

CARABIAS

mayo/junio 23

DIBUJA La revista ilustrada de cine español



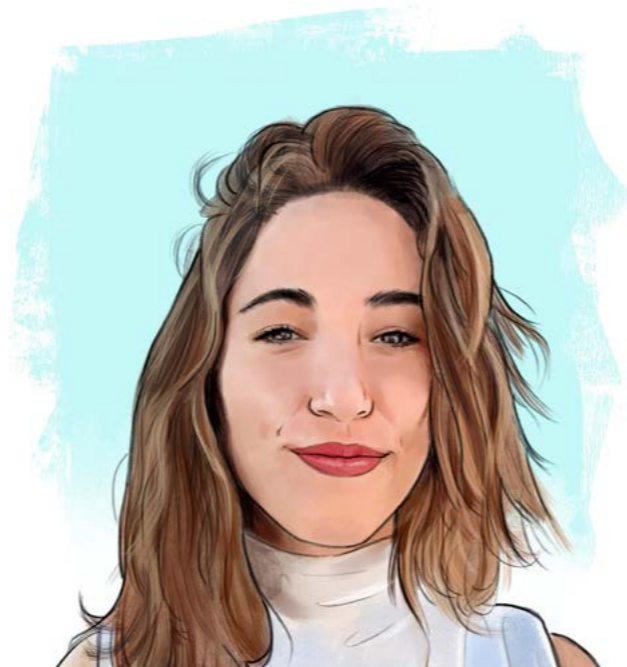
SECUESTRADOS



VÍCTOR
MARÍN

ENTREVISTA

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:



ANA BARRERA
GÓMEZ

¡MUCHA MIERDA, ARTISTA!

Pág.

40



PABLO
CASTILLO

EL SENTIDO DEL SONIDO

Pág.

