

Benedicto Serrano (Constructor)



Queremos conocer como se construye un plano no sólo desde el punto de vista teórico o conceptual sino desde el punto de vista de lo material, para ver las dificultades a las que nos enfrentamos. Por eso hablamos con Benedicto Serrano, constructor de decorados, ya que con su equipo construye literalmente, físicamente, una buena parte del plano.

Jesús Solera: Vamos a empezar hablando de tus relaciones dentro del equipo de rodaje, ¿con quién te relacionas fundamentalmente?

Benedicto Serrano: la relación básica es con el director artístico; la simbiosis entre el constructor y el director artístico es importantísima para que el trabajo de construcción llegue a buen fin. En general son trabajos muy estresantes porque se va con poco tiempo, ajustados económicamente y hay conceptos que hay que transmitir de una manera correcta porque sino hay que hacer y deshacer, y eso es duro. Por eso una buena relación, no necesariamente de amigos, es importante para poder decir lo que se piensa en un momento determinado sin ningún corte. Y hay que entenderse desde la posición que cada uno tiene porque unas veces es el director artístico el que puede estar en una posición apretada y otras veces es el constructor el que está

apretado. Por eso normalmente en las producciones es el director artístico quien decide quien será el constructor: aquél con el que él construye a gusto; eso es lo más importante.

Alfonso Parra: Luego te relacionas con tu equipo: pintores, carpinteros, escayolistas,... a los que organizas y mandas.

BS: Claro, yo decido quien esta trabajando correctamente y quien no. Nadie más interviene en esto.

AP: Tu equipo ¿de qué oficios está formado?

BS: Carpintería, cerrajería y pintura son los tres básicos; los esenciales. Pero luego todos los gremios pueden llegar a participar dependiendo de la obra que tengamos que hacer y del programa (tiempos, situación económica,...). A veces hay que cambiar el equipo a mitad porque, por ejemplo, a lo mejor empieza bien pero para 'terminaciones' le cuesta hacerlo bien y en tal caso el de 'terminaciones' será distinto del que arranca. Esto se ve sobre la marcha y lo que no funciona lo vas cambiando.

JS: Cuado te reúnes con el director artístico por primera vez, ¿en qué términos habláis? ¿Ya con el plano delante?

BS: Antes de extender ningún plano se habla de cual es la idea, el propósito; por lo menos a mí me gusta que sea así porque me tiene que gustar el proyecto. Esto es muy distinto a la construcción "civil" y hay muchos matices que te pueden apetecer o no. Por eso lo primero es llenarse de 'magia' para de alguna manera sentirse uno participe y cómodo. A partir de ahí empiezas a ver cual es la magnitud, cómo tienes que hacer los planteamientos para desmenuzar por completo todo una obra; porque primero desmenuzas y después agrupas. Los hay que trabajan sobre la marcha sin saber lo que van a hacer más adelante; saben que tiene que llegar a un punto pero después... no entran en una previsión. A mí, sin embargo, a parte de conseguir la parte artística, me gusta ser un poco industrial y tengo unas notas de trabajo que cubren todo lo que tengo que hacer desde el principio hasta el final y a partir de ahí empiezo a repartir a los equipos, cada uno a su función Procuro ser el alma de lo que se está haciendo.

JS: Te gusta tener una idea general de todo para saber hacia donde vas, en una palabra.

BS: Claro, tengo que tener el decorado completo dentro del cerebro, ya sean cifras, dimensiones o colores.

JS: Y el director artístico ¿te lo da todo detallado o delega algo en ti? ¿Tienes un margen donde moverte? Sea en colores, sea en materiales.

BS: Hay cosas que se pueden delegar y otras no. Si hay una buena simbiosis entre dirección artística y constructor, ayuda. En una situación de obcecación vale la opinión del director artístico pero en una situación de entendimiento vale tanto la de uno como la de otro, si no influye de una forma determinante. Si influye y es importante para el decorado o para la funcionalidad del decorado, entonces evidentemente el director artístico tiene que cortar y decir que eso no le vale y que lo quiere de otra manera porque lo que quiere conseguir es una cosa determinada. Hay que estar muy dispuesto siempre a corregir, y saber que vale lo que vale, lo que funciona. Lo que no funciona, no vale y no es discutible; hay que cambiarlo.

JS: Claro, pero esta situación se puede dar si el director artístico te deja un margen, si te lo da todo preciso no hay nada que hacer...

BS: Pero es que la precisión de un director de arte no tiene porque ser exacta. Si algo no funciona hay que corregirlo y no importa quien sea el culpable.

