

Pepe Jordana

(Coordinador de Efectos Especiales Posproducción)



Una de las incorporaciones mas recientes a la hora de crear el plano son los efectos digitales en posproducción. Para hablarnos de ello hemos contado con Pepe Jordana uno de los creadores de pixelcoop, empresa pionera en España de posproducción digital.

Jesús Solera: tu profesión es probablemente la última que se ha incorporado al cine porque las demás existían ya desde el principio...

Alfonso Parra: Bueno, efectos especiales (FX) siempre ha existido lo que ocurre es que la transformación que ha llevado el digital a los FX ha sido tan radical que casi se puede hablar de una nueva profesión.

Pepe Jordana: Yo creo que sí. Se parece a los FX en que hay una parte muy importante de preproducción y de planificación; en FX la improvisación siempre era bastante limitada. En los efectos visuales digitales (EVD) hay una necesidad muy grande de planificarlos con antelación. El papel del supervisor de efectos visuales (EV) empieza bastante antes del rodaje -debería estar incluso en fase de presupuesto aunque desgraciadamente no suele ser así-, tiene que estar en rodaje y supervisar también los procesos digitales en posproducción. Lo suyo sería que el supervisor de EV tuviera por debajo a los técnicos de EVD y a los de FX convencionales. Porque lo mejor es combinar lo mejor de cada uno y porque no es posible los unos sin los otros. Por eso los conocimientos de un supervisor de EV cubren un rango que va desde la dirección y la fotografía hasta la interpretación, pasando por las herramientas digitales y las tradicionales (maquetas, pirotecnias, cristales,...).

Para diferenciarlos bien los llamamos técnicos en EVD, porque efectos visuales también son las explosiones y posproducción digital también es el Avid. Y la diferencia con los FX tradicionales es sobre todo que los supervisores de EVD presionan para que

se planifique y se supervise en rodaje y en posproducción; sobre todo porque manejar una posproducción de este tipo es complicado y los presupuestos pueden dar unos bandazos muy grandes. Porque dependiendo de como lo planifiques, lo rodarás de una manera o de otra y depende de como lo ruedes lo que te encuentres es lo que tienes; luego ya no hay manera de inventar nada por contra de lo que se cree la gente. Si lo has rodado mal, te lo llevas mal.

AP: Pero no piensas que la preparación de la gente de EVD está más cerca de los dibujantes, que es distinta a la de los tradicionales FX. Antes había que hacer una explosión, llegaba el carrito con los explosivos y el coche volaba por los aires. Ahora hay que dibujar la explosión, el humo, una puerta que salta... Eso lo hace gente con una preparación técnica distinta. Cuéntame como son esas diferencias técnicas, creativas o artísticas que se necesita de cara al digital.

PJ: Es totalmente distinta, no tiene nada que ver. Entiendo que estamos hablando de un supervisor de EVD o un posproductor en un momento dado; alguien que al final va a hacer una supervisión no ejecutiva sino técnica. Sea el operador de la máquina o no lo sea. Un supervisor de EVD es como un ayudante de dirección en posproducción: Por un lado tiene un trabajo en parte de creación artística, porque ofrece soluciones o hace aportaciones para configurar el cuadro o la película, en función de lo que el director le haya dicho. Y luego tiene una parte muy técnica más de producción que yo denomino de traductor para que el director no se tenga que preocupar de si algo se puede hacer o cómo hay que hacerlo. Y para esto es fundamental que esta persona tenga un conocimiento muy profundo de muchas herramientas muy diversas. Desde generación de elementos que no están en el cuadro, borrado, -y cómo hay que rodarlo para poder hacerlo-, arreglos, integraciones, correcciones de color, edición, es decir modificar lo ya rodado; y luego ya títulos de crédito.

