

## ¿Por qué hacer cortes?

El hecho es que *Apocalypse Now*, como cualquier otro largometraje de ficción (exceptuando quizá *The Rope* —*La soga*— de Hitchcock<sup>3</sup>), 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<sup>4</sup>— 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

---

<sup>3</sup> Película compuesta por sólo 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.

<sup>4</sup> 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*.

—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<sup>5</sup>.

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

---

<sup>5</sup> 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 sólo dos yardas más allá.

ella de alguna forma u otra: con cómo superar sus dificultades y/o cómo sacar el mejor partido de sus ventajas<sup>6</sup>.

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

---

<sup>6</sup> 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.

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<sup>7</sup>. 

---

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.

---

<sup>7</sup> 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?

## “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 sinfín 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<sup>8</sup>.

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 equivocando columpiándome sobre una rama en medio de la selva, y un chimpancé se equivocaría escribiendo este libro. La cues-

---

<sup>8</sup> Del mismo modo, un chimpancé y una cucaracha están hechos a partir de diferentes "materiales".

ción 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.

## Lo más con lo menos

Nunca podemos juzgar la calidad de una mezcla de sonido solo a base de contar el número de bandas con las que se ha trabajado. Hay mezclas horribles que partían de cien bandas. Del mismo modo, se han hecho mezclas maravillosas a partir de solo tres bandas. Todo depende de las decisiones iniciales que se toman, de la calidad de los sonidos y de la capacidad que tenga la mezcla de esos sonidos para despertar emociones escondidas en el corazón del público. El principio fundamental es: tratemos siempre de hacer lo más con lo menos (subrayando el verbo "tratar"). Puede que no siempre lo consigamos, pero *intentemos* producir el máximo efecto en el espectador a través del mínimo número de elementos en la pantalla. ¿Por qué? Porque queremos hacer únicamente lo preciso para captar la imaginación del público; sugerir es siempre más eficaz que mostrar. A partir de un cierto momento, cuanto más esfuerzo pongamos en una abundancia de detalles, más animamos al público a convertirse en espectador en lugar de participante. El mismo principio se aplica a todos los oficios del arte cinematográfico: interpretación, dirección artística, fotografía, música, vestuario, etc.

Y, por supuesto, también se aplica al montaje. Nunca diremos que una película está bien montada porque en ella haya más cortes. A menudo es necesario más tiempo y más criterio para elegir dónde *no* cortar. No pensemos que hay

que cortar porque nos pagan por hacerlo. Nos pagan para tomar decisiones, y tanto si corta como si no, el montador está, de hecho, tomando veinticuatro decisiones por segundo: “No. No. No. No. No. No. No. No. No. No. ¡Sí!”

Un montador hiperactivo que cambia de plano con demasiada frecuencia es como un guía turístico que no puede dejar de señalar cosas: “Y ahí arriba tenemos el techo de la Capilla Sixtina, y más allá la *Mona Lisa* y, por cierto, fíjense en estas baldosas...”. Si uno está en una visita turística, desea que el guía le señale las cosas, por supuesto, pero también necesita parte del tiempo para pasear y encontrarlas por sí mismo. Si el guía —es decir, el montador— no tiene la confianza de permitir que la gente elija de vez en cuando a dónde quiere mirar, o de dejar algunas cosas a la imaginación, entonces estará persiguiendo un propósito (el control absoluto) que al final es contraproducente. La gente terminará sintiéndose molesta debido a la constante presión en el cuello producida por la mano del guía.

Si lo que estoy diciendo es que hay que hacer más con menos, ¿hay algún modo de saber cuánto menos? ¿Es posible llevar este principio hasta su absurda conclusión lógica y decir: “No corremos en absoluto”? Aquí regresamos a nuestra primera cuestión: las películas se cortan por razones prácticas y porque cortar —esa súbita 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<sup>9</sup>. 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

---

<sup>9</sup> 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.

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 encon-

tramos 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.