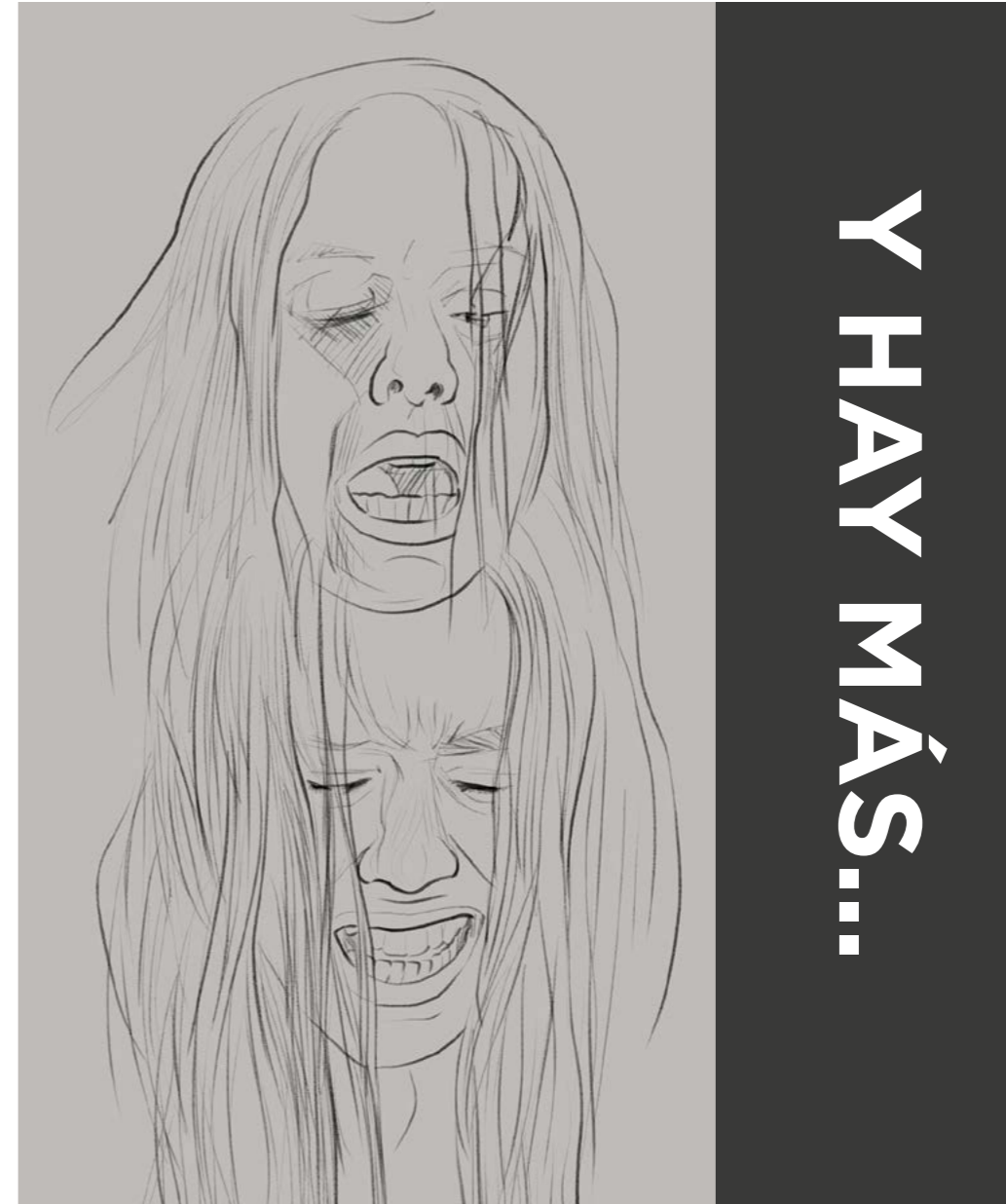
52



ALBA
CARILLO

ACTÚA DE LIBRO

46



Y HAY MÁS...

Entrevista a VÍCTOR MARÍN _ **pág. 6**

BONUS de la entrevista _ **pág. 22**

No veas esta película _ **pág. 24**

Proceso del dibujo SECUESTRADOS _ **pág. 30**

PODCASTS _ **pág. 56**

730 DÍAS con Eva Bonald _ **pág. 60**

Esta es una revista digital GRATUITA para los suscriptores decarabiasdibuja.com. Todas las ilustraciones aparecidas en ella son propiedad de Manuel Carabias y no se podrá hacer uso de ellas sin su consentimiento. Así mismo, todas las fotografías son propiedad de sus autores (nombrados en las imágenes). Número diecinueve. Mayo / Junio de 2023. Todos los derechos reservados.

Víctor Marín es un contador de historias que lleva más de 20 años trabajando en la industria y que tuvo la suerte de conocer en persona este mismo año. Es un especialista en crear esculturas digitales de monstruos. De esos monstruos que aparecen en las pesadillas y que se esconden en el fondo de los armarios oscuros y debajo de tu cama cuando apagas la luz, deseando que asomes alguna de tus manos para avalanzarse sobre ella.

Te invito a que descubras y disfrutes de este artista en su entrevista, y no te pierdas los Bonus que Víctor ha querido compartir con nosotros al final de la misma. Brutal.