JS: Y para comprender exactamente lo que quiere el director artístico tiene que haber algo de sicología por tu parte. El acoplamiento o la simbiosis de que hablabas antes.

BS: Eso forma parte de la magia que te decía. Cuando estás hablando con él ya te vas haciendo una idea de lo que quiere y esto es lo primero que te llama a la hora de aceptar un trabajo. Para mí son importantes dos cosas a la hora de aceptar un proyecto: ganar dinero, porque es mi trabajo, y el prestigio por lo que se está haciendo y cómo se está haciendo.

JS: ¿Y la relación con el director de fotografía?

BS: Nunca he trabajado con el director de fotografía hasta ahora. En este medio hay unas jerarquías que son intocables, sin embargo yo entiendo que debería haber colaboración directa entre todos. La experiencia que he tenido ahora con Alfonso Parra me permite tener unos criterios mucho más claros e incurrir en menos fallos.

AP: Por retomar de nuevo el proceso, una vez que has hablado con el director artístico y ya tienes la idea que quiere - él ha hecho sus diseños, sus planteamientos y tu empiezas a trabajar desde un plano que es de dos dimensiones - ¿cómo lo visualizas?; porque tu vas de lo abstracto a lo real.

BS: Un plano hay que saberlo interpretar.

JS: Pero hay una diferencia importante con la construcción civil, como tú la has llamado, que tiene sus dimensiones ya estudiadas y establecidas, se termina y la gente la habita de una forma u otra. Sin embargo aquí, a parte de las personas, entra la cámara con el equipo detrás y la cámara con sus objetivos que deforman o no. Eso te obliga, me imagino, a hacer algunos ajustes y a tener en cuenta, a la hora de construir los espacios, a la cámara y el equipo de cámara y que tiene que haber también una distancia mínima respecto a los actores.

BS: Primero, hay que diferenciar los espacios que se necesitan para la acción y los que la cámara nunca va a ver. Hay que tenerlo en cuenta para no hacer trabajos innecesarios: forrar paredes que no van a salir, o forrar a dos caras cuando se necesita solo una cara, utilizar unos materiales determinados cuando se pueden usar otros más ligeros o más económicos... Hay que ir al mínimo.

JS: Tu tienes que construir 'para el plano'...

BS: Con mínimos. Tengo que conseguir la imagen que el director de arte pretende y hacerlo con lo mínimo porque me arriesgo a que los presupuestos se vayan.

AP: Y la necesidad de espacio para la cámara ¿en qué afecta al decorado?

BS: Todo eso viene ya desde el replanteo...

AP: Replantear ¿qué quiere decir?

BS: Reproducir el plano de planta en suelo.

AP: Se pinta la planta del decorado en el suelo a escala real. Y se estudia.

JS: Para ver si funciona.

BS: Claro, porque a lo mejor, en un momento determinado, 25 centímetros que pueden parecer poco importantes sin embargo pueden serlo a la hora de un paso de cámara o para el tiro de una cámara porque tapa una zona que hay que ver. Y esto es algo que yo, con el director de arte, estudio cuando está replanteado el plano en suelo antes de levantar paredes.

JS: Esto quiere decir que vosotros sabéis con bastante precisión donde va a estar la cámara, o las cámaras.

BS: Claro, unos planos en condiciones tiene que tener representados todos los tiros de cámara fijos y los posibles, para saberlo a la hora de construir. Por eso es importante que a la hora de replantear el director de arte este presente porque todavía se puede corregir. De hecho, en todos los replanteos que he hecho ha habido que corregir, aunque también he corregido alguna vez cuando ya hemos empezado a levantar porque siempre hay detalles que se escapan o a veces porque, en un principio, el replanteo te da un volumen y un espacio que te parece correcto y cuando empiezas a levantar se te hecha todo encima; entonces hay que modificarlo. Pero si se parte bien de la base todo lo que pongas encima vale, si en la base estás cometiendo un error todo lo que pongas encima va con error.



JS: ¿Se suele modificar las perspectivas, las dimensiones, los espacios o los volúmenes? ¿en una palabra se falsea mucho en general?

BS: Eso depende. Pero en todo caso a mí como constructor en principio no me afecta aunque como persona me interesa porque de esa forma sé lo que estoy haciendo. Pero depende si estás trabajando con tres cámaras o con una cámara que se está moviendo, o con una cámara de punto fijo. Con la de punto fijo puedes estar trabajando con perspectivas que no son reales, que las estás falseando pero en cuanto te mueves esa perspectiva no corresponde y se nota.