Básicamente hay dos tipos de trabajo: generación (generar elementos que no están en el plano, incluidos personajes) creándolos con herramientas digitales o rodados en otro lugar e integrarlos. Y arreglos: borrar, componer fondos o capas, cambiar de lugar, tocar el color. En ambos casos hay mucho que aportar pero es en la generación donde surgen más dificultades y el supervisor puede aportar más. Son importantes las conversaciones y que el director sepa trasladar qué es lo que quiere, qué es lo que le falta y qué es lo que no puede rodar y tiene que aparecer en el plano.

AP: Y estas conversaciones son siempre antes de rodar el plano en concreto... o deberían serlo.

PJ: Deberían de serlo. (ríe)

JS: Claro porque si suprimes algún elemento del cuadro o generas uno nuevo, el encuadre que ha decidido fotografía con el director cambia. Quiero decir, el cuadro en rodaje lo decide fotografía con el segundo operador y con el director; pero si luego vas

a intervenir tú, fotografía o el segundo deben de saber que ahí se va a colocar un coche o se va a suprimir, por ejemplo; o a modificar el color. ¿Cómo le llega a fotografía la información de lo que tú vas a hacer posteriormente en el cuadro? ¿Tienes contacto con otros oficios o deberías de tenerlo?

AP: Por ejemplo que yo tuviera que dejar más aire por un lado del cuadro...

PJ: Depende del caso. La única herramienta posible para ponerse todos de acuerdo es el story-board. Si no hay story, es imposible. Porque apretar botones es muy fácil, pero lo difícil es entenderse cuando estás hablando de algo que no existe. Tenemos el ejemplo en el cine con la aparición de los combos y monitorados, antes el director hablaba con el operador y tenía que decirle exactamente lo que quería porque el operador era el que decía al final si estaba bien y se veía dos días después; ahora con los combos no pasa, aunque tiene muchas desventajas como, por ejemplo, que todo el mundo opina. Este problema también aparece en los sistemas de incrustación en tiempo real en rodaje que te permiten hacer ciertas ediciones y comprobar si la toma es buena, anticipar un poco el resultado con el efecto que vas a generar. Es bueno para desechar lo que no vale pero a la hora de decidir la que vale, es problemático. Por eso es mejor como se hacía antes, hablando y concretando las cosas, ser todos mucho más capaces de expresar con palabras lo que al final es una imagen.

JS: Pero tu experiencia en el cine es así....

PJ: Al igual que en el caso de la fotografía o el sonido, que requieren de postprocesos sobre lo que percibes por el combo o los auriculares, hay mucha gente en un rodaje que se lanza a opinar, dando la apariencia de que saben de lo que están hablando, cuando no es así. En el caso de los EDV se añade además un componente técnico muy profundo, muy difícil; además cada seis meses la tecnología se renueva y es complicado mantenerse al día. Pero como se ha popularizado lo digital todo el mundo cree que sabe de lo que está hablando y generalmente es al contrario, no tienen ni idea de las implicaciones (de modificaciones, de como hay que rodarlo, como le afectaría la luz, etc.) y aquí surgen los problemas. Por eso es necesario un interlocutor que es el supervisor de EVD que consigue que todos hablen de lo mismo y no de cosas distintas donde no se define el efecto y entonces el director de fotografía no sabe qué luz tiene que poner, nadie sabe para qué está trabajando. Por eso es importante el story, que debe ser muy sintético, un ejercicio de concreción...

JS: No un comic..

PJ: Claro porque luego la gente no respeta el story, salta por los aires, muchas veces no sabes por qué: si ha sido el director, el operador o por una limitación de rodaje. Si está el supervisor de efectos a lo mejor tiene un margen para negociar y hacer que las cosas vuelvan a donde se había pactado pero lo normal también es que 'se lo lleve'

con la variación. Y una pequeña variación en el cuadro puede implicar que la construcción posterior sea absolutamente ingente. No porque vaya a quedar mejor o peor sino porque te recorta el abanico de posibilidades o te desvía de lo que se había hablado que se iba a hacer. Siempre puedes meter un coche dentro del cuadro pero otra cosa es que quede bien y esté compuesto ese fotograma.