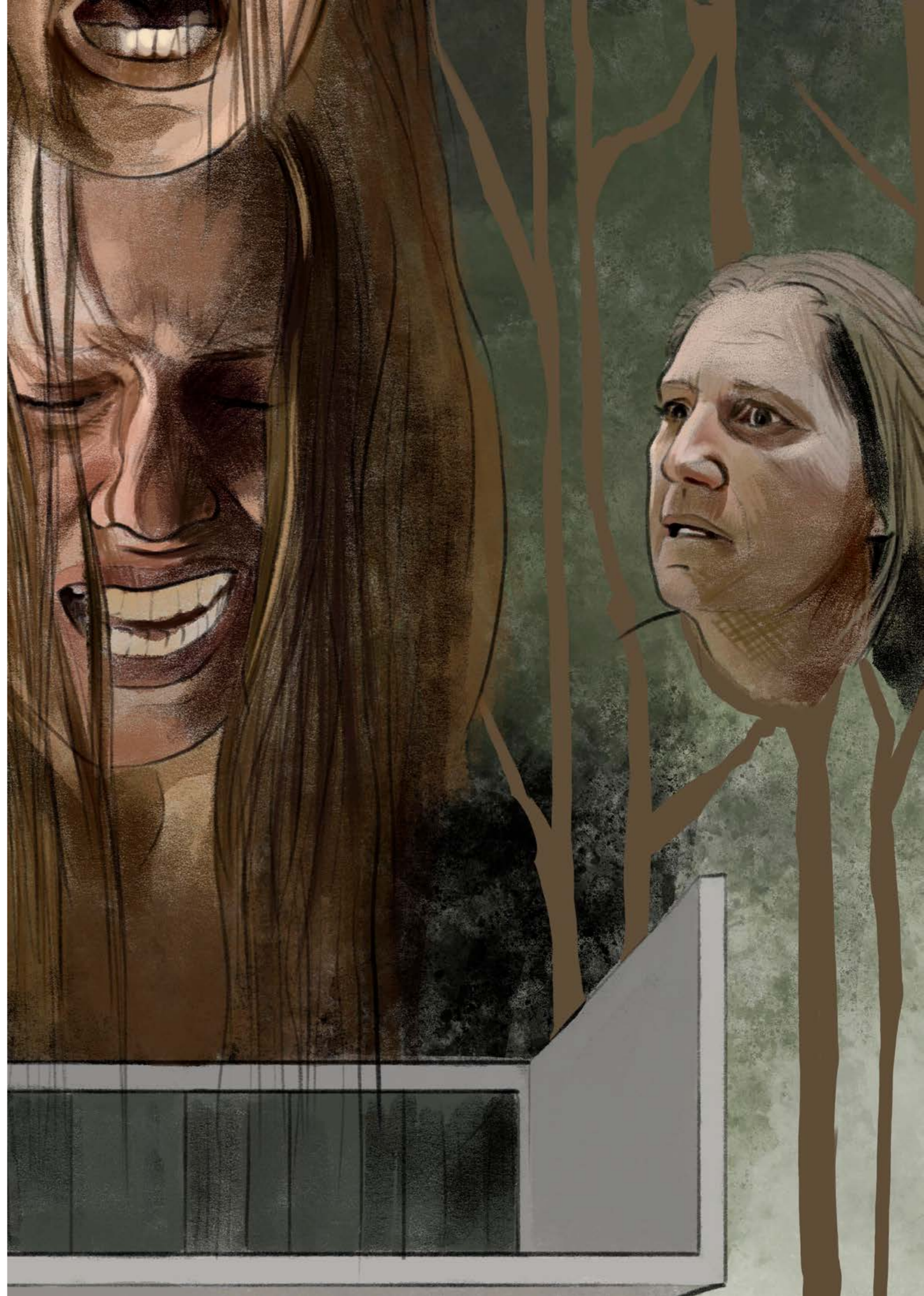
Pensando en esos monstruos, he elegido la película **Secuestrados**, la película que más angustia me ha producido hasta ahora y que no me atrevería a recomendarte, porque va de monstruos de verdad, de los que siguen ahí cuando te despiertas.

Estrenamos sección. Sólo el 8,17% de los actores españoles consiguen vivir de su profesión y quiero profundizar en eso hablando con actores y actrices que están empezando o no son aún muy reconocidos. Una sección de presente y futuro, espero que te guste.

Y por supuesto las secciones de los mejores colaboradores del mundo, ellos sí que son unos monstruos (pero en el buen sentido de la palabra). Gracias por seguir en estas páginas.

Seguimos.

