? ¡Realmente increíble! Y quizá unas palabras en torno al futuro de la ópera: específicamente sobre el concepto de *Gesamtkunstwerk* —*obra de arte total*— de Richard Wagner, la fusión

final de música, drama e imagen. ¿Qué maravillas verá el público dentro de cien años? Como se detiene a meditar sobre esta última pregunta, yo observo por encima de su hombro a varias docenas de personas que están detrás de él en una tienda, casi todos hombres jóvenes, inmigrantes, con las cabezas metidas en una especie de mecanismo y las manos dando vueltas a una manivela, ausentes en una especie de éxtasis. Por casualidad, nos hemos parado frente a una barraca de feria y los hombres de ahí dentro están manejando Kinetoscopios, mirando las imágenes de jovencitas que se desnudan una y otra vez ante sus mismísimos ojos.

Mientras nuestro amigo del abrigo de pieles augura apasionadamente un siglo de elevada cultura y de triunfos operísticos que dejarán pequeños los del siglo XIX, nosotros —viajeros en el tiempo que conocemos la verdad— no podemos contener una sonrisa. Imaginemos el asombro y la repugnancia de nuestro nuevo amigo si alguien le contara que los ruidosos y groseros artilugios que están detrás de él se convertirán pronto en la forma de arte dominante del siglo XX y llevarán a cabo su propio asalto a la ciudadela del Arte Total; y que si bien sus amadas óperas seguirán siendo profusamente representadas en 1999, constituirán —en su mayor parte— cuidadas reproducciones del modelo decimonónico, una versión occidental del Kabuki japonés.

Por supuesto, no vamos a desilusionarle con nuestras presunciones, que parecerían desvarios propios de tipos extravagantes como los que él tiene buen cuidado en evitar. «¿Cómo va todo estos días en Nueva York? Adiós, ha sido un placer hablar con usted».

De repente, estamos de vuelta en el Nueva York de diciembre de 1999. *Toy Story II* se ha estrenado recientemente y las colas delante de la taquilla no han disminuido, de hecho, en una sala de Times Square se han hecho algo más largas.

Acercándonos, descubrimos la razón: *Toy Story II* se está proyectando digitalmente, sin película. El celuloide perforado de 35 mm que atrajo a nuestros amigos de la barraca de feria en 1899 y que mantuvo los expansivos sueños cinematográficos del siglo XX —a través de la llegada del sonido, el color, la pantalla panorámica, las tres dimensiones (durante unos pocos años), el sonido Dolby Stereo—, el medio físico que sostuvo animosamente sobre sus hombros todas esas invenciones, está, al final del siglo, a punto de soltar su carga y esfumarse. En unos pocos años, la película se convertirá en una curiosidad histórica, como el pergamino o la vitela.

Y los tres omnipresentes símbolos del cine —la bobina, la claqueta y la propia película con esas características perforaciones cuadradas situadas en los bordes— resultarán anacrónicos, remitiendo a una tecnología olvidada, como la azuela y el punzón del carpintero.

¿Es algo que deba preocuparnos?

A modo de comparación, la primera Biblia de Gutenberg fue impresa sobre vitela, una preciosa y táctil sustancia orgánica, pero la imprenta solo despegó verdaderamente con la invención del papel, que era barato y fácil de fabricar. El concepto de caracteres movibles de Gutenberg trascendió el medio usado para la impresión. El digital, casi con seguridad, demostrará ser el papel en relación con el pergamino de celuloide.

Así que declaremos confidencialmente que aunque la *película* desaparezca, siempre habrá *imágenes que se mueven*.

El descubrimiento de Joseph Plateau hacia 1830 que dio origen al cine, basado en el principio de persistencia retiniana (que Muybridge aplicó a la fotografía en los años 70 de ese mismo siglo XIX), es tan significativo en su campo como la invención de la imprenta por Gutenberg alrededor de 1450, e igualmente independiente del medio de transmisión.

