

Construir tu propio camino en el mundo del cine: una charla anotada de Vincenzo Natali

UOC

A partir de la charla inaugural del Pitchbox 2019, 4 de octubre de 2019.

Festival Internacional de Cine de Sitges

Organizada por Filmmarket Hub y el Festival de Sitges.

Autoría: Antoni Roig Telo

PID_00276731

Universitat Oberta
de Catalunya



El encargo y la creación de este recurso de aprendizaje UOC han sido coordinados por el profesor: Antoni Roig Telo

Primera edición: Octubre 2020
© de esta edición, Fundació Universitat Oberta de Catalunya (FUOC)
Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona
Autoría: Antoni Roig Telo
Producción: FUOC
Todos los derechos reservados

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño general y la cubierta, puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, sea este eléctrico, mecánico, óptico, grabación, fotocopia, o cualquier otro, sin la previa autorización escrita del titular de los derechos.

Índice

1. Un saludo de Vincenzo.....	4
2. La montaña y la cordillera	7
3. Sobre tu energía interior, las personas que te rodean y acabar las cosas.....	10
4. Sigue adelante, ante el fracaso y el éxito	12
5. Tu propio camino.....	13
6. Las limitaciones y el cine como el arte del compromiso positivo.....	14
7. Los inicios: <i>Cube</i>	15
8. Contra el ruido y las interferencias: exhibe tu visión	18
9. La importancia de un buen productor	19
10. Diversificad vuestro portafolio.....	21
11. El caso de <i>Splice</i>	22
12. Hablemos de Hollywood.....	25
13. Una mirada al futuro	27

Construir tu propio camino en el cine: una charla anotada de Vincenzo Natali

A partir de la charla inaugural del Pitchbox 2019, 4 de octubre de 2019.

Festival Internacional de Cine de Sitges

Organizada por Filmmarket Hub y el Festival de Sitges.

1. Un saludo de Vincenzo

¡Hola a todo el mundo! Mi primer objetivo va a ser utilizarme, hasta cierto punto, a modo de historia ejemplarizante. Tengo ya una edad, así que me he movido bastante y tal vez pueda compartir con vosotros algunas experiencias que os puedan ser útiles. Mi primera afirmación, por supuesto, es que no hagáis demasiado caso del consejo de nadie: todo el mundo aborda su historia de una manera completamente individual y todos vosotros sois diferentes entre sí. Y eso es de hecho lo más importante para vosotros, sobre todo en relación con esta industria en particular, que en realidad ni siquiera es una industria. No funciona como funcionan las industrias normales, no existe una manera correcta, no hay una manera «incorrecta» y cada regla tiene su excepción. Bueno, solo quiero aclarar esto antes de comenzar a lanzaros mis ideas tontas, que igual os pueden ser útiles, o no.



Vincenzo Natali durante su charla en el Sitges Pitchbox 2019. Fotografía realizada por el autor

Bueno, entiendo que todos aquí estáis realmente inmersos, de alguna manera, en el proceso de lanzar vuestra primera película. Os daré mi opinión sobre el proceso de hacer una primera película, lo que eso significa y por lo que yo pasé, todo lo bueno y lo malo. Pero quiero adoptar un enfoque un poco más holístico, porque, como vosotros, sin duda mi sueño desde muy pequeño era hacer películas.

Sitges Pitchbox



Sitges Pitchbox es una convocatoria en la que se selecciona un conjunto de proyectos de largometraje de ficción de género fantástico —en un sentido amplio—, para que sean presentados en formato de *pitching* durante la correspondiente edición del Festival de Sitges. Mediante este formato oral y visual de defensa y comunicación de proyectos, los candidatos seleccionados disponen de siete minutos para presentar sus proyectos ante productores y profesionales acreditados —mayoritariamente productores, agentes de ventas y distribuidores— en inglés. Tras la sesión de presentación de proyectos, se organiza una reunión de *networking*, se estimulan encuentros individuales y se entregan públicamente una serie de premios otorgados por un jurado de profesionales. Estos premios se dirigen, o bien a desarrollo de proyectos, o bien a invitaciones para asistir a diferentes festivales de cine. Además, cada año se invita a un profesional reconocido para dar una charla inaugural que da inicio y también pretende inspirar a los participantes. En las últimas ediciones, estos invitados han sido Guillermo del Toro, Ron Perlman o Vincenzo Natali.

Sitges Pitchbox forma parte de la sección Sitges Film Hub y es una iniciativa liderada por la plataforma Filmarket Hub, en la que colaboran la Fundación del Festival de Sitges y la Diputación de Barcelona (quien concede los premios).

El objetivo de todas estas acciones es impulsar anualmente una serie de proyectos prometedores para que puedan avanzar en los objetivos necesarios para su materialización, expresados en el proceso de *pitching* junto con sus puntos fuertes y distintivos. Estas necesidades son habitualmente de financiación para el desarrollo o la producción, pero también apoyos de producción locales e internacionales (por ejemplo, para localizaciones) o de algún tipo de servicio específico, como por ejemplo efectos especiales. Para ello, cada año los organizadores del Pitchbox publican una guía en inglés con la descripción de cada uno de los proyectos seleccionados, a la que se refiere en un momento determinado de la charla Vincenzo Natali, y que son otra forma de promoción, junto con la web de Pitchbox, <https://sitgesfilmfestival.com/cas/film-hub/film-hub-pitchbox>. En la web de Pitchbox, se incluyen también menciones especiales de proyectos bien recibidos en la convocatoria, aunque no hayan llegado a ser seleccionados para la sesión de *pitching*.

La convocatoria suele ponerse en marcha durante el verano anterior al festival. Para poder inscribir un proyecto para Pitchbox, se pide que se trate de un largometraje que disponga al menos de una versión de guion completo y registrado como propiedad intelectual, que se encuentre en idioma inglés, castellano o catalán, que disponga de cartel provisional y, finalmente, que esté inscrito en el mercado en línea de la plataforma Filmarket Hub.

El **Sitges Film Hub** es una sección del festival que comprende distintas acciones orientadas a la industria y en la que, como indican sus propios responsables, el festival se convierte en punto de encuentro y cooperación a nivel nacional e internacional. El Sitges Film Hub cuenta con el apoyo del Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC) del Departamento de Cultura de la Generalitat de Catalunya.

Por su parte, el Filmmarket Hub es una plataforma en la que, en un entorno de acceso restringido mediante suscripción, se puede acceder a un conjunto de proyectos para facilitar el contacto con productores y otros profesionales para estimular su desarrollo. Cualquier usuario puede inscribir su proyecto en Filmmarket Hub, que además mantiene un blog con consejos e informaciones de interés para cineastas en: <http://filmlab.filmmarketHub.com/category/industria/>.

2. La montaña y la cordillera

Decidí muy pronto lo que quería hacer y decidí que tendría que prepararme bien. Hice mi primera película a los veinticinco años y puse toda mi energía en escalar esa montaña y, aunque cueste creerlo, ¡realmente sucedió!

Vincenzo Natali

En caso de que no conozcáis lo suficientemente bien la trayectoria de Vincenzo Natali, más allá de sus títulos más reconocidos, aquí tenéis una breve trayectoria biográfica.



Vincenzo Natali, nacido en 1969 en Estados Unidos y afincado en Canadá, es fundamentalmente conocido como director de cine y televisión. Fue reconocido ya por su primer largometraje, *Cube* (*Cube*, 1997), ampliamente comentado en la charla. Otras películas destacadas del director son: el *thriller* de ciencia ficción *Cypher* (*Cypher*, 2002), un film de encargo protagonizado por Jeremy Northam y Lucy Liu en 2002; su largamente acariciado proyecto personal, *Splice* (*Splice, experimento mortal*, 2009), producido por Steve Hoban y protagonizado por Adrien Brody y Sarah Polley, o la adaptación de Stephen King, *In the tall grass* (*En la hierba alta*, 2019), protagonizada por Patrick Wilson y Laysla De Oliveira. En estos últimos años, Natali ha compaginado la dirección de cine con la televisión y ha dirigido episodios destacados de series como *Hannibal*, *American Gods*, *Westworld* o *Locke & Key*, tal y como detallaremos más adelante.

Tal y como se indica en la charla, Vincenzo Natali ha trabajado también como guionista y dibujante de *storyboards* para distintas series de animación para niños y adultos, así como en largometrajes como *Johnny Mnemonic* (*Johnny Mnemonic*, 1995) o *Ginger Snaps* (*Ginger Snaps*, 2001).