AP: Volviendo a la relación del espacio respecto de la cámara, hablábamos del replanteamiento en el suelo pero una vez hecho éste, ¿qué te obliga hacer la presencia de la cámara: paredes que se mueven, troneras...?

BS: Todo eso viene en el plano y depende de la capacidad del director artístico para generar tiros de cámara. Lo que si que hago yo es conseguir que todos los tiros de cámara que están planteados funcionen como el quiere, desde donde el quiere ubicar las cámaras hasta donde quiere llegar con ellas (visualmente). Una vez replanteado el plano en el suelo yo lo estoy viendo volumetricamente, y si hay una cota para cámara marcada en el suelo, me coloco donde estaría la cámara y veo hasta donde me llevaría esa perspectiva. Voy caminado hacia aquella parte y miro en el suelo a ver si

justamente corresponde con lo que queremos ver o no. Si falta habrá que ampliar y si sobra habrá que echarse atrás.

JS: Vamos a hablar de colores, algo que siempre me ha intrigado. Una cosa es pintar un apartamento donde va a vivir una persona donde el color se ve y se decide. Pero aquí tu, el director artístico y el pintor, conseguís un rojo pero sobre ese rojo luego influye mucho la luz con que lo ilumina el director de fotografía y el soporte (magnético o químico). ¿Cómo hacéis?

BS: Para mí los decorados son de los pintores. El pintor, es el eje fundamental de un decorado porque es la persona que da las terminaciones. En construcción todo lo que se pone de madera o de hierro es simplemente un soporte para después dar una terminación. Desde luego, tiene que tener un volumen, unas formas, un cuerpo que carpinteros y cerrajeros se lo van dando pero luego llega la parte de pintura que es la más importante porque es la que te va dar la imagen, la calidad y el ambiente que uno quiere. El espacio que tu quieres crear se consigue solo con revestimientos, pinturas, terminaciones. Por eso hay que dedicarle mucho tiempo de estudio a esta partida porque las cámaras no ven los colores como los vemos nosotros. Los colores se comportan de una manera o de otra en un mismo espacio: o se te echan encima o te crean un espacio mucho más amplio, más abierto. Y todo eso hay que tenerlo en cuenta.

JS: Entonces ¿se hacen pruebas de cámara como se hace en maquillaje?

BS: Sé hacen pero normalmente los constructores nunca están en las pruebas de cámara.

JS: Pero luego te puede afectar porque te hacen modificar un color que ya habíais conseguido.

BS: Claro, y es diferente que te digan que modifiques un rojo porque no es el que quieren a estar en esas pruebas de cámara y captar la idea que ellos tienen, lo que me permite trabajar con más conocimiento a la hora de conseguir ese rojo. De esa forma se suman conocimientos en vez de restarlos.

JS: Me estás diciendo que piensas que sería mejor que estuvieras en las pruebas de cámara para saber por donde van los tiros. Para tener las ideas más claras igual que el maquillador está en las pruebas de maquillaje.

BS: Claro, porque en este medio se suele trabajar con mucha presión y si las personas que trabajan juntos consiguen un lenguaje común siempre es positivo. También permite, en un momento dado, tomar decisiones, que si no son exactas, al menos se han tomado con buen criterio.

JS: Pero tu ahora, por tu experiencia, pintas y ¿ya sabes lo que va a dar en cámara?

BS: No, en absoluto. Lo sabe el director artístico que es el que conoce con qué cámara se va a trabajar, qué tipo de soporte, etc. y él me lo transmite; pero podría ser también que yo estuviera en las pruebas... Aunque también hay que tener en cuenta que si el constructor se dedica a construir no tiene tiempo para ir a las pruebas pero en mi caso prefiero estar en eso y apretarme en otras cosas. De esa forma adquiero nuevos conocimientos.

AP: Hay que tener en cuenta que se elige un color no en función de como se ve sino en función de como lo ve la cámara, es decir la atmósfera la creas con los colores de la cámara no con los colores de las pinturas. Es determinante entonces que el director artístico sepa que tipo de atmósfera quiere crear y que esa atmósfera hay que crearla con un tipo de luz concreta porque la luz dependiendo del color que tenga cambia el color de las paredes. Por eso es importante que el constructor esté en las pruebas, porque la comunicación es más rápida y puedo decirle el tipo y el grado de luz que voy a poner para que el reflejo que se obtenga de ese color sea mayor o menor porque el nivel de luz que refleja ese color depende también de la que yo le ponga: si le pongo más reflejará más y si menos, menos.