Por muy sorprendente que sea ver imágenes proyectadas digitalmente —con tanta o más nitidez y sin ninguna de las rayas, suciedad o vibraciones que presenta hasta la más impoluta película en 35 mm—, lo cierto es que durante quince años la industria del cine se ha estado transformando de arriba abajo en digital. Por supuesto, los logros de los efectos especiales digitales ya eran bien conocidos antes de su apoteosis en *Jurassic Park*, *Titanic*, *Phantom Menace* y *The Matrix*. Pero la llegada de la proyección digital causará la capitulación definitiva de los dos últimos reductos del legado analógico-mecánico del siglo XIX. Uno lo constituye la proyección —la última fase—, y el otro es la fotografía original que inicia todo el proceso. La industria cinematográfica de hoy es un sándwich digital entre dos rebanadas de pan analógico.

No obstante, una vez que la proyección digital haga incursiones significativas, los laboratorios cinematográficos como Technicolor van a encontrar difícil sobrevivir económicamente, puesto que la mayoría de sus beneficios provienen de los encargos de tirada de copias a gran escala para las películas, a veces del orden de más de 15.000.000 de metros de celuloide por largometraje. Cuando los laboratorios desaparezcan del negocio del cine, las productoras recurrirán inevitablemente a las cámaras digitales para la fotografía original. En el verano de 2000, George Lucas prescindió completamente de película y rodó la siguiente entrega de *Star Wars* con cámaras digitales Sony de alta definición.

En un futuro casi inmediato, cuando la proyección final y la fotografía original se digitalicen, todo el proceso que se requiere para hacer una película será digital desde el inicio hasta el fin, y toda la infraestructura técnica tendrá que adaptarse apresuradamente. Podemos prever algunas de las consecuencias de todo esto, pero otras son inimaginables. En cualquier caso, semejante transformación se completará probablemente en menos de diez años.

Naturalmente, surgirán maravillas que nos compensen de la pérdida de nuestros

viejos amigos Claqueta, Celuloide y Bobina. Naturalmente, se desdibujarán las fronteras entre el vídeo, los ordenadores y el cine. Naturalmente, nacerán criaturas digitales (quizá incluso actores) que harán que el *Jurassic Park* de 1993 parezca el *King Kong* de 1933. Naturalmente, el canal 648 consistirá en una retransmisión en directo del planeta Tierra visto desde la Luna, en maravilloso detalle, ocupando toda la pared de cristal líquido de la habitación de la casa dedicada a los medios de comunicación.

Pero, ¿cómo será el cine —el hábito de ver películas en una sala— en 2099?

¿La revolución digital, tan embriagadora hoy día, transformará el cine en algo irreconocible, para bien o para mal?

¿Quizá en 2099 el cine se habrá convertido en el equivalente del siglo xx de la Gran Opera decimonónica? ¿Espectadores vestidos de esmoquin asistiendo aún a otra proyección de una *Casablanca* de 160 años de edad, inimaginablemente realzada por algún nieto tecnológico de los portentos digitales de hoy?

O tal vez el cine habrá desaparecido por completo, superado por algún cataclismo técnico-social tan inimaginable para nosotros como lo fue la transformación definitiva del *Kinetoscopio* en 1899. Son impresionantes los paralelismos entre los inmigrantes manejando los *Kinetógrafos* en la barraca de feria y tu hijo adolescente encerrado en su habitación con Lara Croft (del videojuego Tomb Raider).

Por supuesto, tan pronto como nos planteamos estas cuestiones sabemos que carece de sentido siquiera intentar responderlas. Pero estamos en diciembre de 1999, después de todo el fin de un milenio. Así que... ¿por qué no?

¿La digitalización total del arte y la industria cinematográfica resultará a la larga algo positivo?

Incluso para aventurar una respuesta a una pregunta como esa, necesitamos encontrar en el pasado un proceso análogo. El que a mí me parece más ajustado es la transformación que tuvo lugar en la pintura durante el siglo xv, cuando la vieja técnica de pigmentos al *fresco* fue en gran parte reemplazada por la del óleo pintado sobre lienzo.