Vincenzo Natali mantiene una interesante página web de archivo de su trabajo: <https://www.vincenzo-natali.com/>

Y tuve muchísima suerte de que pasara. Luego ya entraré en detalles, pero en ese momento subí esa montaña solo para descubrir que tenía ante mí una cordillera. Descubrí que una vez que has hecho esa primera película, se trata solo del comienzo y que realmente cada película es tu primer largometraje. He hecho seis hasta ahora, y lo maravilloso y terrible de esto es que siempre estás reinventando la rueda. Todas son diferentes entre sí y tienen su propio conjunto de desafíos. Esto os permite que, cada vez que hacéis una película, os sintáis como la primera vez, y eso es genial. Creo que es algo para valorar, pero también significa que debemos ser pacientes como Job mientras

Satanás nos está torturando. Entended *Satanás* como la industria del cine, o lo que sea, y nuestro Dios son los proyectos artísticos, son esas recompensas creativas, las que nos mantienen en marcha. De alguna manera tenemos que aguantar esta prueba de fuego y cuidarnos a nosotros mismos. Lo sé, no suena mucho a discurso inspirador, suena algo deprimente.

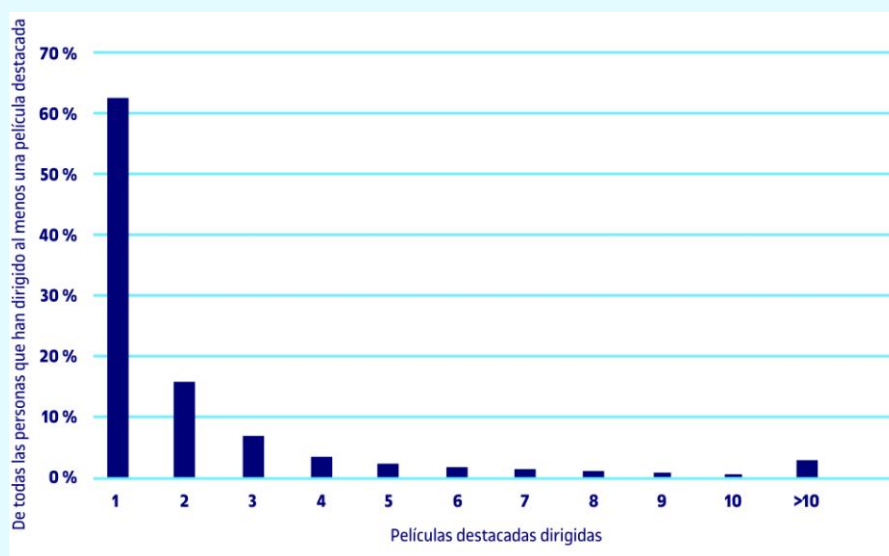
Pero es que he hecho mis deberes y he encontrado que, según un estudio, de todas las películas realizadas en todo el mundo en los últimos setenta años, entre 1949 y 2018, el 36,5 % de los directores de cine hicieron una segunda película, es decir, que los otros dos tercios de personas que lograron hacer esa primera película nunca hicieron otra; solo el 8,6 % llegó a hacer más de cinco, y nos encontraremos con un reducido club de solo 134 directores, que no son más que un 0,1 % del total que han dirigido más de veinte películas. Bueno, la verdad, las estadísticas sí son un poco deprimentes [risas].

Estudio: ¿Cuántas películas de media hace un director? A cargo de Stephen Follows (2019)

El estudio mencionado por Vincenzo Natali se denomina *How many films does the average director make?* ('¿Cuántas películas de media hace un director?') y fue publicado por el experto en el sector Stephen Follows en febrero de 2019. Stephen Follows es una figura muy interesante para mantenerse al día de las tendencias industriales, en tanto que publica de forma regular múltiples estudios estadísticos sobre el estado de la industria del cine a nivel global sobre infinidad de temas, géneros y oficios, en los que considera tanto largometrajes como cortometrajes.

Tal y como menciona Natali, Follows se centra en las películas de ficción estrenadas desde 1949 a nivel mundial, que suma un total de 287.448 largometrajes, contando incluso aquellos que no se llegaron a estrenar en salas de cine. Follows considera dos aspectos importantes al abordar este tema: por un lado, cuántos directores consiguen hacer una segunda película y, por otro lado, que es al que dirige este análisis, es cuál es la media de películas realizadas por un director. Ambas cuestiones se ven reflejadas en la siguiente gráfica:

Número de películas dirigidas por directores de largometrajes, 1948-2018



Fuente: <https://stephenfollows.com/how-many-films-does-the-average-director-make/>

Podéis consultar este estudio completo en:

<https://stephenfollows.com/how-many-films-does-the-average-director-make/>

Existe un segundo estudio complementario, aunque mucho más amplio, en el que Follows analiza pormenorizadamente la cuestión de género en la industria cinematográfica, que tuvo un profundo impacto al mostrar de forma muy clara y gráfica las desigualdades existentes en la industria, particularmente en roles fundamentales a nivel ejecutivo y de toma de decisiones creativas, como productores, montadores, guionistas y directores. Podéis consultar este importante informe en:

https://stephenfollows.com/reports/Gender_Within_Film_Crews-stephenfollows_com.pdf

3. Sobre tu energía interior, las personas que te rodean y acabar las cosas

Pero solo os digo esto porque creo que, de hecho, hay algo grandioso que podemos sacar de ello —a ver, primero os voy a dar los consejos *new age* y luego entraré en cosas más prácticas— [risas]. Creo que lo que podéis sacar de esto es que todos tenéis una especie de batería de energía interior en vuestro cuerpo, en vuestra mente. Eso es lo que me llevó inicialmente a querer dedicarme a esto. Y aprovecho para decir que leí el conjunto de sinopsis de los proyectos de este año y me parecen increíbles, pueden llegar a ser proyectos realmente extraordinarios. Creo que todos vosotros parecéis tener voces personales muy fuertes y eso es lo que debéis preservar, porque no creo que la industria sea malvada en ningún sentido; lo que quiere realmente es obtener lo que pueda de ti y después le da bastante igual. Esto a veces puede ser algo maravilloso, pero también puede ser algo terrible. Creo que lo que os mantendrá a flote en esta tormentosa travesía por mares desconocidos a lo largo de los años va a ser esa energía dentro de vosotros, la que teníais cuando erais niños, cuando decidisteis por primera vez lo que queríais hacer con vuestra vida o, por lo menos, cuando empezasteis a pensar seriamente en ello.

En mis últimos años realmente he vuelto a ese momento y —bueno, sé que este es un rollo muy *new age*— volví a darme cuenta de que el mayor placer que encuentro diariamente en mi, digamos, vida profesional, pero creo que también en mi vida en general, es «crear» algo. Sí, crear algo es increíblemente enriquecedor y no hay nada mejor. Por supuesto, me encanta venir a un festival de género fantástico como este, teneros a vosotros y a toda esta gente hablando conmigo y tener toda esta atención alrededor de todo con lo que he estado trabajando durante tanto tiempo. Significa mucho para mí y es una experiencia realmente emocionante y eléctrica, pero palidece en comparación con cuando termino un guion y me siento satisfecho con el resultado o cuando termino un dibujo y me gusta, porque es un tipo de energía a la que siempre puedo regresar y es un tipo de satisfacción que no requiere de la opinión de nadie ni implica los sentimientos de nadie más ni nada parecido. Esta es la energía, la fuerza central que me ha seguido manteniendo los treinta años que llevo haciendo esto. Así que quiero poner especial énfasis en eso porque vosotros sois como arquitectos. Creo que la arquitectura y el cine son muy similares, es una ecuación extremadamente compleja que implica dinero, negocios, arte, artesanía, materiales físicos, un ejército de personas, astucia y ventas. Hay una colección increíble de habilidades que son necesarias para hacer una sola película, y es fácil que puedas perderte en todo ello. De hecho, la industria te tiende a empujar hacia ahí e, insisto, no creo que haya ninguna mente malvada detrás de esto, es más bien como una entidad sin mente [risas]. Pero es que la industria, por su naturaleza, como le pasa realmente a todo el sistema cultural en general por la forma sistémica en que está construido, te distraerá de lo que os impulsaba en primera instancia.



Vincenzo Natali en el Sitges Pitchbox 2019. Fotografía realizada por el autor

Por lo tanto, creo firmemente que siempre debéis volver a esa energía central. Así es como os protegeréis y como vais a seguir adelante. La otra cosa que puede manteneros activos son las buenas personas, las amistades que haces. Como lo que hacías de niño cuando hacías películas con tus amigos, o lo que fuera que hicieras cuando eras niño con tus amigos. Ese tipo de hábitos, eso. Si trabajáis con buenas personas, nunca fallaréis. Os aseguro que, independientemente de los resultados, nunca sentiréis que lo que habéis hecho haya sido un fracaso; y lo contrario, cuando trabajas con mala gente, esto se cumple también. En definitiva, crear ese tipo de espacio dentro de uno mismo, preservar lo que amas y estar rodeado de personas que amas es la mejor defensa contra este proceso tan difícil en el que estáis entrando.

