

Entrevista con Sigfrid Monleón, director de la película *'La bicicleta'*.

Sinopsis

La historia de una bicicleta a través de tres personajes en un marco urbano en transformación.

Jesús Solera: Por lo que me has contado la película está rodada en planos muy largos, no siempre planos secuencias pero en todo caso muy largos. No es lo convencional, que se ve siempre en los últimos años, del plano – contraplano.

Sigfrid Monleón: Sí, últimamente las películas están muy cortadas hay mucho montaje y con respecto a este cine que vemos ahora es una película que tiene muy poco montaje. Son planos que están entre medio minuto y hasta tres minutos, máximo. Y no es el ritmo de corte habitual al que estamos habituados. Berlanga hacía planos mucho más largos y con más personajes en cuadro. El problema no es solo cortar el plano sino respetar el ritmo interno del plano, en ese sentido sí que tiene un cierto riesgo. Hay que saber manejarse en esas duraciones. El plano muy cortado yo creo que viene de la televisión donde los realizadores dicen que más allá de x segundos no se retiene la atención del espectador. Pero si hay un ritmo interno mínimamente trabajado el espectador sigue perfectamente la película sin sensación de aburrimiento.

JS: Si el plano tiene un ritmo interno aguanta, si no lo tiene es cuando hay que cortar; porque se va. Entones explícanos porque has decidido rodar así: primero por qué los planos son largos y segundo por qué la cámara se mueve, porque podría igualmente estar fija.

SM: El plano se mueve por la bicicleta que es el personaje de la película, por eso también se titula así. Hay una cadencia determinada, no es lo mismo una conversación andando que en bicicleta. Hay un espacio – tiempo determinado, distinto. Esto invita al movimiento de la cámara.

El que los planos sean largos es porque tenemos tres historias a través de una misma bicicleta, si hubiese sido una película de mucho montaje podría haber creado confusión ya que el cambio de plano genera mucha información al obligar al espectador a mirar desde un sitio y desde otro. Era necesario que hubiera una sensación de continuidad entre todas las historias, de que todo es una misma historia. Una unidad de estilo era necesario porque si no, se acaba eligiendo siempre una historia u otra pero nosotros estamos contando una sola historia. Para conseguir mayor coherencia hay una unidad de estilo y de tiempo y esto nos obligaba a rodar en planos secuencia.

Alfonso Parra: De hecho una de las primeras cosas que hablamos fue sobre la necesidad de hacer una fotografía igual para las tres historias y no tratar estas de forma diferente.

SM: Es muy importante eso que esta diciendo Alfonso. La unidad tiene su traducción en la propia fotografía o en el mismo sonido. Hay películas que se plantean tratamientos fotográficos y de sonido diferentes pero en nuestro caso es todo lo contrario. La unidad nos la da la forma de rodar y la posición central en el movimiento de la puesta en escena de la propia bicicleta...

AP: Siempre intentamos que estuviera presente en el plano la propia bicicleta: en el fondo, en primer término, un poco más atrás un poco más adelante...

SM: Con la música hemos intentado borrar los pocos cortes que hay en la película, la sensación de pasar de una historia a otra; porque estamos viendo la misma película. Con buenas transiciones, a veces hay música a lo largo de las tres historias. Había que buscar una solución de estilo que integrara y diera la mayor continuidad posible.

JS: A nivel de guión me imagino que habrá llevado a dejar abiertas las historias porque si las cierras se pueden entender como tres episodios.

SM: Eso es verdad. Las tres historias quedan abiertas... Se sueltan amarras respecto a una dramaturgia más convencional donde el cine está mucho más ligado al siglos XIX que al XXI. Gracias a esta estructura abierta no estuve tan obligado a moverme dentro de el esquema causa – efecto; y pude incluir elementos que no están tan ligados al teatro. Esta película me ha abierto esta posibilidad de salirme de lo convencional desde el punto de vista dramático. Pero al fin y al cabo sigue siendo narración y el sabor del final de un viaje siempre lo tienes que tener, sean historias abiertas o no.

AP: Acabamos cerrando la película, pero no las historias.

JS: Entonces más que tres historias es la historia de una bicicleta.

SM: Bueno, la bicicleta es un pretexto, con muchas implicaciones, pero un pretexto que nos sirve para pasar de una historia a otra con un cierto vuelo, un halo; pero no estas contando la historia de esa bici, en ella se encarnan los aspectos y las vidas de unos personajes que son lo importante para mí. Integramos la bicicleta en sus vidas no desde una composición estética del plano sino por su presencia; a través de la respiración de los personajes, por su forma de estar en escena. Nunca hemos marcado de una forma efectista la presencia de la bicicleta.