Algunos de los mayores éxitos de la pintura europea —si no *el* mayor— habían sido realizados al *fresco*, el laborioso proceso por el cual el yeso húmedo se pinta con varios pigmentos que, al secarse, se mezclan químicamente con el yeso y cambian de color. Sólo hay que pensar en los frescos de Miguel Angel del techo de la Capilla Sixtina, el equivalente pictórico de la Novena Sinfonía de Beethoven.

El fresco requiere mucha preparación. Sus variables —tales como la consistencia y el tiempo de secado del yeso— tienen que ser controladas exactamente. Los artistas que trabajaban al fresco necesitaban un conocimiento preciso de los pigmentos y de cómo cambiaban de color al secarse. Una vez que se había aplicado el pigmento, no

era posible echarse atrás. Cada día solo se podía trabajar durante un tiempo determinado, hasta que se secaba el yeso aplicado por la mañana, inevitablemente, se formaban grietas en las juntas entre cada una de las aplicaciones de yeso. El plan de lo que había que hacer cada día tenía que estar cuidadosamente pensado para minimizar el daño producido por estas impredecibles grietas.

Estaba claro que la pintura al fresco representaba un costoso esfuerzo para muchas personas así como la unión de varias tecnologías, todo ello supervisado por el artista, que asumía la responsabilidad del producto final.

La invención de la pintura al óleo cambió todo esto. El artista fue libre de pintar donde y cuando quisiera. Ya no tenía que crear una obra en su emplazamiento definitivo. La pintura tenía el mismo color estando húmeda que cuando con el tiempo se hubiera secado. No tenía que preocuparse demasiado de las superficies agrietadas. Y podía pintar sobre zonas que no le gustaban, hasta el punto de reutilizar lienzos para propósitos completamente diferentes.

Si bien la pintura al óleo siguió haciéndose en equipo durante algún tiempo, la lógica innata del nuevo soporte animó al artista a tomar cada vez más el control de cada aspecto de su trabajo, intensificando su visión personal. Esto fue enormemente liberador, y la historia del arte desde 1450 hasta el día de hoy es un claro testimonio del poder creativo de esa liberación... y de algunos de sus peligros, que encontraron su expresión extrema al final del siglo XIX y en el siglo XX, con la aparición de genios solitarios y torturados como Van Gogh.

La naturaleza del trabajo con la película tiene más que ver con la pintura al fresco que con el óleo. Se trata de algo tan heterogéneo, con tantas tecnologías entrelazadas en una trama complicada y costosa que hacer cine es casi por definición algo imposible de controlar por una sola persona. Existen unos pocos cineastas solitarios —me viene a la memoria Jordan Belson—, pero se trata de individuos excepcionales, y los asuntos de sus películas están armados para permitir la creación por parte de una sola persona.

En cambio, las técnicas digitales *tienden* naturalmente a integrarse una con otra debido a su matemática común, y de este modo se vuelven más fáciles de controlar por una sola persona. Esto ya está sucediendo en el terreno de las mezclas de sonido, donde las fronteras entre montaje de sonido y mezclas se han empezado a desdibujar. Y tal desdibujamiento está a punto de producirse en la consiguiente integración del montaje cinematográfico con los efectos especiales.

De modo que supongamos una apoteosis técnica hacia mediados del siglo XXI, cuando de una forma u otra llegue a ser posible para una sola persona realizar un largometraje completo, con actores virtuales. ¿Eso sería algo positivo?

Si la historia de la pintura al óleo representa una referencia, la respuesta sería afirmativa, con la precaución obvia de desconfiar del efecto desestabilizador que

supondría el seguir en exceso una visión herméticamente personal. Solo hay que atender al desarrollo de la pintura o de la música clásica en el siglo xx para descubrir los riesgos.

Vayamos todavía más lejos, y llevemos la cuestión a su conclusión extrema suponiendo la diabólica invención de una caja negra que convirtiera directamente los pensamientos de una sola persona en una realidad cinematográfica al alcance de la vista. Uno se sujetaría una serie de electrodos a varios puntos de la cabeza y al *pensar* la película ya la haría existir.