Otro consejo realmente imprescindible es que debéis terminar las cosas. Es extremadamente difícil escribir un guion. Parece que puedas escribir uno en 3 días y, teóricamente, puedes escribir una película en tres días, pero eso rara vez sucede y sería una locura. Escribir es algo muy complicado, aunque parezca tan simple. A menudo lo comparo con la sensación de sentir que estás haciendo una silla cuando en realidad estás haciendo un rascacielos. Es un proceso increíblemente largo, un proceso complicado, pero nunca sabrás hacia dónde vas hasta que lo termines. Es un esfuerzo tremendo y puede ser muy fácil rendirse. Estoy convencido de que te ayudará pensar que si puedes llegar al final, si puedes terminarlo, siempre puedes mejorarlo. Siempre se puede mejorar, así que siento que ese es otro elemento central de esta filosofía. Primero debes llegar al final, y luego siempre podrás mejorarlo, siempre.

4. Sigue adelante, ante el fracaso y el éxito

Mi primera película, *Cube* (*Cube*, 1997), fue un desastre, una experiencia desastrosa, de verdad. Y lo único que me mantuvo en marcha fue pensar que «si no termino esta película, nunca haré otra». Cuando terminé el montaje, todo lo que veía en la película me parecía realmente terrible; en cambio, de alguna manera, cuando salió a la luz, a todo el mundo le gustó y la ven entre mis mejores trabajos [risas]. Al final, no sabes en qué va a convertirse nada ni cómo van a responder las personas a tu trabajo. Hay cosas que he hecho que realmente pensé que eran geniales y luego no funcionaron como esperaba. Realmente no sabes lo que es hasta que está terminado, así que os recomiendo que, hagáis lo que hagáis, primero terminadlo y luego seguid adelante.

Otra forma que tengo de ver todo esto es verme a mí mismo haciendo no solo una serie de películas, sino haciendo una película enormemente larga. Se nos anima a mirar las cosas en pedazos, pero si puedes mirarlo de manera más integral, como si fuera todo uno, como un proceso continuo, entonces creo que te proteges de las inevitables críticas sobre las partes individuales. Creo que si sigues mirando hacia el futuro es mejor. El éxito es también difícil de gestionar, puede ser incluso más difícil y más destructivo a veces que los fracasos, porque crees que te has quedado atrapado en algo que tuvo éxito. Pero si continuamente estás avanzando hacia lo que tienes entre manos, si estás continuamente pensando en lo siguiente que estás creando, nunca lo perderás y nunca te detendrán ni tus fracasos ni tus éxitos. Bueno, chicos, con esto ya es suficiente por esta noche. [risas]

5. Tu propio camino

Tenéis que poner mucho en valor quiénes sois, eso es lo que el mundo quiere. Trabajad con lo que tenéis de especial, lo que hacéis como individuos y lo que hay dentro de vosotros, es lo importante. Imitar lo que otras personas hacen o hacer lo que creéis que quieren de vosotros es un camino peligroso de seguir. Y si vais nutriendo continuamente ese lado de vosotros mismos, que es muy vuestro, muy propio, que da forma a vuestra visión singular del mundo con todo lo que tenéis como personas, alimentareis lo que el mundo realmente quiere, incluso si la industria dice constantemente que tenemos que hacer esto, que hagáis lo otro o que cómo es esto en comparación con otras cosas. Tal vez tengáis que hacer esas cosas, tal vez tengáis que adaptar lo que hacéis a ese tipo de lenguaje, pero sabed que lo que el mundo realmente quiere es esa perspectiva individual que aportáis a vuestro trabajo, y eso es lo que realmente necesitáis alimentar y cuidar.

También debéis saber que, aunque parezca que las cosas siempre les vaya mejor a los demás, todos tienen que afrontar las mismas luchas. Creo que, a veces, el éxito de los demás puede resultar abrumador y te puede parecer que todos tienen más éxito que tú —al menos esa es mi impresión, así es como me siento—, y en la mayoría de los casos es verdad [risas], pero también sé que los demás tienen que pelear de la misma manera que yo. Por extraño que parezca, Steven Spielberg tiene que pelear, James Cameron tiene que pelear. Estas personas no siempre obtienen lo que quieren, tienen que luchar, se encontrarán con diferentes problemas, pero tienen que luchar para hacer lo que quieren como todos nosotros. Todos estamos operando al mismo nivel y, precisamente porque todavía no habéis hecho esa primera película, tenéis una ventaja sobre las personas que llevan en la industria desde hace mucho tiempo. Así que creo que por ello es importante también desconectarnos de lo que hacen otras personas. Creo que podéis recoger todos los aspectos positivos de las experiencias de otras personas, pero no debéis sentirnos constreñidos por ellas. Creo que estáis aquí porque vuestro camino es singular, es el vuestro. No será el camino de Steven Spielberg, no será el camino de James Cameron, será vuestro propio camino específico y ese es un camino increíble muy especial que vais a seguir. Nadie más va a crear tu camino excepto tú, y debes apreciar este camino.

6. Las limitaciones y el cine como el arte del compromiso positivo

Todo lo que digo, por supuesto, se refiere a mi camino, si es que hay un camino. Debo decir que siempre me he inspirado en las limitaciones, en las limitaciones de cualquier tipo con las que uno se va encontrando. En el cine todo se trata de limitaciones, porque, independientemente de quién seas, cuando entras en un set, suceden cosas. Tienes tu ideal platónico, perfecto, sobre cuál es tu visión y luego la realidad saca su grotesca cabeza y te dice algo diferente. Y el arte de hacer cine creo que es, en gran medida, el arte del compromiso positivo. Es reconciliar ese ideal que tienes con la realidad a la que te enfrentas. Estoy convencido de que todo el mundo sería un director brillante si dispusiera de tiempo infinito y recursos ilimitados, pero nadie tiene eso. Incluso las personas que se encuentran en los niveles más altos cuentan con recursos limitados. Y el arte se encuentra precisamente en poder sacar la visión que deseas desde ese espacio en el que estás trabajando. Se trata de encontrar tu verdad dentro de una realidad con la que debes lidiar.

Cualquier cosa puede suceder. A mí me estuvo a punto de caer todo un decorado encima, me he encontrado con gente que no ha aparecido en el rodaje, me he encontrado con cambios inesperados y bruscos del tiempo en el peor momento. Por supuesto, pasan todo tipo de cosas. Aunque suene un poco a rollo zen, finalmente me he dado cuenta de que, a veces, no siempre, a veces, esas cosas son regalos. A veces, cuando el mundo cambia de una manera distinta a lo que desearías, puede ser una oportunidad, más que una barrera, para obtener lo que quieres en la pantalla o, a veces, es algo contra lo que tienes que luchar hasta que el mundo se ajuste a tu voluntad. Pero en cualquier caso debemos ser conscientes de con qué nos podemos encontrar.

7. Los inicios: *Cube*

Cuando pensé mi primera película, *Cube* (*Cube*, 1997), la diseñé muy específicamente para que estuviera libre de cualquiera de los problemas que normalmente tenían lugar al hacer tu primer largometraje. Traté de crear un mundo platónicamente perfecto para hacer aquella película. Pensé: «Vale, voy a hacerlo todo en un set». Será en un estudio, así que no tendré que preocuparme por el clima, contaré con un pequeño grupo de actores, así que podré elegir a los mejores, pondré todos mis recursos en unas pocas cosas. Mi experiencia artística inicial era en el guion gráfico, el *storyboard*, así que dibujé cada plano. Me convencí a mí mismo de que todo iba a ser exactamente como quería. *Cube* trata sobre personas atrapadas en una serie infinita de habitaciones idénticas. Todas esas habitaciones estaban unidas por puertas, así que se trata básicamente de una película sobre personas que pasan a través de puertas. El primer día de rodaje, las puertas no se abrían [risas]. Entonces, en el primer día de rodaje de mi primera película, los productores, las personas que financiaban la película vinieron y me dijeron: «tenemos que cerrar la producción». Literalmente. Y sentí que todo se iba a convertir en un desastre. Estaba muy al límite en términos del dinero del que disponíamos para hacer la película. Realmente no nos podíamos permitir plantearnos mover las fechas, así que estábamos al borde del colapso, y todo esto es lo que nos estaba presionando en ese momento. Así que la única forma de resolver aquel problema fue cambiar mi planificación, que en realidad se basaba en algo que nunca se hace en una película normal, o sea, rodar de forma secuencial siguiendo el orden de la narrativa de la película.