AP: Hablando del story-board muchos parecen más un tebeo que un story. Hay que decir que los story board se construyen desde la cámara, con el formato (1.33, 1.85...) con que se va rodar, el ángulo, el objetivo, y si la cámara está más o menos picada o contra picada.

PJ: Porque aquí nos volvemos a tropezar con una falta de profesionalización que en el caso de los storys es muy, muy grande. Y no se puede encargar el dibujo a un amigo que no tiene en cuenta todo lo que tú has dicho. Yo los storys de efectos los hago con alzada y perfil; no es un dibujo, es un planteamiento. Y así deberían ser todos. Muchos problemas vienen de ahí en primera instancia porque a los operadores un story de juguete no les sirve para nada...

AP: Claro, porque la cámara no ve así.

PJ: Con los EVD muy elaborados se usan las previsualizaciones, que empezaron en los Estados Unidos como una herramienta de trabajo. Se trata de hacer una previsualización en 3-D en el ordenador de una secuencia determinada que va tener unos efectos concretos, para definir los tiros de cámara perfectamente, para hacer un premontaje y para dotar de herramientas a producción a la hora de hacer el 'desmontaje' de los planos. Es decir para saber que lo que se va rodar de una determinada manera va a necesitar un brazo articulado, un fondo, una maqueta escala 2:6, etc. para que al final todas las piezas casen. Esto es como el culmen, el sumum del story board porque estas trabajando con los objetivos y el cuadro definitivo y además, el plano anterior y posterior, y sobre todo con un despiece técnico completo del plano. Ahora muchas películas de grandes presupuestos se hacen primero en 3-D, con premontaje y luego se rueda.

JS: Pero cuando no tienes estos grandes presupuestos que te permiten hacer previsualizaciones en 3-D, la forma de contactar desde aquí es el supervisor de EVD y el story.

PJ: Y hablar mucho.

JS: Eso significa reuniones con cámara y fotografía...

PJ: Con cámara no se habla jamás...

JS: ¿Con quién hablas entonces?

PJ: Con el director.

JS: Pero el director no encuadra...

AP: ¿Tu crees que el director de fotografía debería estar en esas conversaciones...?

PJ: Estamos generalizando y depende un poco del tipo de secuencia. Hay secuencias en las que obligatoriamente debería estar en la reuniones el operador y el director de fotografía, o al menos éste que luego le da instrucciones al operador. Porque, si no, vamos a la improvisación en rodaje donde se desmenuza el plano y puede echar por tierra la planificación; y eso es un desastre.

AP: Pero desde tu punto de vista ¿los directores de fotografía tienen interés en estar en esas reuniones? ¿lo piden en caso de que producción no les ofrezca estar en esas reuniones? ¿O viven desconectados del mundo digital de la posproducción?

PJ: En las películas españolas en general creo que se tiene poca consideración. Siempre se trabaja a través del director que comunica con el resto de los jefes de equipo. Que es injusto e inapropiado porque es un filtro no técnico en el que se va a perder información.

AP: Pero es evidente que si el director de fotografía es responsable de la apariencia visual de la imagen de la película, por lo tanto de cada plano y en conjunto de cada secuencia, si hay intervenciones exteriores que no puede controlar puede haber desviaciones notables de lo que necesitaba o quería. Es decir, ¿cómo no va a estar el director de fotografía al lado de esos efectos digitales cuando se está modificando por ejemplo al incluir un elemento determinado, la composición o el color? Si yo me siento con mi etalonador en el laboratorio para determinar como va a ser el contraste o el color con más razón en el digital que las herramientas son mucho más potentes y diferentes.

PJ: Si en posproducción se va a generar un elemento que va a ser el protagonista y va a llevar el peso de la acción y va a tener una importancia determinante, en ese caso la figura del supervisor de EVD es fundamental y es el único que esta viendo lo que va a ocurrir ahí después de haber hablado mucho con el director. Porque el director tiene que ceder la imaginación y la responsabilidad a esa persona que es la que sabe hasta donde va a poder llegar dentro de ese encuadre. Se convierte en una especie de gurú porque nadie sabe lo que está haciendo –por ejemplo, las quejas de los actores cuando están actuando delante de una pantalla azul y nadie da la replica-. El director tiene mucho que decir pero siempre apoyándose en el supervisor de EVD, que está

asumiendo una responsabilidad que es tan dramática como antiguamente la del operador porque es el que va a decir si una toma vale o no.