CARABIAS





VÍCTOR MARÍN

He querido tener una visión global de todo lo que hace Víctor Marín y no es una tarea sencilla... Concept art, escultor digital, director de arte, escritor, cineasta... Lleva más de 20 años contando historias, un poco como *El cuentacuentos* de Jim Henson pero a través de imágenes, libros, series, cortos...

Acaba de recibir el **Premio al Mejor Cortometraje Documental de Animación o experimentación en el Festival de Málaga** por su corto *Retap* (que es una maravilla técnica y visual protagonizada por Darko Peric, Helsinki en *la Casa de Papel*).

Fue el traductor oficial a español del programa ZBrush (3D) y es toda una eminencia en la materia.

Realiza esculturas con licencia para franquicias como *Jurassic Park*, *Fallout*, *Jurassic World* o *Stranger Things* (wuala...) y siempre tiene varios proyectos en marcha.

Además, tiene los pies en la tierra y comparte mi afición por las coplas del Carnaval de Cádiz, ¿qué más se puede pedir?

Prepárate a descubrir a un artista apasionado con su trabajo.

¿Qué es para ti el éxito?

Es jodida la preguntita, ¡eh! Haha.. Para mí el éxito es poder crear con libertad, coger lo que tienes dentro y llegar a convertirlo en algo real y tangible, teniendo la suerte de estar rodeado de familiares, amigos y profesionales maravillosos.

Empecemos por lo más reciente... ¿Cómo ha sido la experiencia en el Festival de Málaga? (Enhorabuena por el premio)

Poder estrenar un proyecto en el gran festival de Málaga, que por cierto es mi tierra, es algo fascinante. Ver la reacción de la gente en persona, sentir esa magia que tiene el cine, es impagable.

**Cuéntanos un poco sobre el corto Retap, ¿Cómo surgió la idea? ¿Cuánto trabajo puede haber detrás de un corto? ¿Cómo es trabajar con Darko Peric?**

Creo recordar que fue en un viaje en coche, el coche suele estimular aún más mi mente, empezó como siempre de a poco, y fue creciendo por momentos. Siempre me había llamado la atención el poder mezclar el blanco negro y el color, la acción real y la animación. Cuando Darko me invitó a ver la copa del rey de baloncesto en Málaga, le propuse protagonizar el cortometraje y se enamoró del proyecto desde el minuto uno. Un proyecto que puede parecer más un comic en movimiento que cualquier otra cosa.

Trabajar con un actor de la categoría de Darko fue increíble, cómo puede expresar tanto con su lenguaje corporal, puesto que RETAP no tiene diálogos como tal, solo una voz en off que narra los pensamientos del personaje, Darko es un actor impresionante.

RETAP ha sido uno de los mayores retos a los que me he tenido que enfrentar, por suerte he podido contar con un equipo de auténtico lujo. Me ha encantado poder mezclar acción real con animación, hay una franja hecha en 2d animada por la EVAD, La fábrica del videojuego, una parte realizada en stop-motion con plastilina, animada por Álvaro Postigo y una parte CGI capitaneada por mi tocayo Víctor Pérez, que ha trabajado para Spielberg y Disney entre otros. En la parte 3d hemos podido realizar parte de la animación con trajes de captura de movimiento, cortesía de la empresa Bibirasta. Y las guindas fueron tener una gran banda sonora (Emi Barés y Jose Luis Serrano) y un tema de fin de corto realmente épico de mano de La Negra Mayte (amadrinada de Pasión Vega) junto al productor musical Emi Barés. Y para redondearlo, el increíble póster creado por mi amigo Nekro, un artista internacional que hace unas maravillosas piezas de arte. No quiero empezar a enumerar a todo el maravilloso equipo pero desde aquí doy las gracias a todas las personas que lo han hecho posible, hay que recordar que el cine es un trabajo de equipo en el que todas y cada una de las personas son importantes.

RETAP es una producción de Invictus Designs Productions & Av2 Media con la colaboración de School Training.