Así que tuve que olvidarme de todo ello y saltar a la mitad de la película, donde podía filmar una escena donde nadie abría una puerta [risas]. Y a partir de ahí todo fue un caos. Mi hermoso *storyboard*, cientos de páginas con dibujos cuidadosamente pensados durante meses y meses, pues nada, tirados por la ventana. Iba decidiendo qué planos rodar día a día, me sentía como si todo fuera un desastre, seguía aferrado a ese mundo perfecto que había creado para mí. Algunos de aquellos compromisos todavía me persiguen a día de hoy, pero otros, algunas de las cosas malas que sucedieron, en realidad me obligaron a salir de mi zona de confort y me obligaron, o me permitieron, ver mejores oportunidades, mejores opciones en términos de cómo cerrar y filmar escenas de una manera más simplificada en relación con lo que estaba haciendo. Probablemente también me apartó de algunos de mis impulsos más autocomplacientes, me forzó a ser un narrador más austero, me obligó, y a esto es a lo que me refiero cuando hablo de compromiso creativo, a comprender lo que era esencial que estuviera en mi película y lo que no. Creo que entender esto es muy importante para los nuevos directores y aprender esto es un proceso que lleva muchos años, quiero decir que en mi caso todavía estoy aprendiendo. Extraer o crear una jerarquía de lo que es más importante para ti cuando estás rodando también es válido cuando estás escribiendo. Cuando ruedas tienes una cantidad muy limitada de recursos y en cuanto termines de rodar, en cuanto entres en la sala de montaje, querrás tener ahí todas las cosas que crees que son esenciales para contar tu historia. Creo que uno de los errores más fáciles de cometer, especialmente en los primeros proyectos en los que te implicas, es gastar tu energía en los lugares equivocados.

De esta manera, mediante este proceso cruel, se aprende a saber qué es importante y qué no. En el caso de *Cube*, me sentía bajo tanta presión que tuve que tomar esas

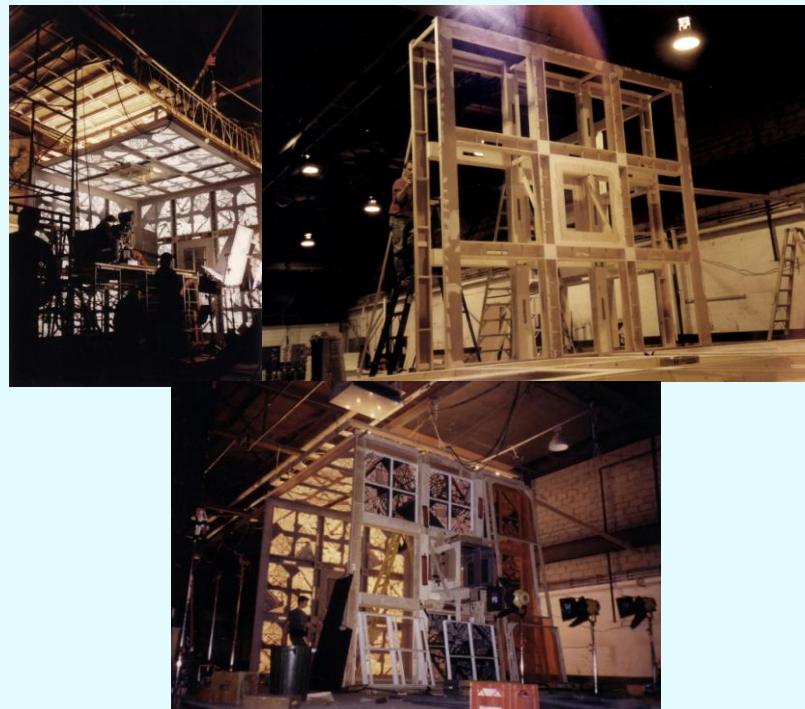
decisiones sobre la marcha, y algunas fueron decisiones muy difíciles que me afectaron a nivel personal porque tenía en la cabeza esa idea perfecta de cómo deberían ser las cosas, pero a la vez me permitió convertirme en un narrador mucho más austero, y realmente pienso que la película salió ganando. Así que la realidad define en cierta manera quiénes somos. Después, se trata de mantener una especie de baile con esta realidad donde las presiones pueden llegar a quitarte algo, tal vez incluso más que algo.

Cube (Cube, 1997)

El film debut de Vincenzo Natali cuenta la historia de pesadilla de un grupo de desconocidos atrapados en el interior de un cubo gigantesco con puertas que comunican cada cara de un cubo con otro cubo. Algunos de estos cubos contienen trampas mortales y el grupo deberá cooperar para intentar mantenerse con vida, buscar una salida, intentar comprender por qué están ahí y cuál es la finalidad de la estructura, así como evitar que las tensiones y recelos mutuos puedan llegar a ser más mortíferos que las trampas que les acechan.

Como cuenta el propio Natali, *Cube* surgió de una oportunidad por parte del programa Canadian Film Centre's First Feature Project para financiar un primer largometraje (<http://www.cfccreates.com/productions/30-cube>). Al tratarse de una dotación de muy bajo presupuesto, Natali trabajó en un guion que permitía el rodaje en un único escenario y con un grupo reducido de actores, aunque, como muy bien explica, la experiencia estuvo lejos de resultar sencilla. Es interesante comentar que *Cube* no se escribió expresamente para este programa, sino que se trataba de una idea en la que Natali había estado trabajando durante unos años, de ahí las frecuentes referencias, por ejemplo, a los *storyboards*, que finalmente no tuvieron la utilidad que el director hubiera deseado. Es interesante destacar que una vez finalizado el guion original de *Cube*, Natali dirigió un cortometraje pensado como «prueba de concepto» para *Cube*. Su título era *Elevated* (*Elevated*, 1996) y sucedía íntegramente dentro de un ascensor. Se puede ver *Elevated* en línea, por ejemplo, en el canal de Youtube: *Famous First Films*.

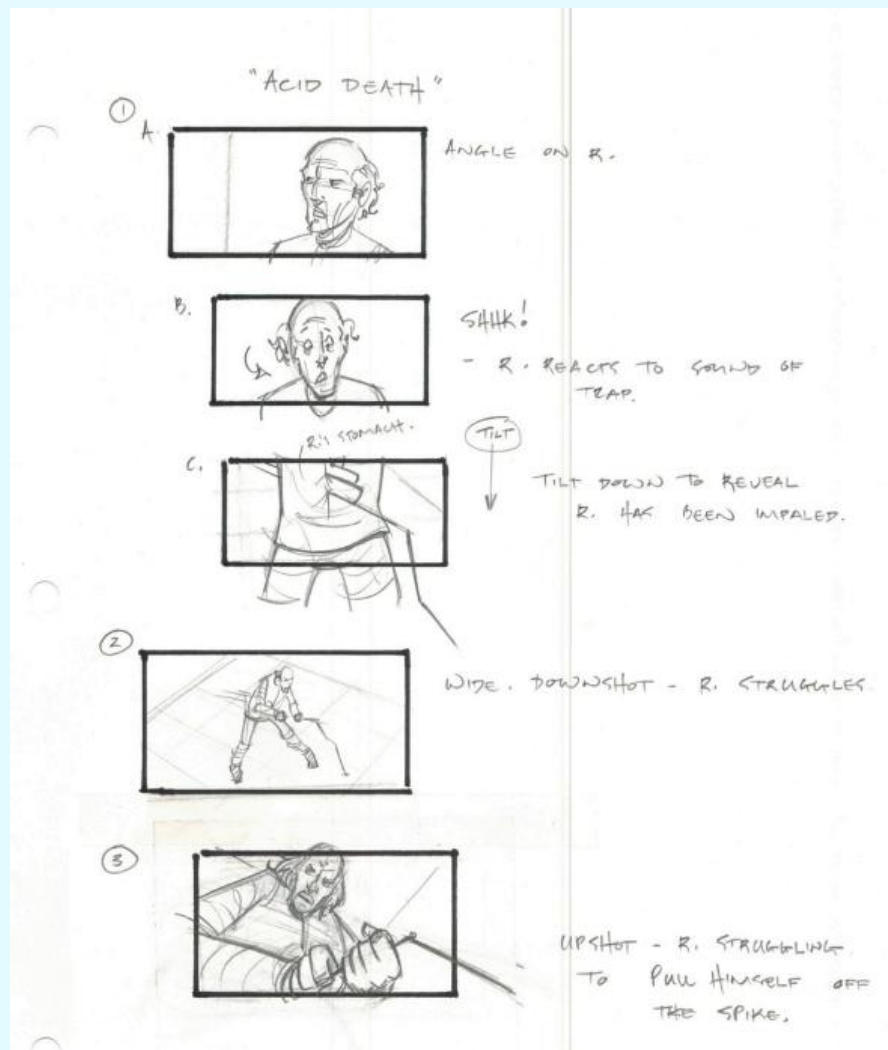
<https://www.youtube.com/watch?v=n3SkMRTCov8>



Fotos del rodaje de *Cube*, parte del extenso catálogo realizado por Vincenzo Natali y disponible en:

<https://www.vincenzo-natali.com/cube-bts-stills>

En la página web de archivo de Vincenzo Natali se puede encontrar amplísima información sobre el film, desde las diversas versiones del guion original hasta los famosos *storyboards*, fotos de rodaje, arte conceptual y hasta un cómic realizado por Steve Niles y Paul Lee.