BS: Ocurre con frecuencia que el pintor 'hace' los colores trabajando con una luz que no tiene nada que ver con la que habrá después. Y entonces si hace 38 colores, pues acierta tres. Además para obtener colores distintos no se puede trabajar sólo y simplemente con pigmentos, hay que trabajar con bases de color distintas según lo que se quiera conseguir: una base blanca, semiblanca o transparente porque si no es así, no se va a conseguir el resultado que se quiere con la luz. Creo que es un poco lo que Alfonso estaba intentando explicar.

AP: Exactamente. Porque lo importante es algo que muchas veces se olvida, y es que trabajamos para la cámara siempre, no para hacer unos decorados más o bonitos o más feos. Trabajamos para un rectángulo de dos dimensiones.

JS: Tu has trabajado para televisión pero ¿has trabajado también para cine?

BS: Bueno, algunas cosas he hecho pero poco.

JS: Quería preguntarte sólo si ves alguna diferencia a la hora de construir decorados para cine o para televisión.

BS: Creo que hay mucha diferencia. En televisión hay muchos movimientos, en cine no tantos. En cine con un 'panó' con suficiente medida para encuadrar es suficiente y ahí puedes ya jugar con las perspectivas y demás. Aquí las perspectivas son por profundidad no por plano. En el cine creo que todo puede ser mucho más plano...

AP: Claro, porque en 35mm dadas las características intrínsecas del soporte se maneja una profundidad de campo que obviamente la televisión tal y como está concebida ahora, con los sistemas tradicionales, es muy diferente. La imagen en televisión tiende a ser mucho más plana, en parte por su mayor profundidad de campo, que en 35mm y en gran medida la profundidad hay que crearla con los decorados. Los buenos decorados en televisión deberían tener más espacio de lo que podrías en todo caso tolerar en 35mm precisamente por la forma de ver de la imagen electrónica.

JS: ¿Con cuanto tiempo de antelación soléis empezar a montar?

BS: Con la suficiente que tu creas en ella.

AP: Pero ¿quién hace el estudio de lo que se tarda en construir esos decorados ? ¿El constructor, una vez que te llegan los planos?

BS: Una vez que desmenuzas las partidas empiezas a tener idea de los tiempos.

JS: ¿Cuándo acaba tu trabajo? ¿Poco antes de la primera claqueta entregas decorado o continuas en rodaje?

BS: Eso lo marca la productora, si decide que demos asistencia de rodaje para manejar el decorado, entonces normalmente sigo trabajando en el decorado. Si la productora, por ahorrar dinero, decide contratar a unos mozos, que normalmente destrozan el decorado, pues entonces ya es otra cosa. Yo me desligo en el momento que la productora determina que ya no tengo nada que hacer.

JS: Respecto a la colocación de los focos...

BS: Me desentiendo totalmente...

JS: Pero ¿se te ha dado el caso de tener que modificar algo por el diseño de luces?

BS: Lo más fácil suele ser que el diseño de luces se ajuste al decorado que éste a las luces.

AP: ¿Participas en la elección de los materiales con el director artístico, por ejemplo de la madera? Y si participas ¿qué criterios os mueven para elegir el color, la resistencia...?

BS: Puedes irte al mínimo o a lo estrictamente real. Lo importante es que la imagen que se pretende conseguir sea la que, al final, llegue al espectador.

AP: Pero he visto en este decorado mármoles que no son de verdad, suelos que tampoco lo son, estáis imitando.

BS: Hay que tener en cuenta la base del suelo, la solera, que es irregular por eso hay que poner materiales con elasticidad, si se ponen materiales reales pero que son muy rígidos tienes problemas: curvas, roturas, etc. Los materiales lo mejor es que sean lo más elásticos posibles.

AP: ¿Y el proceso de imitación es complicado?

BS: Se trabajan la pinturas, los tonos, las calidades, el uso aparente... Por eso, insisto, los mas importantes son las personas que te hacen los acabados. Y que tengan en cuenta la cámara porque un imitación si no la haces con cierto exceso la cámara no la va a sacar; se pierde un 20 o un 30 por ciento. Lo que se ve un poco subido de tono al natural luego da clavado en la cámara.

AP: A veces, nos olvidamos que tanto en los contrastes como en los colores la capacidad de visión de los soportes es restringida. Tienden, sobre todo el video estándar, a no discriminar muy bien matices de color muy sutiles. Y ,o lo acentúas, o luego en cámara se pierde.

AP: Y cuando ves un decorado ya en la imagen ¿qué sientes?

BS: Para mí esto es un trabajo fugaz, una vez lo has acabado deja de ser tuyo. Desde luego si hay algo que has dejado por hacer o no está bien acabado, lo ves siempre.

JS: Muchas gracias, por todo.