Una pequeña muestra del corto Retap y del tremendo trabajo que hay detrás. El maravilloso cartel está realizado por Nekro.



¿Qué películas despertaron tu pasión por el cine?

Es una lista larga, pero comenzaría sin dudar con las maravillas del maestro Ray Harryhausen, pasando por *Cristal Oscuro*, *Star Wars*, *Tiburón*, etc... He tenido la suerte de crecer con un arsenal maravilloso audiovisual.



Foto por Francesca Matu

Tu trabajo está lleno de monstruos, ¿qué visión tienes de los monstruos?

Siempre me ha fascinado el tema criatura, un ser al que sin llegar a conocerlo se le juzga, se persigue y se le da caza. En la mayoría de ocasiones suele ser más casi como un animal, movido por instintos que no pueden controlar. Siempre he cuidado de una manera muy especial a las criaturas, tratándolas más como actores que como mero *atrezzo*. Me parece maravilloso el contrapunto de poder usar un monstruo para poder apreciar al verdadero monstruo, aquel que tiene elección, libre albedrío... el ser humano.

¿Cuál es la película que te hizo pasar más miedo?

En mi vida he visto infinidad de películas de terror, pero creo que todas las que más miedo me han dado han sido las que he visto de pequeño, *El resplandor*, *Poltergeist*, *Al final de la escalera*, la serie del gran Chicho Ibáñez Serrador, *Historias para no dormir*, incluso recuerdo un capítulo que me dio muy mal rollo de *Doctor Who*.

¿Cuáles son tus mayores referentes cinematográficos?

Pues tengo muchísimos maravillosos referentes, desde directores como Kubrick, Hitchcock, Kurosawa, Spielberg, Del Toro, Burton, Fincher, Buñuel... o genios de los fxs tradicionales como Baker, Smith, Wang, entre muchísimos otros.

¿Qué opinión tienes del cine español comparándolo con las industrias cinematográficas de otros países como Estados Unidos?

Pues me alegra mucho ver como la industria española va creciendo a un ritmo vertiginoso, aunque tal vez lo que más eche en falta es que hubiese más oportunidades para nuevos talentos y que se apueste más por ciertos géneros, como el terror o fantasía. Hemos sido referente mundial del cine de género y tenemos todos los ingredientes necesarios para ello. Muchos otros países “matarían” por tener el clima y las horas de luz que tenemos aquí, los grandes profesionales, la gastronomía, la historia...

¿Desde que comenzaste a esculpir digitalmente tenías claro que en algún momento darías el salto a dirigir tus propios proyectos?

La respuesta sería un rotundo no, creo que ni siquiera se me pasó por la cabeza el meterme a dirigir, a veces las cosas más bonitas vienen de una manera natural y fluida. La vida me ha enseñado que donde estoy actualmente es donde soy realmente feliz, y re-contestando a la primera pregunta, eso para mí es el éxito.