Página del *storyboard* original de Vincenzo Natali, accedido desde: https://a4b16ade-6df0-48b4-9850-c31f97b46204.filesusr.com/ugd/f9028c_60c7faae211c4b08b83d9368bde4d630.pdf

Aun tratándose de un film pequeño, *Cube* terminó convirtiéndose en un film de culto y altamente rentable, hasta el punto de propiciar diversas secuelas y lanzar el nombre de Natali como nueva promesa del género fantástico, lo que consiguió parcialmente en *Cypher* (*Cypher*, 2002), pero sobre todo con *Splice* (*Splice*, 2009), un film de larga gestión.

8. Contra el ruido y las interferencias: exhibe tu visión

Dirigido a principiantes especialmente, pero diría de hecho que para todos: creo que es importante exhibirse. Lo que quiero decir con eso es que es importante mostrar lo que os hace especiales y es importante porque este es un mundo extremadamente ruidoso. Hay mucho contenido, hay muchas películas, ahora la televisión —no quiero decir que no me guste, solo digo que sencillamente me he rendido, ni siquiera veo prácticamente nada, solo leo libros, porque el panorama es abrumador, no soy capaz de tomar una decisión porque hay demasiadas opciones— es un ambiente muy ruidoso, especialmente en el momento en que estáis entrando en él, y es importante, y no lo digo en un sentido negativo, exhibirse. Bueno, tal vez a veces. Pero lo importante es que vuestra voz se escuche fuerte y clara mediante vuestro trabajo. Es importante que, hagáis lo que hagáis en vuestra película, aunque sea de forma sutil, tranquila y calmada, esté subrayado y resaltado con un signo de exclamación, porque esa es la cuestión en cualquier actividad basada en el estilo y la creatividad: puede ser la forma en que escribís, puede ser una combinación de todo, pero vuestra voz creativa debe sonar audaz y fuerte en vuestra primera película. Eso es lo que la gente realmente quiere y lo que os hará sobresalir, lo que hará que vuestro bebé sea amado en el mundo. Y creo que gran parte del esfuerzo en esta batalla de ser un cineasta es asegurarse de que vuestra voz no se diluya, porque os encontraréis en varios momentos durante el camino con fuerzas que estarán trabajando en desacuerdo con vuestra voz. Puede ser que a veces algunas personas tengan miedo de una voz individual, porque significa que puede ser algo más de nicho —estaba a punto de decir menos comercial—, pueden ser sus egos, son todo tipo de cosas que pueden surgir. Esto es lo que debéis defender y lo que hará que vuestra película sea recordada, amada e importante, porque eso es lo que tiene de especial. Así que esto es a lo que me refiero con exhibiros. Hacedlo grande y ruidoso.

9. La importancia de un buen productor

Una de las cosas que os ayudarán a hacer eso es tener un gran productor a vuestro lado. No puedo insistir en esto lo suficiente. Si creéis que vais a involucraros con alguien que pensáis que es un mal productor, del que hayáis escuchado cosas malas, será un desastre. Os lo puedo asegurar. Yo he sido muy afortunado, no he tenido esta experiencia, pero tengo amigos que sí, así que he tenido experiencia de segunda mano.

Han pasado exactamente por esto y no hay nada más triste que ver a alguien que ha dedicado años de su vida a crear algo solo para que sea completamente destruido, una vez terminado, o incluso mientras está siendo desarrollado por las personas que lo producen. Eso sucede mucho, especialmente con los cineastas que están trabajando en su primera película, porque no tienes ese poder. Pero sea como sea, es el productor quien tiene la opción al corte final, no el director, al menos en Estados Unidos. Así que si podéis encontrar a alguien que os aprecie y que conozca vuestro trabajo y que sea un buen productor, no os separéis de él, mantenedlo cerca de vosotros, porque va a convertirse en vuestro mejor amigo y aliado de muchas maneras distintas.

Y esto es a lo que me refería antes con lo de trabajar con buenas personas: os defenderán de todas esas fuerzas que estén alineadas en vuestra contra. Serán vuestros asesores, os ayudarán a armar vuestra película, pero, más que nada, estarán allí como vuestros socios para poder guiar todo el proceso hasta el final y más allá. Porque un buen productor sigue trabajando con la película incluso después de que el cineasta se haya ido ya a preparar lo siguiente. Así que he tenido mucha suerte con Steve Hoban — productor de *Splice* (*Splice*, 2009), *Haunter* (*Haunter*, 2013) y *In the tall grass* (*En la hierba alta*, 2019)— y con muchos otros amigos que he tenido a mi lado y no puedo ni enumerar cuántas veces me he mostrado pública y privadamente agradecido por tener esta relación y cuántas veces alguien me ha venido celoso por la suerte de tener esta relación. Por ello creo que ese es un componente clave que completa esta ecuación y que se extiende a todos en el trabajo. Rodeaos de buenas personas y os aseguro que las cosas saldrán bien, sea como sea.

Otra cuestión relacionada con todo esto es que hay mucha jerarquía en esta industria, así que cuando un productor de aspecto elegante, alguien conocido, se acerca y ofrece algo, es muy difícil decir que no. Y con toda probabilidad, deberíais decir que sí, pero solo si es una buena persona con quien trabajar; esto es algo que me dice mucho la gente que está dentro del negocio. No porque sean mentirosos o malvados, sino simplemente porque así es como funciona, porque hay demasiados factores en juego.

Nadie tiene control total sobre el conjunto, particularmente en proyectos de grandes dimensiones, y todo cambia mucho continuamente, así que las personas, para poder sobrevivir, acaban haciendo muchas cosas a la vez, y a veces deben estar acabadas al mismo tiempo. Así que creo realmente que es mucho mejor trabajar con alguien apasionado, aunque sea desconocido, aunque no tenga poder, incluso aunque nunca antes haya producido una película, siempre que creáis que es alguien con capacidad como productor, con talento y con pasión. Yo elegiría mil veces antes a esa persona que

a un pez gordo a quien realmente le da igual. Ahí es donde debéis definiros claramente. Al final es algo simple, y lo sabréis, lo sabréis en vuestros corazones cuando veáis a alguien que no es sincero o, al contrario, a alguien que sí lo es.

10. Diversificad vuestro portafolio

Otro tema es la diversificación de vuestro portafolio. Ahora os cuento qué es lo que quiero decir. Es algo que va en contra de mis instintos y creo que de los instintos de la mayoría de las personas creativas, porque podemos enamorarnos de una cosa y no tendemos a ser necesariamente polígamos en relación con nuestro amor hacia nuestros proyectos.

Pero creedme, tenéis que trabajar en muchos, muchos proyectos al mismo tiempo. Centrarse en un solo proyecto igual era posible antes, pero ahora mismo no es algo que realmente os pueda recomendar, porque si pones todos los huevos en un solo cesto, es muy fácil que ese cesto se rompa y te quedes sin nada. Y si podéis hacer que varias cosas funcionen—aunque lleva su tiempo hacer esto—, incluso pueden llegar a relacionarse entre sí. Cread ese tipo de proyectos que mantienen una sinergia y una energía, que es muy emocionante y os permite que si algo sale mal en uno de ellos, podáis pasar al siguiente. Es más, cuando hablo de diversificar vuestro portafolio, me refiero a que deberíais tener proyectos de diferentes tipos. Podéis tener por un lado una película de cien millones en vuestro bolsillo. No es inconcebible que una primera película pueda ser una película de cien millones de dólares si antes habéis hecho un gran cortometraje o un anuncio. Esto sucede, sucede mucho en Hollywood, aunque no lo recomiendo. Podríais también tener una película de cien mil dólares. Estas cosas no están reñidas, no son mutuamente excluyentes. Tener varias cosas disponibles os ayudará a hacer vuestra primera película y, lo que es tanto o más importante —y aquí yo me equivoqué, por ejemplo—, os puede dar impulso para una nueva película una vez hayáis terminado la anterior. Volvemos de nuevo a la metáfora de la montaña y la cordillera. Debéis ser conscientes de que estáis escalando una cadena montañosa, no solo una montaña. Debéis llevar provisiones para todo el camino. De poco os sirve haber llegado a la cima de la primera montaña, ver que tenéis veinte montañas más adelante y daros cuenta de que solo tenéis suficiente para el primer viaje.