JS: En *Winchester 73* de Anthony Mann donde se sigue a un rifle éste, al contrario que la bicicleta en tu película, sí que tiene un presencia dominante, protagonismo... No recuerdo si cerraba las historias...

SM: Tendría que volver a verla. Es uno de mis western favoritos. También está *Seis destinos* de Julien Duvivier, que es un frac que pasa de mano en mano.

JS: Sí, pero es más episódica. Técnicamente habrá sido más trabajoso este tipo de planos ya que la bicicleta se mueve más rápido que un hombre. ¿Como lo habéis afrontado?

SM: Muy artesanalmente.

AP: Hemos tenido que montar la cámara steady sobre Quad; algunos inventos para aguantar la cámara en la bicicleta. Pero lo más laborioso era configurar el plano con actores que entra y salen y la cámara siempre sobre una grúa, es más complejo.

SM: Descubrimos también una bici de paseo con cuatro ruedas que nos permitía rodar con sonido directo cuando el quad nos obligaba al walltrack o doblaje. Buscamos siempre una sensación de naturalidad, no hemos hechos 'planos imposibles' como los de Hitchcock. Hemos buscado el movimiento con que se desplaza la bicicleta, a la altura de los ojos, sin artificio...

AP: Muchos inventos. Pero lo importante es que no se notara la cámara. Los movimientos de cámara que son muchos, pasan inadvertidos. Esta "naturalidad" es fruto también del cuidado que hemos puestos en mantener en cada momento la distancia necesaria a los actores. Esto es muy importante: calcular, o sentir es la palabra apropiada, cuál es la distancia apropiada a que tiene que estar la cámara de los actores para que se muestren... Y para eso hemos sido también muy meticulosos a la hora de elegir las lentes.... Hemos usado, en la mayoría de los casos, lentes angulares 7, 10 y 14mm.

SM: Porque queríamos integrar el marco de la ciudad, que es junto a la bicicleta el otro protagonista de la película, pero teníamos que integrarlo evitando hacer postales o movimientos de cámara solo para enseñar. La ciudad tenía que estar integrada en la acción narrativa, en el pulso de los personajes,... entonces había que utilizar unas ópticas que nos permitieran incorporar como fondo la ciudad manejando bien las distancias con respecto a los personajes. Una presencia que también es protagonista y que obligó a un fuerte trabajo de localización y de configuración en cuanto a plano delante de la cámara. Pero sin ser retórico y siendo esenciales en la planificación de forma que todo eso se vea al tiempo que el actor esta diciendo su frase.

JS: Eso quiere decir que respecto a los personajes te estás moviendo a tres niveles: un primer nivel más inmediato que es el de la bicicleta, un segundo nivel intermedio que son los personajes humanos y un tercer nivel de fondo que lo constituye la ciudad. Los tres están presentes y en medio de lo que es material, la bicicleta y la ciudad, están los seres humanos, su vida.

SM: Sí. Yo creo que el espectador es muy listo y las películas deben de tener una corporeidad, una densidad, una profundidad que la dan las capas. Lo más bonito al hacer una película es pensar que el que la va a mirar tenga capacidad de elección, según su momento personal, de una de esas capas. Para mí no hay que jerarquizar nunca las capas, todas tienen que funcionar al mismo nivel. Esta es una película que no tiene protagonistas; yo no distingo en ella ni protagonistas, ni principales, ni secundarios. Todo tiene que funcionar siempre a pleno rendimiento.

JS: Sí, pero tú arrancas con una bicicleta en el plano de inicio de la película que te va llevando por un paisaje humano que al mismo tiempo vive en un paisaje material de fondo urbano, la ciudad.

SM: Posiblemente ese sería el recorrido de la película

JS: No es una gradación cualitativa sino cronológica; casi podríamos decir de paseo. Como un río que te lleva, que en este caso es la bicicleta.

SM: La ciudad está ahí como un fondo y solo al final el espectador se da cuenta de que simultáneamente has contado la historia de una transformación urbana. Entonces se da una cuenta en que medida ese marco que permanecía en un segundo plano era importante también para el conjunto de la película. Al hacer planos largos se integra también el fondo urbano. No hemos hecho ningún plano de la ciudad fuera del personaje, como máximo lo hemos integrado con una panorámica.

JS: Pero acabas con un plano final sobre la ciudad.

SM: Si pero nace el plano en el personaje, pasa por la bicicleta y acaba en la ciudad. Está integrada siempre en el flujo del plano, en su cadencia.