// LA INDUSTRIA
ESPAÑOLA VA CRECIENDO
A UN RITMO VERTIGINOSO





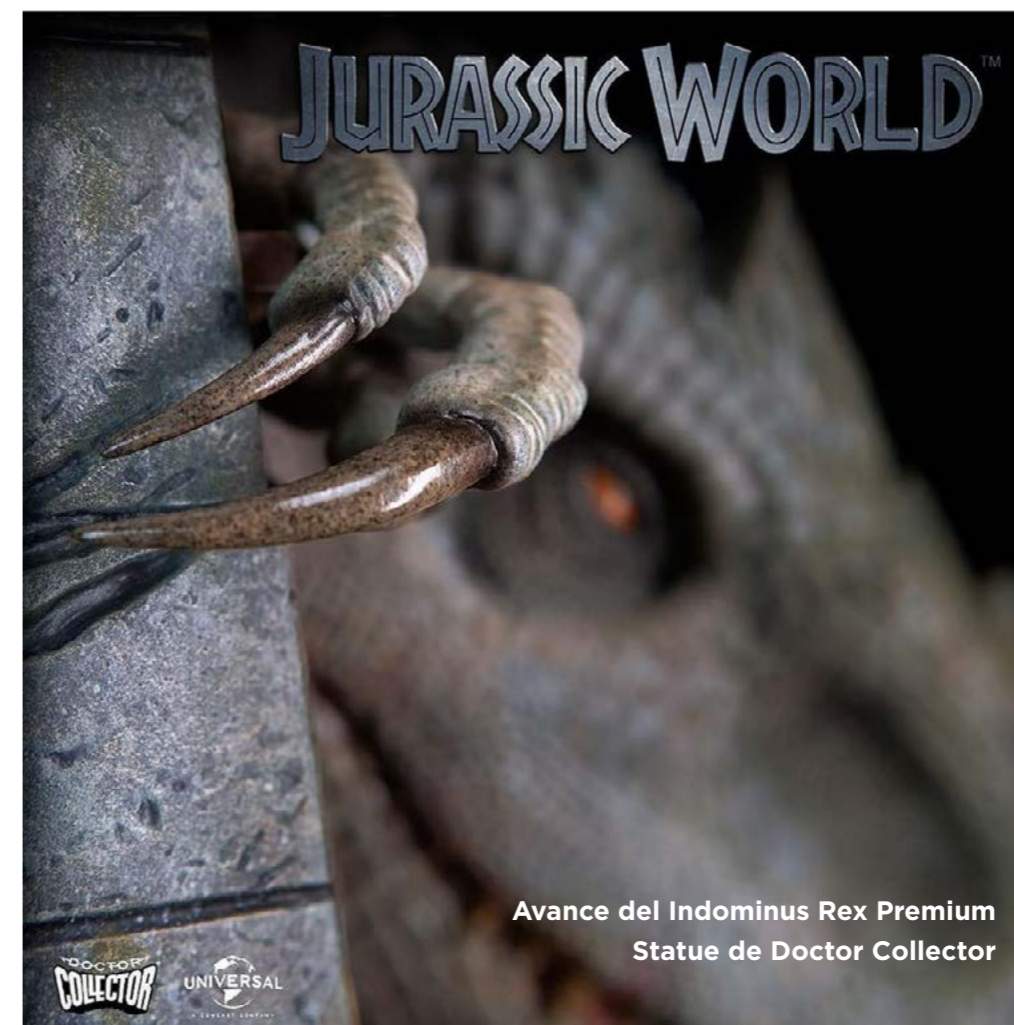
Pulsa sobre esta imagen para acceder a la representación en 3D interactiva, en la que podrás girar, mover, hacer zoom y cambiar la posición de la luz...

¿Cuáles son las mayores dificultades para dirigir y producir un proyecto propio?

Básicamente el dinero, hacer cine no solo es durísimo (aunque muy satisfactorio), además es horriblemente caro, para colmo el tipo de historias que me gusta contar son especialmente complejas, localizaciones, efectos especiales, etc...

¿Por qué necesitas contar tus propias historias?

Pues creo que es el motivo por el que estoy en el mundo, para contar historias, no me puedo ver haciendo ninguna otra cosa. Nada para mí es más bonito y especial que poder transformar ideas en realidades, no importa el medio. Además me parece que como creadores de contenido, es importante no sólo hacer cosas entretenidas y chulas, sino que es importante que tenga mensaje. El mensaje puede ir “vestido” de cualquier género, puedes hablar perfectamente del alcoholismo o la depresión usando el terror o la fantasía por ejemplo.



Avance del Indominus Rex Premium Statue de Doctor Collector



Haces unas esculturas impresionantes, exposiciones, has llegado a esculpir la Falla Municipal del Ayuntamiento de Valencia del año 2019, das clases, escribes libros, haces cortos, series, series de animación, estás preparando tu primer largo... ¿Qué te queda por hacer?