Pero todo esto es un proceso, un proceso que lleva años. No quiere decir tampoco que tengáis que pensar: «¡Oh, Dios mío, tengo que hacer todas estas cosas a la vez!». Solo significa que comienza ese proceso. Comenzáis a trabajar en varias cosas y, más tarde, en un año, o dentro de unos años, habréis podido hacer un montón de cosas que os mantendrán en marcha.

11. El caso de *Splice*

Cuando hice mi primera película, tuve una suerte a la vez maravillosa y terrible. Tuve una suerte increíble de hacer *Cube* (*Cube*, 1997), una película que al principio nadie quería hacer y al final se hizo solo porque yo había ido a una escuela de cine en Canadá que tenía un programa de proyectos de largometraje y se arriesgaron conmigo. No creo que quisieran hacerla inicialmente, creo que simplemente no tenían a nadie más y fue como el último recurso. Nadie en el mercado comercial quería hacer *Cube* porque no había nada parecido de antemano, en ese momento no había un lugar para películas de ciencia ficción hechas de forma independiente. La gente pensaba que daba para un cortometraje, pero no para un largometraje, y no conseguía que nadie me apoyara. Y fue solo porque tuve la suerte de obtener ese dinero que pude hacer la película, así que fue una experiencia increíble.

En ese momento tenía mi segunda película preparada para producirse tan pronto como *Cube* se estrenara. Tenía *Splice* (*Splice*, 2009) en mi mano, pero nadie quería hacer *Splice* y me puse un poco dogmático al respecto. Me quedé como atascado para hacer *Splice*, pasaron los años, no hice ninguna película y eso lo hizo más difícil, me sentí más presionado y creo que se volvió contraproducente. Tenía quizás tres guiones en mi mano después de *Cube* y creo que podría haber pasado inmediatamente al siguiente. Creo que ser prolífico, moverse rápido y mirar siempre hacia adelante es lo más inteligente, así que en este sentido esta es la moraleja de mi historia, porque ahí fallé totalmente, pero por eso puedo decir que, habiendo fallado, no debéis hacer lo que hice [risas]. Solo seguid moviéndooos, seguid moviéndooos rápido, así es como se continua avanzando y sobreviviendo y no se termina como en esas estadísticas que mencioné al principio, como aquellos que no hicieron más de un largometraje.

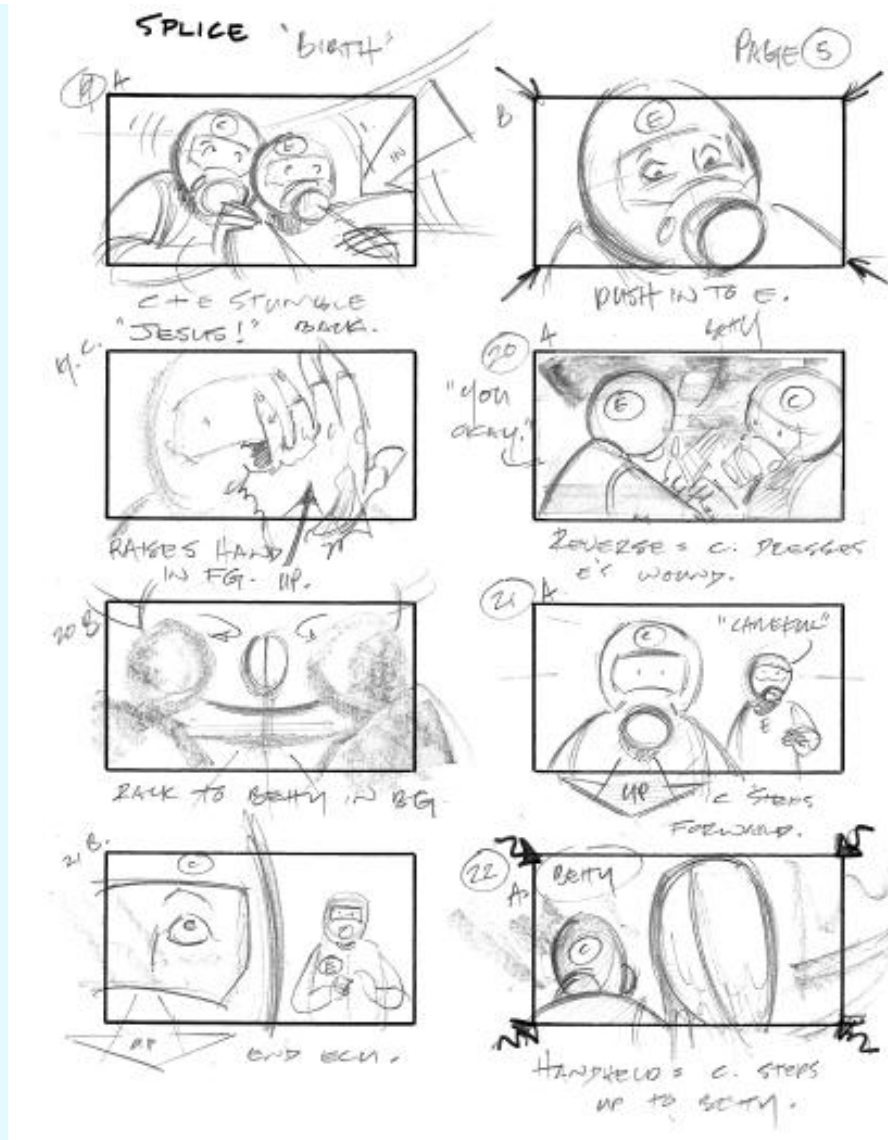
No creo que la clave sea tener que ser un buen cineasta. No quiero parecer malo, pero muchas personas que conozco en esta industria no creo que tengan un talento excesivo, ¡pero siguen haciendo películas! Y en realidad sus películas fallan mucho [risas] ¿Y por qué funciona eso? Creo que se debe a que son muy buenos haciendo cosas y, visto así, puede ser que lo que se está haciendo sea muchas veces algo que probablemente esté subordinado al propio hecho de hacer cosas. En cambio, he conocido a personas con un talento increíble, prácticamente genios, que hicieron una película que fracasó y luego nunca más volvieron a trabajar. Entonces, debemos tener en cuenta una cosa importante: todos vosotros sois personas creativas, pero desgraciadamente ser creativo no es la única habilidad requerida para sobrevivir a todo esto. Necesitáis ser vuestro propio entrenador para poder decir en un momento determinado: «Venga, colega, vamos a por lo siguiente, ¿qué va a ser? Piénsalo y no te pongas demasiado remilgado». Yo salí muy mimado de mi primera película. Era una película imperfecta, una película muy difícil de hacer, sin embargo, se abrió camino exactamente como deseaba. Me resultó muy difícil comprometerme después de eso y, de hecho, me quedé un poco atascado, porque estaba tan decidido a hacer una cosa en particular que, luego, cuando eso no funcionó, empecé a sufrir un poco. Por eso me parece que se trata de un buen consejo en general para la vida.

Splice (Splice, experimento mortal, 2009)

Splice se centra en el trabajo de una pareja de científicos especializados en la manipulación genética que consiguen crear en secreto una criatura de aspecto humano y desarrollo impredecible a la que denominan Dren. El vínculo personal que cada uno de los científicos establece con Dren pondrá a prueba no solo los límites éticos de la ingeniería genética, sino de su propio concepto de humanidad, y el nuestro.



Como Vincenzo Natali indica en la charla, *Splice* es un proyecto que tenía maduro ya en la época de *Cube* (*Cube*, 1997), pero que por su dificultad para llevarlo a cabo tardó doce años en terminarse y ver la luz. *Splice* es un film técnicamente complejo, con multitud de efectos especiales y una estética extremadamente singular, que la ha convertido para algunos en el mejor film del director por su forma de combinar una visión distópica de la genética, y las corporaciones que trabajan en ella, con el drama humano y existencialista, no muy alejado del trabajo de David Cronenberg.



Página del storyboard de *Splice* disponible en: https://a4b16ade-6df0-48b4-9850-c31f97b46204.filesusr.com/ugd/f9028c_ebdf385119ff4ec88ed7bf6134d40902.pdf

El largo proceso de gestación de *Splice* se muestra en la web de archivo de Natali (<https://www.vincenzo-natali.com/splice>), que muestra los diferentes borradores de guion del proyecto, inicialmente denominado *Mutants*, hasta un total de diez. También podemos ver los storyboards, las distintas fases del arte conceptual del film, un cómic inacabado ilustrado por Amro Attia, imágenes del rodaje hechas por Mark Manchester y distintos pósters promocionales para el film.