AP: De hecho conforme avanzaba el rodaje, hemos ido eliminando planos que en un principio pensábamos hacer: insertos, generales de ciudad etc. Siempre hemos acabado en la idea que señala Sigfrid.

SM: Siempre es mejor dar más con menos.

JS: ¿Qué te llevó a poner música en la película? Y la que has puesto ¿cómo le transmitiste la idea Joan Valent?

SM: A mí no me gusta especialmente que haya mucho diálogo en las películas; y cuando hay me interesa mucho más el subtexto que lo que se está diciendo. Muchas veces se hacen diálogos para sujetar, agarrar el sentido de la película y que no se vaya, yo trato de evitar eso. Pero no estoy contra el cine que se apoya en el texto. *'La bicicleta'* es una película 'muy muda', con muy pocos diálogos. Así, hay momentos que no hay diálogos incluso dos minutos que es mucho en el cine. Y me gustaba la idea de encontrar un sentido musical a la puesta en escena, como algo muy visual; de hecho es como una película en tres movimientos, como si fuera sinfónica, tres variaciones, tres edades. Pensé que como hay muy pocos cortes y con el movimiento de la bicicleta, la música podía ayudar en la dinámica de la puesta en escena; podía incorporar una sensación de fluidez e instalarte en la visión de una película no de tres historias. Creo que ha quedado muy bien porque no es convencional en el sentido de que despierta las emociones sino en cómo dibuja el sentimiento, que es distinto. Es mas narrativa que puntual, porque el espectador tiene que ser dueño de sus sentimientos y emociones; porque si la música

cuenta un sentimiento el espectador puede decir sí o no en relación a ese sentimiento; esa es la distancia a la que nos hemos manejado.

JS: Respecto a la fotografía ya me has hablado algo pero habéis rodado en el Mediterráneo que tiene una luz muy personal, muy luminosa y con mucha presencia. Sin embargo, no parece mediterránea la luz que se ve en las imágenes.

SM: Es que el Mediterráneo estaba en un segundo lugar en esta película. La localización concreta era lo de menos. Queríamos un ciudad que estuviera sufriendo un fenómeno de transformación urbana bastante marcado y donde convivieran distintas etapas cronológicas. No quería contar el cliché mediterráneo.

AP: Yo recuerdo haber leído el guión y apenas haber hablado contigo y me parecía que la película tenía que ser en blanco y negro. Pero, como no lo iba a ser, creamos la sensación de blanco y negro sin serlo. Y se trabajó en ese sentido.

JS: Y el HD, ¿cómo ha sido la experiencia? ¿Por qué esa elección?

SM: Yo no había rodado en HD. Pensamos en poner el color en las personas y dejar el fondo más monocromo y el HD que tiene sus deficiencias respecto al 35mm sin embargo nos aproximaba a la latitud de las películas antiguas y nos permitía trabajar el color por masas como pudiera ser el blanco y negro de una determinada época. ¿Lo he dicho bien Alfonso? (ríe)

AP: Es cierto que la latitud de las películas de los años 40 – 50 era relativamente pequeña y ahora trabajamos con negativos de 15 puntos de diafragma de latitud. Aquellas películas eran muy duras, muy contrastadas porque tenían 8 o 9 diafragmas de latitud que viene a ser lo que permite el HD. Luego el etalonaje digital permite hacer muchas cosas. De hecho, fotografiamos en rodaje de una manera determinada para luego conseguir en etalonaje lo que ha contado Sigfrid, sin demasiado esfuerzo en postproducción. Hicimos muchas pruebas en cámara con cambios del matrix de color, de curva de gama,... el único problema serio era que toda la película es en exteriores y los interiores, que casi siempre son de día, son espacios abiertos afuera a través de grandes ventanales...

SM: Intentamos integrar el exterior y el interior siempre que podíamos...

AP: Claro, y ahí el problema era como controlar la parte más luminosa de la imagen para que no tuviera el aspecto propio del video HD: pérdida de detalle y un blanco 'plástico'. Con un trabajo espléndido de laboratorio y unas curvas de gama específicas conseguimos un blanco de una textura que se 'aproxima', entre comillas, a estas películas de blanco y negro muy duras.

SM: Eso se ha conseguido absolutamente. Es una película en color que remite al blanco y negro o a los primeros tratamientos de color. Es una aproximación con el HD a una memoria visual olvidada. Pero en realidad la técnica es lo menos importante. Lo importante es que la elección sea acorde con la historia que se quiere contar. Lo primero es la relación con los jefes de equipo, después la elección y a partir de ahí la técnica es cuestión de ellos y de los instrumentos que tienen a su disposición.