Y puesto que ya somos viajeros a través del tiempo, presentemos esta invención hipotética como el pacto de Fausto de los futuros cineastas del siglo XXI. Si una misteriosa figura embozada nos ofreciera esa caja a cambio de nuestra alma, ¿la cogeríamos?

El tipo de cineasta que aceptaría la oferta, que incluso se apresuraría a aceptarla, siente la necesidad de ver en pantalla su propia interpretación, de la forma más pura posible. Acepta el trabajo en equipo como un mal necesario para poder hacer realidad sus visiones. Creo que Alfred Hicchcock sería uno de ellos, a juzgar por su descripción del proceso creativo: «La película ya está completa en mi cabeza antes de empezar el rodaje».

En cambio, el tipo de cineasta que rechazaría la oferta está más bien interesado en el *proceso colaborativo* de la producción de una película, y en ver que de ese proceso *resulta* misteriosamente una interpretación, en lugar de ser impuesta desde el comienzo por un solo individuo. La pintoresca descripción de su papel que realiza Francis Ford Coppola lo resume: «El director es el jefe de un circo que se está creando a sí mismo».

Lo paradójico del cine es que resulta más logrado cuando parece fundir dos elementos contradictorios —el general y el personal— en una especie de *intimidación pública*. El trabajo en sí mismo es el mismo, dirigido a un público de millones de personas, y sin embargo —cuando funciona— una película parece hablarle a cada uno de los espectadores de una manera poderosamente personal.

Los orígenes de este poder son misteriosos, pero creo que vienen de dos de las principales características del cine: que es un teatro de pensamiento y que es un arte de colaboración.

Una película es una construcción dramática en la que, por primera vez en la historia, los personajes pueden *verse pensando* incluso al nivel más sutil, y estos pensamientos pueden entonces ser coreografiados. Algunas veces esos pensamientos son casi físicamente visibles, moviéndose a través de la cara de los buenos actores como las nubes a través del cielo. Esto ha sido posible debido a dos técnicas que se remontan al momento fundacional del cine: el primer plano, que hace visible tal sutileza, y el corte —el cambio súbito de una imagen a otra—, que imita la naturaleza

acrobática del propio pensamiento.

Y la colaboración, que no significa necesariamente un compromiso, si está bien conducida, puede ser lo que permite que la película se comunique de la mejor manera con el máximo número de personas. Cada persona que trabaja en una película aporta su propio punto de vista sobre el asunto. Y si el director sabe orquestrar debidamente estas perspectivas, el resultado consistirá en una complejidad polifacética y al mismo tiempo integrada que tendrá las máximas oportunidades de atrapar y mantener el interés del público, que es en sí mismo una entidad polifacética en busca de integración.

El cine es, por definición, una experiencia colectiva, teatral, tanto para el público como para sus autores, con la particularidad de que la representación permanece idéntica cada vez que se muestra. Lo que cambia es la reacción de los espectadores.

El pesimismo de mediados del siglo xx acerca del futuro del cine, la previsión de un porvenir dominado por la televisión, no tuvo en cuenta el eterno impulso de los seres humanos —tan antiguo al menos como el propio lenguaje— de salir de casa y reunirse para escuchar historias a la luz del fuego junto a desconocidos animados por los mismos sentimientos.

La experiencia cinematográfica es una recreación en términos modernos de esa práctica secular de contar historias en comunidad, salvo que las llamas de la hoguera primitiva han sido reemplazadas por imágenes cambiantes que están relatando la historia. Imágenes que bailan del mismo modo cada vez que se proyecta la película, pero que alumbran sueños diferentes en la mente de cada espectador. Es una unión de la permanencia de la literatura con la espontaneidad del teatro.

Me gustaría subrayar la idea de *abandono del entorno familiar*. La experiencia cinematográfica/teatral nace verdaderamente en el momento en que uno dice: «¡Vamos a salir!». Tal frase implica una insatisfacción con el entorno cotidiano y la correspondiente necesidad de abrirse a algo «distinto». Y aquí entra la batalla entre *las películas en casa y en el cine*. En mi opinión, la auténtica experiencia cinematográfica no se puede dar en casa, no importa lo técnicamente avanzados que lleguen a ser los equipos.