12. Hablemos de Hollywood

Bueno, está bien, hablemos de Hollywood. Y solo menciono Hollywood porque es el agujero negro que en un momento determinado os puede arrastrar a su órbita, y está bien, no creo que sea malo. Creo que lo peor de Hollywood no es que sea malvado, sino que es precisamente que hay muchas personas excelentes, superpositivas e inteligentes. Esto es lo realmente terrible de todo, porque si fuera un lugar aterrador e intimidante, sentiríamos el impulso de mantenerlo alejado de nosotros, pero no lo es. Hay una cita muy famosa de Dorothy Parker que dice: «Hollywood te mata a base de ánimos» [risas].

No hay manera de estar seguro de dónde parar, porque nunca dirán que no, así que te quedarás más y más atrapado dentro de un gran sí, pero que nunca conduce a ningún lado. Y conozco a muchos cineastas. Y es bueno saberlo porque cuando hagas tu primera película, si llama la atención, que lo hará, vendrán a ti y tú irás como si fuera algo increíble. Ese lugar está diseñado para ser increíblemente seductor porque, por supuesto, en mayor o menor medida, nuestros sueños provienen de Hollywood. Cuando caminas por las puertas de Paramount, ¡es como magia! [risas] Todos están sonriendo, hace calor y es hermoso, vas conociendo gente sin parar y todos parecen muy interesados en lo que quieres hacer a continuación. Y lo peor es que están interesados, pero hay un problema sistémico dentro de Hollywood, especialmente ahora.

Cuando empecé era totalmente diferente y puede cambiar mucho en poco tiempo, pero ahora mismo es para ellos muy difícil crear contenido original y las tareas abiertas de dirección que están disponibles tienden a ser bastante genéricas, por lo que se convierte en un juego de pensar: «¡Oh!, ¿cómo puedo abordar esto? No es muy interesante de entrada, ¿cómo le puedo dar yo un toque especial?». Y de eso se trata realmente —no hay nada de malo en eso, por cierto—, pero aceptar eso supone un gasto de energía tremendo.

Entonces, toda esa energía y todos esos recursos se convierten en un espacio de absorción de energía. Eso tenderá a impedir que hagáis lo que realmente os importa y os quitará esa cosa especial. Así que no digo «¡No vayáis a Hollywood, no hagáis esas cosas, no os comprometáis con esas personas!». Deberíais, pero debéis hacerlo sabiendo lo que es. He visto a muchos cineastas jóvenes, incluyéndome a mí mismo, quemarse por el camino. Y no estoy tratando de mostrarme cínico, yo quería ser David Lynch, quería ser como David Cronenberg, no quería ser un chico de Hollywood, sin embargo, es lo que es, y es muy difícil de resistir. También sentí una cierta obligación con las personas que me representaban, para ir ahí, participar en reuniones y hacer todo eso.

Así que os digo encarecidamente que no os reunáis con gente a menos que realmente penséis que eso va a ir a algún lado, no perdáis el tiempo leyendo cosas que no creáis que sean muy interesantes, simplemente no lo hagáis, porque os va a distraer mucho de lo que es realmente importante. Pensadlo bien, sed intransigentes en esa devoción hacia vosotros mismos y hacia lo que queréis hacer y, a la vez, lo que no es fácil, mantened una mente abierta, al menos consultadlo con la almohada. Conozco a una directora de cine que hizo una primera película increíble y luego le ofrecieron hacer *Girl, Interrupted* (*Inocencia interrumpida*, 1990) y la rechazó. Nunca tuvo ese impulso en su carrera. Si la hubiera hecho, creo que hubiera avanzado. Y no digo que *Girl interrupted* sea mala, no lo

es, sino que a veces podemos aprovechar las oportunidades y, en otras ocasiones, son las oportunidades las que se aprovechan de nosotros. Así que solo tened cuidado y sed fieles a vosotros mismos.

13. Una mirada al futuro

Va siendo hora de terminar, así que, ¡hablemos sobre el futuro! [risas] Bien, como os decía, tengo ya una edad, vengo de otra época por completo. Cuando comencé, el panorama era muy diferente. Creo que estamos en un momento increíblemente excitante por muchas razones. Hay retos complicados en muchos aspectos. Cuando empecé podías ganar dinero haciendo películas independientes, ahora no puedes. Básicamente necesitas ser rico de forma independiente para poder pagarte la película y, si no, entonces estarás haciendo películas de Marvel. Esta parece la única alternativa, y es muy, muy difícil en este sentido. Los largometrajes son un marco de trabajo muy difícil, pero ahora, con la evolución de todas estas plataformas de *streaming* y la increíble cantidad de recursos que se están invirtiendo en ellas, se abren otras opciones. Quizás lo más importante es en qué paradigma nos encontramos. Ya no estamos haciendo películas, ya no estamos haciendo televisión, ya no estamos haciendo cortometrajes; estamos haciendo narrativas visuales, y todas esas líneas clásicas se han difuminado.

Vincenzo Natali y la televisión

A partir de 2013, Vincenzo Natali ha compaginado la dirección de cine con la de episodios de televisión. En general, se trata de series con temas afines a su visión creativa, casi siempre vinculadas con lo fantástico, y que a menudo presentan una singularidad muy reconocible y cercana al universo propio del director. En este sentido, son ejemplos muy claros de algunas de las afirmaciones clave de Natali en la charla, concretamente el hecho de diversificar el portafolio, de mantenerse activo y no quedarse «atrapado» en un único proyecto, mantener la mente abierta en cuanto a tipología de proyectos, pero sin renunciar a su voz personal.

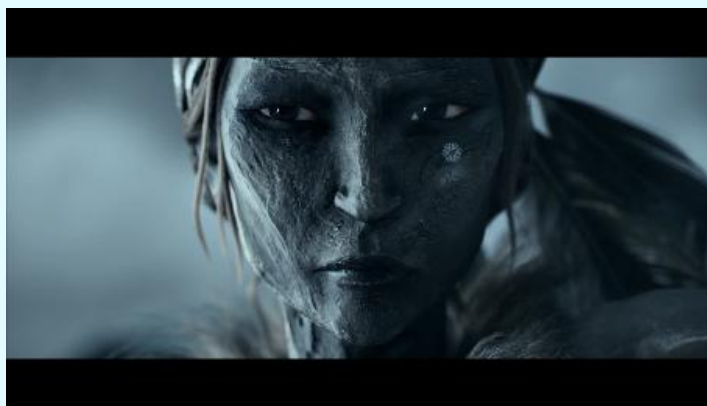


Imagen del episodio de la primera temporada de *American Gods*, «Lemon scented you», dirigido por Vincenzo Natali.

Entre las series más destacadas en las que ha participado, podemos nombrar *Hemlock Grove* (un episodio, 2014), el *remake* americano de la serie francesa *Les revenants*, retitulada como *The returned* (un episodio, en 2015), *Orphan Black* (un episodio, en 2015), *Hannibal* (seis episodios, entre 2014 y 2015), *Wayward Pines* (un episodio, 2016), la serie Marvel para Netflix, *Luke Cage* (un episodio, 2016), la vampírica *The Strain* (tres episodios, 2015-2016) y, más recientemente, el extraordinario episodio de la primera temporada de *American Gods*, «Lemon scented you» (2017), dos episodios para la ambiciosa serie de HBO *Westworld* (2016-2017), un episodio para el *remake* del clásico televisivo *Lost in Space* para Netflix (2018) o, de nuevo para Netflix, la conclusión en dos partes de la primera temporada de la largamente anticipada *Locke & Key* (2019), a la que se refiere en la charla. Se trata en general de trabajos en series de presupuesto elevado con una orientación

altamente cinematográfica. En este sentido, Natali forma parte de una interesante tendencia de directores conocidos por su trabajo cinematográfico y buscados por su estilo personal para dar un empaque cinematográfico a series ambiciosas o a contribuir en episodios decisivos. Este es el caso de directores conocidos en cine y que también han aceptado encargos como directores de series de televisión importantes, como Paco Cabezas (*Penny Dreadful* y *Penny Dreadful: City of Angels*), Neil Marshall (*Hannibal*, *Constantine*, *Black Sails*, *Game of Thrones* [Juego de tronos], *Lost in Space*, *Timeless*), J. A. Bayona (*Penny Dreadful*), David Slade (*Breaking Bad*, *Awake*, *Hannibal*, *American Gods*, *Black Mirror*), John Dahl (que ha centrado su carrera ya en la televisión con ya una larga trayectoria para series como *Battlestar Galactica*, *Breaking Bad*, *Dexter*, *Vampire Diaries* [Crónicas vampíricas], *Homeland*, *Arrow*, *Person of Interest*, *Hannibal*, *The Americans*, *House of Cards*, *Jessica Jones*, *The Walking Dead*, *Evil*, *Servant* y un larguísimo etcétera), a quienes hay que sumar el trabajo de directores y productores que quieren marcar su compromiso con la dirección de episodios clave de series que impulsan, como David Fincher (*House of Cards*, *Manhunter*) o Jonathan Nolan (*Westworld*).