JS: Claro porque el visto bueno final técnico lo das tu, en ese plano en concreto.

PJ: Sí. Es un acto de fe, te firman un cheque en blanco porque hay que confirmar que en una toma que le ha valido al director vas a poder hacer lo que él quiere. Luego viene el problema de la creencia popular de que en posproducción puedes estar tocando constantemente hasta que todo el mundo esté de acuerdo. Ahí empiezan los problemas porque generalmente se pospone la concreción porque se habla de algo que no se está viendo y en posproducción lo que cada uno imaginaba a veces no coincide y pueden surgir muchos problemas. E igual que muchas veces una película no funciona y se encarga al músico que la resuelva a base de insuflar clímax y ritmo, lo mismo le ocurre a los EVD. A lo mejor estaba todo muy hablado pero de repente en rodaje, por indecisiones, se decide 'atajar' y donde dije digo, digo diego, y dejarlo para el ordenador que creen que no tiene límites y se duplica muchas veces el trabajo. Aquí es donde se demuestra quien sabe y quien no sabe y sobre todo quien sabe pedir y respeta el trabajo de los demás.

JS: Entonces ¿crees que los directores van con las ideas claras a la posproducción digital? ¿O van barajando nuevas posibilidades...?

AP: ¿Y los directores de fotografía...?

PJ: ¿Y los productores? El problema es que tienes que lograr algo que satisfaga a todo el mundo, lo que es imposible y al final te juntas con un trabajo como el de los trileros del rastro; es decir, hacer un juego de manos para salir airoso de la situación.

JS: Si, pero si se parte en preproducción con ideas claras y compartidas no debería de haber grandes problemas en posproducción, sólo matices. Pero, ésta es nuestra pregunta: ¿se llega a donde se ha partido o luego se cambia de idea?

AP: Claro, porque el digital da la posibilidad de modificar tantas cosas que te cambia hasta el propio criterio.

PJ: Sí, porque se puede probar todo y hay curiosidad. También porque el proceso de producción de una película es muy largo y complicado a veces cuando llegas a la parte final de la posproducción ya no sabes ni donde estás, has perdido la perspectiva suficiente y necesaria para tener la certeza de lo que estás haciendo, y entonces te apoyas en el ensayo-error que da mucha más tranquilidad. Creo que es muy humano pero hay que saber hasta donde te puedes permitir eso. Porque si todos entramos en esa dinámica, acabamos perdiendo suelo y no sabes muy bien donde estás porque acaba siendo todo lo mismo. Y para eso el criterio inicial hay que seguirlo y confiar en

él. Pero es verdad que luego hay muchos condicionantes del tipo que sea, derivados de montaje, por ejemplo.

AP: La herramienta es tan potente y tiene tantas posibilidades diversas que tiene muchos efectos positivos pero también muchos negativos. Y uno de estos es que abre tal abanico de cosas que se acaba perdiendo qué es lo que quieren contar. Esto desde un punto de vista fotográfico es evidente, la capacidad de modificar la imagen que si se había dicho en sepia se puede cambiar a magenta para ver como queda y se acaba por hacer pruebas de todos los colores y al final no se sabe que es lo que se quería.

PJ: Pero no solo en la corrección de color que puede estar más clara, es muy dramático en lo que podíamos llamar texturados de la imagen; tratamiento de la imagen y de su textura, lo que estamos más acostumbrados a ver en publicidad y en video. Aquí si que se pierde el norte totalmente. Los directores de fotografía en general son gente medida y tienen una cultura de la posproducción, no solo de iluminar, sino que tienen en cuenta los soportes y los posprocesos a la hora de trabajar. Esto es básico en los directores de fotografía. Saben cómo están rodando una cosa y cómo se va a alterar después. Pero si hablamos de incorporar tramas u objetos a la imagen, colores que no nacen de lo registrado entonces se abre la caja de los truenos y a veces ya no se sabe a dónde se quiere llegar.