Me sorprende, por ejemplo, la cantidad de veces que alguien me dice que ha visto una película determinada en el cine y que le ha impresionado el nivel de detalle en la imagen y el sonido, cosa que no le sucedió cuando vio la misma película en casa en un vídeo.

Bien, yo he visto tanto la película como el vídeo, y tengo que decir que, por lo general, el nivel de detalle es similar, si no exactamente el mismo. Sin embargo, lo que definitivamente no es lo mismo es el estado de ánimo del espectador.

En casa, yo soy el rey y la televisión es mi bufón, si no me divierte, saco el mando a distancia y le corto la cabeza. Lo propio de la visión en casa es la

familiaridad; lo que está bien es lo que encaja con la rutina, lo cual implica un ánimo de mirar solo lo que uno quiere ver, o lo que está preparado para ver.

Salir, por el contrario, trae consigo cierto gasto, molestia y riesgo. Recordemos que estaremos sentados en una sala oscura, junto a como mínimo seis y como máximo seiscientos desconocidos —quizá todavía más—. No hay distracciones, no hay manera de detener la película una vez que ha comenzado, y esta comienza a una hora determinada, estemos allí o no. Todo esto produce un estado de ánimo abierto a la experiencia de un modo que la visión en casa jamás podrá reproducir. Y aún más misteriosamente importantes son esos seis o seiscientos desconocidos sentados a nuestro lado, cuyas oscuras presencias alteran y agrandan de manera incalculable la naturaleza de lo que estamos viendo.

Digamos que la media de edad de los espectadores es de veinticinco años. Seiscientos veces veinticinco equivale a quince mil años de experiencia humana reunidos en esa oscuridad, es decir, muy por encima del doble de lo que mide la historia conocida de los sueños, esperanzas, desilusiones, júbilo y tragedia de la humanidad. Todos pendientes de la misma serie de imágenes y sonidos, todos llevados allí por el afán —aunque sea rudimentario— de abrirse y experimentar de la forma más intensa posible algo que vaya más allá de sus vidas cotidianas.

Acaba de llegar el nuevo siglo, la revolución digital no se ha extendido (todavía) por todo el mundo, y cuando lo haga, será muchos años antes de que llegue Mefistófeles con su caja negra llena de electrodos. Durante muchos años las películas seguirán haciéndose en colaboración, guste o no. Pero si vamos a buscar el lado negativo que podría tener el digital, deberíamos fijarnos en todo lo que refuerce una visión monolítica en solitario y se oponga al desarrollo de la complejidad, tanto al principio, en la producción de la película, como al final, en su exhibición en las salas.

Y puesto que debo sacar alguna conclusión, voy a ser positivo y afirmar que el cine estará con nosotros dentro de cien años. Será diferente, por supuesto, pero seguirá siendo cine. Su persistencia se deberá a la inextinguible necesidad humana de escuchar historias en la oscuridad, y su evolución estará conducida por las revoluciones técnicas que ahora se ponen en marcha. Quizas estamos ahora donde estaba la pintura en 1499. De forma que tenemos un buen número de siglos por delante, si lo hacemos bien.

Más allá, ¿quién sabe? Volvamos a encontrarnos en 2099 y echemos otro vistazo alrededor.



WALTER MURCH. Ha sido galardonado por las Academias de Cine Americana y Británica por su labor como montador y como mezclador de sonido. En 1997, Murch obtuvo un reconocimiento sin precedentes: dos Oscar, al mejor montaje y a la mejor mezcla de sonido, por *The English Patient* (A. Minghella, 1996, *El paciente inglés*), así como el premio al mejor montaje de la Academia Británica. Diecisiete años antes había recibido un Óscar al mejor sonido por *Apocalypse Now* (F. Coppola, 1979) y dos nominaciones al mejor montaje por esa misma película, de las Academias de Cine Americana y Británica. También ha ganado dos premios de la Academia Británica, al mejor montaje y a la mejor mezcla de sonido, por *The Conversation* (F. Coppola, 1974, *La conversación*), fue nominado al mejor montaje en ambas Academias por *Julia* (F. Zinnemann, 1977), y en 1991 recibió dos nominaciones al Oscar al mejor montaje por las películas *Ghost* (J. Zucker) y *The Godfather, Part III* (F. Coppola, *El padrino, parte III*).