JS: Ya hemos hablado de la música, respecto al resto del sonido ¿cómo lo habéis trabajado? Porque la ciudad genera mucho ruido... Tendrá alguna presencia me imagino.

SM: Sí, tiene mucha presencia. Hemos trabajado bastante el espacio con el sonido 'off'. Hemos dado un cierto 'brillo' a la voz precisamente para contrastar con esos graves que crea la ciudad en general; el ruido urbano es una masa de sonido sin grandes picos. Hemos trabajado el 'fuera de cuadro': hay muchos veces que se oye a personajes pero no se les ve. Y luego hemos buscado los distintos fondos sonoros según la localización: centro histórico de la ciudad, una pedanía en crecimiento... y sobre todo conseguir un sonido muy realista de lo personajes.

AP: El off está muy implicado siempre con el trabajo de la cámara: actores que perdemos pero luego volvemos a recuperar.

SM: Rodar en planos-secuencia obliga a trabajar el sonido y el espacio off mucho más. Y es una de las cosas más bonitas porque la película no acaba en lo que ves en la pantalla; el espectador se siente más participe de lo que está ocurriendo. Hay que medir también que el espectador no 'te pide' la reacción de lo que no estas viendo sino que asuma que la tiene que imaginar pero para eso hay que hacerlo de forma que él se la represente, con un margen de libertad relativo pero muy importante. Porque últimamente las películas sólo muestran, no dejan espacio a que el espectador se sienta participe de la construcción de la película.

AP: Y al tener como fondo la ciudad, el espacio se extiende mucho; mas allá de lo que es la pantalla. El espectador de esa forma está reconstruyendo la ciudad permanentemente porque se la estamos dando 'representada' siempre.

SM: Normalmente vemos películas que se desarrollan en un barrio, en dos calles. Nosotros tenemos cerca de cuarenta decorados de exteriores distintos de la ciudad con una amplitud muy grande al mismo tiempo que está ocurriendo la acción; se incorpora siempre como fondo, estamos trabajando a la vez con los distintos planos de profundidad de la película. No nos hemos fijado en detalles de una ciudad sino que lo que queremos es mostrar todas las ciudades que caben en una ciudad. Uno de los argumentos de la película es también esa antigua ciudad que desaparece.

AP: Los interiores de las casa están trabajados de la misma manera...

JS: Pero ¿la cámara se para en los interiores?

SM: Siempre está en movimiento, pero muy sutil. La cámara, sin ser subjetiva, es la bicicleta.

AP: ¿Tú no crees que esta película es como el anuncio del final de algo?

SM: Quizá, hay como una mirada nueva sobre cosas antiguas.

AP: ¿Y todo eso se vuelca de alguna manera en el desarrollo de los personajes?

SM: Sí, pero yo a los personajes no los desvelo totalmente prefiero que me descubran algo

AP: En los personajes están las tres visiones de la vida: los niños, lo que va a ser, los mayores, lo que fue y los jóvenes lo que es, lo que está en transformación. Es el proceso general de la película.

SM: Aunque todo es cíclico todo vuelve pero nunca de la misma manera. De ahí la melancolía de la película.

AP: ¿Cómo es tu relación con los personajes? ¿Cómo los creas en relación a los actores? Sobre todo en esta película que se trabaja con los actores en PM o de cuerpo entero.

SM: Yo no me creo los personajes hasta que tengo al actor delante y entonces lo que quiero es que me sorprendan, les doy un margen muy amplio; mucho espacio. Para que sean autónomos, para que el actor se relacione con el personaje con una cierta independencia del director. Soy el primer espectador de mis personajes no los impongo al actor.

JS: ¿No ensayas antes?

SM: No, hablamos, me gusta conocer al actor pero me gusta ver lo que ocurre en el momento de: acción – corten. No ensayo mucho tampoco en el set. Pero sí que determino un marco del cual no se pueden salir.

AP: Tus indicaciones en rodaje son muy concisas.

SM: Porque las coordenadas están marcadas desde el principio y me gusta soltarles. Se hacen los movimiento mecánicos y poco más. Los pongo en situación en el último momento; no desde un mes antes. Busco el instante.

JS: ¿De dónde surge esta historia?

SM: Porque doy clases en una escuela de guión y me llegó una sinopsis de un chico a quien no había visto nunca la cara. Y entonces me dije: 'esto es para mí'. Conocí al chico y escribimos el guión.

AP: Muchas gracias Sigfrid.