AP: Con qué problemas te encuentras a la hora de integrar imagen real con imagen inventada desde el punto de vista fotográfico. Como consigues que no se note la diferencia y como condiciona también la manera de rodar, las texturas...

PJ: Las integraciones están superadas hoy en día. Hubo unos años en los que había muchísima confusión: era un horror porque las herramientas eran muy rudimentarias, los ordenadores, los programas y porque implicaba posprocesos de laboratorio donde no había normas estándar ni nada a lo que agarrarse; además no existía la figura del supervisor y nadie se lo planteaba siquiera. A finales de los 90 empezó a regularizarse. Recuerdo un plano que nos trajeron en el que había una plaza llena de gente que observaba un video-wall donde se veía las imágenes de lo que ocurría dentro de un teatro. Por problemas de producción se rodó la plaza y luego el teatro por lo tanto no se veía nada en el video-wall, además tenía que llover. Teníamos que incrustar imagen en la pantalla pero por delante estaba lloviendo y rescatar la gama de azul y extraer el croma perfecto era complicado; al final se pudo hacer gracias a que al no ser muy largos los planos pudimos trabajar a cincel, tardando 10 veces más. En este caso eran pocos planos pero para toda una película ninguna empresa podría asumir el coste.

AP: Entonces ahora tal y como son las máquinas, ¿no tienes problemas de igualar 3-D con imagen real?

PJ: No, porque ya existe la cultura de la supervisión tanto en rodaje como en posproducción y luego porque hay herramientas mucho mas complejas que te pueden analizar, por ejemplo, toda las gamas de color del fotograma para saber por donde debe ir el elemento generado. También los programas de composición son mucho más potentes. Todo esto ha dado un salto cualitativo no solo en las grandes producciones sino también en las normales hasta el punto de preguntarte si algo es un truco o es real.

Antes había un técnica y una metodología de maquetas y de superposición de diferentes fuentes de imágenes que era maravillosa pero no era perfecta. Hoy en día sin embargo yo creo que estamos rozando la perfección. Y permite olvidarte de la parte técnica (si las cosas recortan o no) y concentrarte en si la iluminación tiene sentido o no. En posproducción trabajamos en un montaje vertical porque somos capaces de tener 90 'capas' en un plano de un segundo y estar trabajando dos meses en él. Lo difícil es dotar de sentido a semejante puzzle.

AP: Al decir 'capas' a qué te refieres.

PJ: Pues tienes un fondo, luego otro elemento que viene de otra lado, luego otro que lo has generado tú, y luego correcciones de esos elementos. Es como un teatrillo recortable, la técnica es como la de los aerógrafos, yo tengo una máscara y a través de ella actúo (pinto, rasco, borro, etc.). Pero a estas capas hay que darles una coherencia dentro del fotograma y, claro, no todo el mundo está acostumbrado a esto: al actor que le diseccionen donde está actuando, al director de fotografía que fotografíe piezas que luego se van a amalgamar, o incluso al mismo director que debe de pensar en una acción que está rodando hoy y que se va a combinar con otra acción que se va a rodar mañana. Y así se pierde el componente teatral a la hora de encuadrar y de decidir las acciones y te vas a algo que tiene mucho más que ver con el mundo de la animación artesanal hecha de pequeñas piezas. Por eso creo que los directores deberían tener un marcado componente técnico para que todo fluya, porque cuando carecen de base técnica en estos procesos de la película y solo están concentrados en donde ponen la cámara o en la interpretación de los actores, todo se complica para los demás porque falta un timonel o hay un timonel ciego que es peligroso.