Entre otros trabajos como montador de Murch se cuentan *The Unbearable Lightness of Being* (P. Kaufman, 1988, *La insoportable levedad del ser*), *House of Cards* (M. Lessac, 1993), *Romeo is Bleeding* (P. Medak, 1994), *First Knight* (J. Zucker, 1995) y *The Talented Mr. Ripley* (A. Minghella, 1999, *El talento de Mr. Ripley*).

Murch ha sido el mezclador de sonido de *The Rainpeople* (F. Coppola, 1969, *Llueve sobre mi corazón*), *THX-1138* (G. Lucas, 1971), *The Godfather* (F. Coppola, 1972), *American Graffiti* (G. Lucas, 1973), *The Godfather, Part III* (F. Coppola,

1974) y *Crumb* (T. Zweigoff, 1994), así como de todos los últimos largometrajes en los que ha participado como montador.

Se ha dedicado también a la restauración de películas, entre las que destacan *Touch of Evil* (Orson Welles, 1958, *Sed de mal*), en 1998, y *Apocalypse Now Redux*, de Francis Coppola, en 2001.

Ha colaborado en guiones como *THX-1138*, dirigido por George Lucas, y *The Black Stallion* (1979, no figura en los créditos), dirigido por Carroll Ballard. Además, Murch ha dirigido y co-escrito la película *Return to Oz*, distribuida por Disney en 1985.

[1] Y yo entré relativamente tarde en el proceso. Richie Marks y Jerry Greenberg ya llevaban nueve meses montando cuando me incorporé en agosto de 1977, pocos meses después del final del rodaje, y los tres trabajamos juntos hasta que Jerry se fue en la primavera de 1978. Entonces Richie y yo continuamos, junto a Lisa Fruchtman, hasta que yo empecé a trabajar en la banda sonora.

[<<]

[2] A modo de comparación, en un largometraje medio pueden hacerse alrededor de ocho cortes al día.

[<<]

[3] Película compuesta por solo diez planos, cada uno de diez minutos de duración, unidos entre sí de manera invisible, de forma que la impresión es de una ausencia completa de montaje.

[<<]

[4] Hablando para un público australiano, me di cuenta de las tendencias inherentes a nuestros respectivos idiomas. En los Estados Unidos, la película se «corta», lo cual pone el énfasis en la *separación*. En Australia (y Gran Bretaña), la película se «une», con el énfasis en la *conexión*.

[<<]

[5] Una colmena puede ser desplazada dos pulgadas (5,08 cm) cada noche sin desorientar a las abejas a la mañana siguiente. Sorprendentemente, si se desplaza dos *millas* (3.218 metros) las abejas siguen sin tener problemas: debido al desplazamiento total de su entorno se ven obligadas a reorientar su sentido de la dirección, cosa que pueden hacer con bastante facilidad. Pero si la colmena se desplaza dos *yardas* (1 metro y 828 cm.), las abejas resultarán fatalmente confundidas. El entorno no les parece diferente, luego no se reorientan y en consecuencia no reconocerán su propia colmena, revoloteando en torno al espacio vacío en el que solía estar, cuando la colmena se encuentra solo dos yardas más allá.

[<<]

[6] Cuando Stanley Kubrick estaba dirigiendo *El resplandor*, quería rodar la película respetando la continuidad y tener los decorados y los actores disponibles todo el tiempo. Tomó posesión de un estudio en Elstree (Londres), construyó todos los decorados a la vez y los mantuvo allí, preiluminados, durante todo el tiempo que tardó en rodar la película. Pero *El resplandor* sigue siendo una excepción a la regla general de la discontinuidad.