Volviendo a Natali, un caso interesante es el encargo que recibió para rodar el piloto de una adaptación televisiva de *Tremors* (*Temblores*, originalmente una película de 1990 dirigida por Ron Underwood, otro director que, como John Dahl, tuvo su momento álgido en los noventa para centrarse posteriormente de forma casi exclusiva en la televisión). Por lo que parece, el piloto fue recibido con entusiasmo por los productores, pero a pesar de volver a contar con Kevin Bacon, finalmente no recibió luz verde para su desarrollo y se ha convertido en un anhelado objeto de culto. En la actualidad, Natali está trabajando en los primeros episodios de *The Peripheral*, una adaptación de William Gibson producida por los creadores de *Westworld* para Amazon.

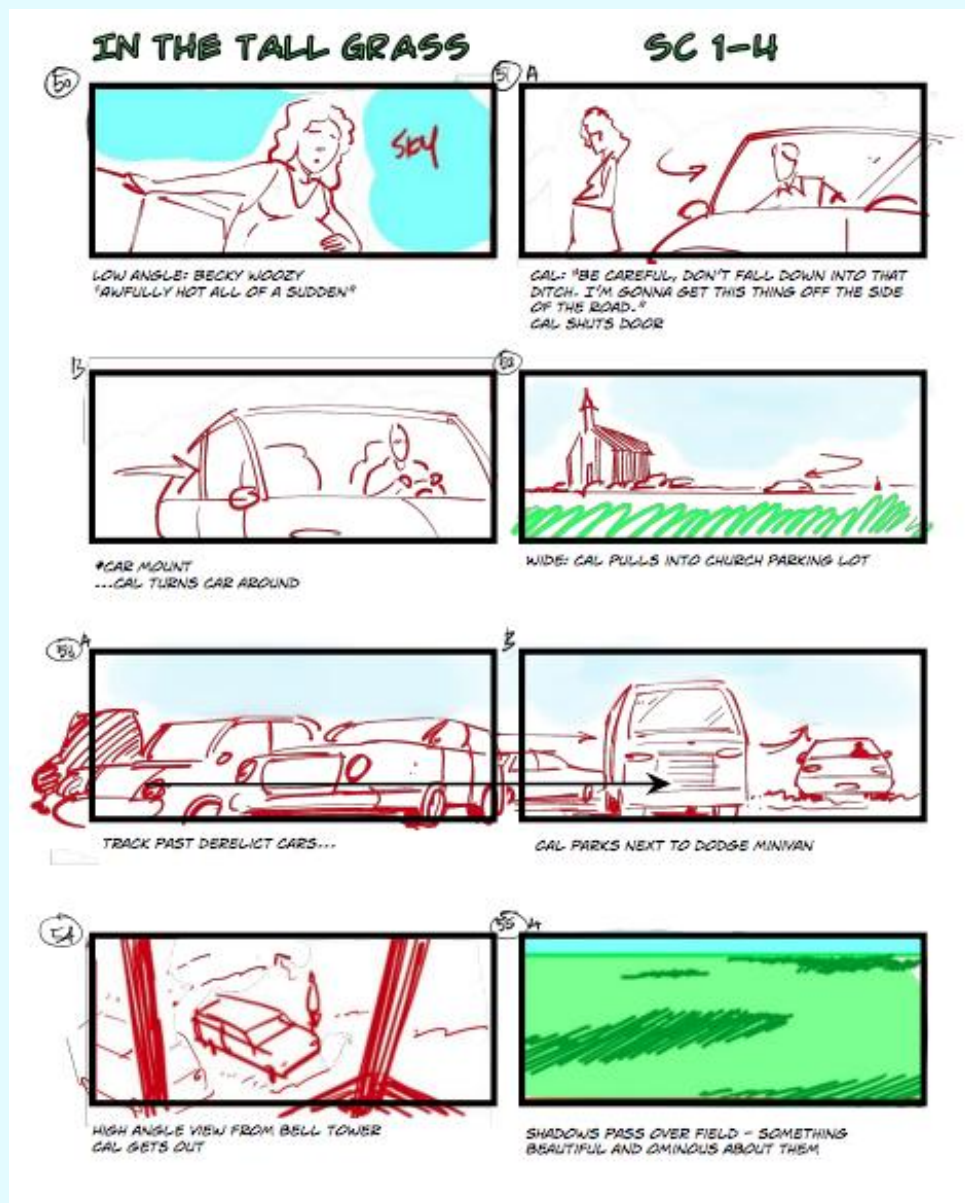
Por ejemplo, los recursos que he tenido a mi alcance para dirigir los dos episodios de la serie de Netflix que rodé este verano —*Locke & Key*— fueron mayores que para la película que presenté aquí anoche —*In the tall grass* (*En la hierba alta*, 2019)—. También era una película de Netflix, como la serie de televisión. Todo está en el guion y, en ciertos sentidos, la televisión actualmente puede ser mejor que trabajar en las películas. Se trata de un mundo realmente diferente.

***In the tall grass* (*En la hierba alta*, 2019)**

Por lo que parece, la producción de la adaptación de la historia de Stephen King y Joe Hill *In the tall grass* tuvo, a pesar de la popularidad de su autor, un largo desarrollo. El proyecto ya con Natali a bordo se anunció en 2016, pero el film no se estrenó en Netflix hasta otoño de 2019, momento en el que se presentó en Sitges, y fue el motivo principal de la presencia de Natali en el festival. *In the tall grass* narra una historia que mantiene algunos puntos de contacto con *Cube* (*Cube*, 1997). Se trata de una pesadilla onírica, con elementos conscientes de absurdo surrealista, en el que diversos personajes se ven atrapados dentro de un campo de maíz infinito que distorsiona los conceptos de tiempo y espacio y en el que, aparentemente, no hay forma de salir. Por si ello fuera poco, una influencia ancestral dentro del campo parece afectar profundamente a algunos de los que tienen la mala suerte de entrar en él.



En la sección de la web de Natali dedicada a *In the tall grass* podemos encontrar la versión de producción del guion, los *storyboards* del director, el arte conceptual del film y fotos del rodaje.



Página del *storyboard* de *In the tall grass*, disponible en: https://a4b16ade-6df0-48b4-9850-c31f97b46204.filesusr.com/ugd/f9028c_16d477e585d24e02a32eeac82a278559.pdf

La forma en que puedes distribuir tu trabajo intelectual, tu contenido, es revolucionario. Puedo crear algo en un teléfono y mostrarlo a miles de personas, y miles de personas pueden compartirlo. Esto también va relacionado con lo que comentaba antes sobre hacer cosas todo el tiempo, incluso en los términos más simples. Aunque se trate solo de un dibujo, se muestra públicamente. Un dibujo puede convertirse en una película —y no estoy bromeando, eso podría suceder— Hay una democratización que está ocurriendo, mediante Twitter y otras plataformas, que os permite crear cosas y llegar a una audiencia de distinta magnitud y tener una gratificación instantánea, en el sentido de que creará algo que la gente verá. Hacer una película, a menos que tengas mucha suerte y mucho talento, lleva años. Mi cuarta película, *Splice* (*Splice*, 2009), me llevó doce años desde el momento en que la terminé de escribir hasta que se rodó y se estrenó. Todos mis proyectos me han llevado años y creo que este es el caso para la mayoría de las personas. Es un proceso muy exigente y a largo plazo, pero somos seres humanos, vivimos en el día a día. Todos necesitamos hacer cosas hora a hora, minuto a minuto, día a día. Necesitamos hacer cosas diariamente que sean gratificantes. Por ejemplo, en mi caso, que no tiene por qué ser el de nadie más, estoy dibujando un cómic que tenía en la cabeza desde hace algún tiempo. No soy un gran artista, pero puedo escribir. Así que me voy al cómic y lo encuentro profundamente placentero para mí, pero podría ser cualquier cosa, podría ser un *podcast*, podría ser una obra de teatro, podría ser todo. Todos estos medios ahora son permeables, están amalgamados y colocados de manera que se puedan consumir al instante, globalmente, y uno puede alcanzar al otro. Hay muchos *podcasts* y algunos de ellos se han convertido en programas de televisión. Las personas creativas se han convertido en *showrunners* que tal vez están haciendo algo en su iPhone en un sótano. Es un paisaje aterrador, por un lado, pero también es un momento increíblemente emocionante y especial, y me siento muy feliz de que estéis preparándoos para entrar conmigo en este nuevo, apasionante y aterrador nuevo mundo. Lo dejaré aquí. ¡Gracias!