JS: Bueno está claro que antiguamente el plano lo construían entre dos o tres personas a hora interviene un montón de personas. A ti te llega el plano prácticamente el último a falta del etalonador, cuando te llega tienes la sensación de que hay una persona que le da unidad a todo eso o te da la impresión de que cada uno va añadiendo lo suyo.

PJ: Yo creo que llega con una cierta unidad, solo podemos agarrarnos a eso cuando nos llega un plano. Lo que ocurre es que se va arrastrando toda la falta de supervisión desde la preproducción y esto le cae al director. El director es una persona que va solo

por la ciudad, por los estudios y eso denota una falta de planteamiento industrial: se le deja la responsabilidad a un señor en ámbitos muy técnicos, básicamente inabarcables y con grandes implicaciones de presupuesto. No se le pueden plantear tantos problemas al director y que tenga en cuenta a todos lo que intervienen en el cuadro.

AP: Pero no crees que eso es un poco herencia de la idea que se tiene de director-autor en España o Europa. Donde por un lado se piensa que el director lo es todo y que es responsable de todo lo que pasa y por otro que los propios directores en ese creer entre comillas que son autores, no son capaces de compartir autorías o responsabilidades.

PJ: Yo creo que eso deriva bastante más de de una concepción errónea de la postproducción que del director autor. Quizá hay algo de eso pero sobre todo es culpa de no darle a la posproducción la importancia que se le da a preproducción. Porque además cualquier desviación en presupuesto que haya tenido a lo largo del camino la película va acabar repercutiendo en posproducción. Al lado del director debería haber siempre alguien de producción también en la posproducción para que toda la responsabilidad de la producción no caiga sobre el director que tiene que supervisar si va bien, si va rápido, si se están cumpliendo los objetivos, etc.; algo inaudito. Probablemente deriva más del director-productor que de el director-autor, porque muchos directores montan sus propias productoras para producir sus propias películas.

JS: El etalonador entra después de vosotros ¿qué relación tenéis con él?

AP: Hay que hacer una puntualización, y es que en el cine ahora hay que salir en 35mm y ahí si entra el etalonador de cine tradicional pero en el momento en que la prestaciones sean todas digitales el etalonaje se hará directamente en el ordenador y no habrá que pasar por el etalonador.

JS: Pepe Cruz nos hablaba del 'colorista'. Sea etalonador o colorista, ¿entra después de vosotros o vuestro trabajo ya no lo toca nadie después?

PJ: Depende, cada vez se trabaja de una manera distinta. Se puede etalonar en digital o en fotoquímico; hay dos maneras de hacerlo: ajustarse a lo que hay en el negativo, que sería lo ideal; si se integra bien un coche en un plano da lo mismo lo que etalonador haga después con el color porque moverá todo el color por igual incluyendo el coche que se ha insertado. La otra vía es tenerlo ya etalonado o que la intención definitiva se le vaya a dar en digital con toda la corrección de colores de la secuencia. Hay que trabajar mano a mano con el director de fotografía y también con el etalonador; Yo prefiero hacer pruebas, para definir 'la paleta' de una secuencia, filmarlas y ver proyección, y después trabajar con el etalonador, para saber si es mejor que corrija él o que corrijamos nosotros.

AP: ¿Es necesario hacer pruebas?

PJ: Sí, entre otras cosas porque la postproducción se hace en monitores y aunque en algunos sitios se posproduce con proyección siempre es proyección digital o de video. No hay que olvidar que el soporte final va a ser fotoquímico y hay que ver las pruebas en fotoquímico. También hay que pensar en los tamaños, porque la pantalla de un monitor no tiene nada que ver con la pantalla de cine grande. Eso a la hora de las acciones dentro del plano es absolutamente determinante porque no es lo mismo que algo se desplace treinta centímetros en el monitor que mucho más en una pantalla de cine; cualquier montador lo sabe.

JS: ¿Cómo se pasa de vuestro material a soporte película?

PJ: Con la filmadora o digital printer que pasa un fichero de imagen 'laseandolo' sobre la película.