[<<]

[7] La discontinuidad visual —aunque no en un sentido temporal— es el rasgo más notable de la pintura del Antiguo Egipto. Cada parte del cuerpo humano se representaba desde su ángulo más característico y revelador: la cabeza de perfil, los hombros de frente, los brazos y las piernas de perfil, el torso de frente; y todos esos diferentes ángulos se combinaban en una única figura. Para nosotros, todavía hoy, con nuestra preferencia por las leyes unificadas de perspectiva, esto da un aspecto «distorsionado» casi cómico a las gentes del Antiguo Egipto. Pero, ¿quién sabe si en un futuro remoto nuestras películas, con sus combinaciones de muchos ángulos diferentes (cada uno de los cuales es el más «revelador» para su asunto particular) parecerán igualmente cómicas y distorsionadas?

[<<]

[8] Del mismo modo, un chimpancé y una cucaracha están hechos a partir de diferentes «materiales».

[<<]

[9] El problema con esto se ve a diario en cualquier comedia televisiva de situación rodada con muchas cámaras. Puesto que las cámaras están rodando a la vez, los actores siempre van a estar «correctos» en lo que atañe a su continuidad espacial y a su relación con los demás, pero eso no evita en absoluto que durante todo el tiempo se hagan mal los cortes.

[<<]

[10] Los montadores de la segunda parte de *El Padrino* fueron Peter Zinner, Barry Mailkin y Richard Marks.

[<<]

[¹¹] Para un examen más completo de los sistemas no-lineales corrientes, véase el epílogo: *Edición digital, no-lineal: La insoportable levedad*.

[<<]

[12] *Christian Science Monitor*, 11 de agosto de 1973. John Huston entrevistado por Louise Sweeney.

[<<]

[13] Pero véase la nota número dieciséis.

[<<]

[14] En los clásicos enfrentamientos de los cowboys (y ahora de los diplomáticos) que se miran intimidatoriamente, el que parpadea es el que pierde. Se trata de un juego mental en donde el perdedor no es capaz de resistir su posición, permitiendo que otro pensamiento se entrometa en el momento crítico. El parpadeo señala el instante en que renuncia a su primer pensamiento.

[<<]

[15] El doctor John Stern de la Washington University en St. Louis ha publicado recientemente (1987) unos estudios experimentales de la psico-fisiología del parpadeo que parecen confirmar esto.

[<<]

[16] Esto puede ocurrir al margen de lo grande o pequeña que sea la idea. Por ejemplo, la idea puede consistir en algo tan simple como «ella se mueve rápidamente hacia la izquierda».

[<<]

[17] William Stokoe hace una curiosa comparación entre las técnicas de montaje de cine y el lenguaje americano de signos: «En el lenguaje de signos, lo narrativo ya no es lineal. En cambio, la esencia consiste en cortar desde una perspectiva normal a un primer plano a un plano lejano a un primer plano otra vez, incluyendo incluso escenas retrospectivas y prospectivas, exactamente del modo en que trabaja un montador de cine. No solo el lenguaje de signos está organizado más como una película montada que como una narración escrita, sino también cada emisor de signos está situado de forma similar a como lo está una cámara: el campo de visión y el ángulo de visión están dirigidos pero son variables». William Stokoe. *Language in Four Dimensions*, New York Academy of Sciences, 1979.

[<<]

[18] Una de las señales de una mala interpretación es que el actor parpadea en el momento equivocado. Aunque no nos demos cuenta conscientemente, el ritmo del parpadeo de un actor no encaja con el ritmo de los pensamientos que esperaríamos de su personaje. De hecho, seguramente un mal actor no está pensando nada de lo que estaría pensando el personaje, sino en cuestiones como: «Me pregunto qué piensa el director de mí, me pregunto si estoy bien» o «¿Cuál es mi próxima fiase?».

[<<]

[19] Una forma de cambiar los momentos de corte es situar el plano en un contexto diferente en el que el espectador estará pensando (y percibiendo) cosas diferentes.

[<<]

[20] Esto haría que el espectador participase emocionalmente en la pelea. Por el contrario, para crear una distancia objetiva —hacer que el espectador observe la pelea como algo ajeno— habría que reducir considerablemente el número de cortes.

[<<]