AP: Los datos que están en la memoria del ordenador se envían a un conjunto Acústico-Óptico que modula los láser RGB con los datos de la imagen. Los tres láser se combinan para proyectarse sobre la emulsión fotográfica mediante un pentaprisma que gira a unas 60.000 revoluciones por minuto. El proceso de transformación de un sistema a otro es complejo y muchas veces la gente se sorprende por lo que ve en la pantalla grande con fotoquímico, que tiene poco que ver con el ordenador. Nunca puede ser igual.

PJ: Ese es el primer chasco que te llevas cuando empiezas a trabajar en fotoquímico. En vídeo tienes herramientas de medición, como cartas de ajuste, barras de color,... y si algo no está en normas lo ajustas a la norma. Pero en cine, el mismo material lo llevas a tres laboratorios distintos o incluso en tres proyectores distintos, y es diferente porque no está normalizado la proyección.

AP: No es que no esté normalizada es que nadie lo respeta salvo excepciones.

JS: Pero ya con experiencia puedes imaginar lo que se va a ver en pantalla.

PJ: Es muy complicado calibrar igual dos monitores del mismo tipo. Es muy difícil, lo que se ve en monitor no es lo que se va a ver en pantalla. Hay que establecer mecanismos de control, hacer pruebas, filmar, ver que todo el mundo está de acuerdo...

JS: En una película sencilla como la mayoría de las que se hacen en Europa: trípode, cuatro travellings, 7 actores... ¿en dónde podéis intervenir vosotros y para qué? ¿Para mejorar o para abaratar?

PJ: Hay un cine de efectos, con su mercado y su público. Pero para el otro cine de que me hablas, sería muy interesante que las productoras, para que su dinero luzca lo más posible y se vea en cada fotograma, contrataran expertos en posproducción que estuvieran en el rodaje, porque ahí se plantean muchas situaciones en las cuales pequeñas soluciones de posproducción te facilitan el rodaje en el sentido de eliminar esperas o trabajo inútil. Una luz en una pared que es complicado corregirla porque hay que moverlo todo, en posproducción es una mascarita; un brillo en una ventana o una penumbra en un momento dado se hace con más facilidad en posproducción. En publicidad, por ejemplo, es típico el 'ya lo arreglamos en la posproducción' que es una locura a veces, pero es verdad que normalmente es más rentable invertir en posproducción que ralentizar un rodaje. La productora puede tener un contrato para tener a este supervisor y en unas películas ganará y en otras no, pero es un paquete que sale a cuenta; es un beneficio gigante que se está ninguneando: el saber que ciertas cosas se puede arreglar con gran facilidad y economía en posproducción.

AP: De cara a la fotografía es verdad que este tipo de fotografías que se ruedan en espacios muy pequeños donde a veces es complicado poner luces porque se ven, la posibilidad de borrar un aparato que te está haciendo un contraluz...

JS: Me imagino que también merece la pena hacer los créditos en digital más que en fotoquímico...

PJ: Los créditos en fotoquímico van a desaparecer totalmente si no han desaparecido ya; ni siquiera el rodillo final. Pero es un tema un poco a parte, pero me toca muy de cerca y me interesa. Aunque claro te encuentras con que se abren todas las posibilidades; pero yo creo que los títulos de las películas tienen que aportar algo o porque te estén contando algo para la película, o son un ejercicio de creación añadido a la película delante o detrás aunque desde luego tiene que tener coherencia con el resto. Se hacen muchas barrabasadas, alegremente por hacer una secuencia de títulos de crédito. Creo que dentro de lo que es la propia película es el hermano desprestigiado aunque hay determinados creadores que han elevado la secuencias de títulos de crédito a categoría propia. Pero aquí no hemos llegado todavía, hay quien está haciendo secuencias muy buenas pero... Creo que deben de estar en el guión. Antes había que tocar en laboratorio todo el plano de la secuencia para hacer títulos de crédito pero ahora si la tienes digitalizada en un momento pones unos nombres y unos efectos. Se hace muy rápida y fácilmente pero al final juega contra la película si no están pensados de antemano; por eso deben de estar en el guión. Pero si no cuentan nada de la historia y no me deleitan a nivel artístico entonces no hacen sino retrasar el comienzo de la película.

AP: La captación de imágenes es lo último en incorporarse a los sistemas digitales para la cinematografía. En estos últimos cuatro o cinco años ha sido el boom de empezar ... A ti te llega tanto el 35mm como sistemas digitales HD y lo que viene

después. Cara a tu trabajo en posproducción con que problemas te encuentras de frente a cada uno de los sistemas. En cuestiones puramente técnicas, problemas por el color, profundidad de color, los sistemas de color, con el contraste con la latitud, con el manejo de esa imagen.

PJ: El problema en general es que me faltan 'bits', me falta información cuando trabajamos en HD. Inflar betacam o mini DV a la hora de hacer efectos o integraciones o tocar color, es horrible.

AP: Cuando tu manejas el color en el ordenador, ¿en qué influye la profundidad del color si trabajas en 8, 12, 16 bits? ¿qué ocurre cuando trabajas con 8 frente a un analógico que te viene en 24 por ejemplo?

PJ: El rango que tienes para trabajar es infinitamente menor en 8 bits que cuando trabajas 16 bits o 24 bits. Son dos mundos distintos como trabajar en Pal e intentar poner una tipografía para títulos de crédito, se 'rompe todo'...

AP: ¿'Romper' significa...?

PJ: Significa desde que los bordes sean pixelados y con dientes de sierra hasta que los colores se empasten y se desdibujen los contornos (difuminados) y no sean nítidos. Al trabajar en Pal en 8 bits no solo pierdes resolución sino también profundidad de color y todo va hacia el 'videoclipismo' que es una especie de mundo en el que parece que las cosas son algo cuando en realidad no son sino huidas hacia adelante. Idealmente los EVD se hacen en dos mil líneas, que no es lo mismo que 1080, que es la nueva amenaza que llega para trabajar. Con 2000 líneas por un lado y 16 bits de profundidad por otro, se puede trabajar con delicadeza mientras que los otros formatos te obligan a trabajar con una minuciosidad gratuita que no va ningún lado. Me alegraría infinitamente poder seguir trabajando con material rodado en 35mm escaneado a 2K y teniendo toda la latitud de color y el material con toda la información que se pueda, para luego decidir qué se hace con ello pero no empezar a trabajar ya con formatos castrados donde falta resolución, falta latitud... porque esto empobrece mucho la imagen.

AP: ¿Y te genera algún problema el grano de la emulsión a la hora de trabajar una vez pasada esta al digital? Una emulsión más sensible con más grano o una menos sensible con más grano.

PJ: Hay que tenerlo en cuenta. Las carencias nunca son buenas y si uno rueda con 500 ASA porque no tiene presupuesto para las luces y tienes un grano como mandarinas obviamente eso acaba repercutiendo en todos los procesos de posproducción. Ocurre lo mismo con formatos de HD comprimidos o ficheros con

determinadas compresión; se intenta ahorrar dinero por un lado y el gasto acaba apareciendo por otro lado.

AP: Para terminar, ¿qué son esos puntitos o estrellitas que se ponen en las paredes o en la cara, en los cromas para los actores?

PJ: Son los puntos de 'track', de seguimiento o, mas correctamente, de anclaje. Si hay que poner un fondo y la cámara se mueve nosotros tenemos que anclar, clavar esa foto en esos puntos y el forillo se mueve hacia donde van esos puntitos. Una técnica posterior que se está utilizando mucho es poder extraer el movimiento de una cámara para aplicárselo a una cámara virtual de 3D dentro de un programa de ordenador. Permite que el operador se pueda mover cámara en mano, libremente en un escenario natural o artificial al que luego se va a incorporar algo. Esto ha cambiado mucho las cosas porque antes a la hora de hacer un efecto la cámara no se podía mover. Incluso afectaba el movimiento provocado por el arrastre del fotograma al pasar...

AP: Muchas gracias por todo.