Me queda tantísimo por hacer, que aunque viviera 100 vidas seguro que se me quedarían cosas en el tintero, hahaha. Una de las cosas que espero poder realizar es un largometraje en *stop motion*, he tenido la suerte de poder tener una parte realizada con esa técnica en **RETAP**, animada por el gran Álvaro Postigo, y definitivamente es magia en estado puro.



Víctor Marín y Sergio Sandoval han diseñado la criatura de la película *Circle Line*, la primera película de la historia de monstruos hecha en Singapur

Adelántanos algo de todos los proyectos que tienes entre manos (como el corto *Unprovidence* o la película...)

Unprovidence es un corto que estamos acabando ahora mismo, con un equipo ultra reducido, básicamente en set somos tres personas más actores. Es un corto de época, finales de 1800 y comienzos de 1900, con lo que la complejidad está asegurada. La temática es apasionante, puesto que está inspirado en el escritor H.P. Lovecraft. Andrés Mata se ha encargado de la cinematografía, Meritxell Caba del arte en set y un servidor dirigiendo. Ha sido muy complejo puesto que al ser algo tan modesto, hemos tenido que hacer de personas-orquesta. José Varela da vida al protagonista de nuestra historia y lo acompañan Meritxell Caba, Pablo Ramos, Dani Sagaz y Dani Alba. Pese al reducido cast, han colaborado artistas internacionales de todo el mundo aportando piezas de arte para poder tener un gran diseño de producción, como Tomas Hijo, El artesano del Rey, Ismael Tejero, George Tsougkouzidis, María Domingo o Richard Luong entre otros. Por supuesto el increíble póster es obra del artistazo Manuel Carabias =).

Trabajando también en el que será el primer largometraje que dirija, con un maravilloso guion del gran Edgar de Benito y un servidor.

Del resto de cosas mucho hay entre manos pero poco se puede contar, aunque al menos dentro de poco espero que se puedan mostrar las piezas oficiales que hice de *Jurassic World* y para el 30 aniversario de *Jurassic Park* con Doctor Collector.

Después de más de 20 años de profesión, ¿Cómo se mantienen la ilusión y las ganas?

Eso me gustaría saber, hahaha, pero te diría que el truco es seguir alimentando el niño que llevamos dentro.

Esta entrevista se realizó en abril de 2023.
MUCHAS GRACIAS VÍCTOR.

ENTREVISTA BONUS

Pulsa sobre cada imagen para ver el cortometraje **CUCU** de Víctor Marín, un vídeo de su exposición en la comic-con Freakcon y su Libro de Arte (con prólogo de uno de mis dibujantes favoritos de siempre). Una maravilla.





NO VEAS ESTA PELÍCULA

No recuerdo ninguna otra película española que me haya generado tanto agobio desde el primer minuto. La película comienza con una secuencia literalmente asfixiante, un pequeño aperitivo de todo lo que está por venir.

Secuestrados es una película incómoda, quizás demasiado. Por eso no te voy a recomendar que la veas, sino todo lo contrario. La trama es demasiado real, las interpretaciones son demasiado reales, el movimiento de cámara acentúa toda la tensión. Es un gran trabajo, un enorme trabajo, y que consigue su objetivo sin lugar a dudas. Qué angustia de película...



FICHA TÉCNICA DE LA PELÍCULA



Año 2010

Dirección Miguel Ángel Vivas

Guion Miguel Ángel Vivas, Javier García Arredondo

Música Sergio Moure De Oteyza

Fotografía Pedro J. Márquez

Productor Vaca Films, La Fabrique de Films, Blur Producciones

Reparto

Fernando Cayo,
Manuela Vellés,
Ana Wagener,
Guillermo Barrientos,
Dritan Biba,
Martijn Kuiper,
Xoel Yáñez
Candela Fernández

Premios

2010: Festival de cine Fantástico de Austin:
Mejor película (Categoría Terror)

Sinopsis

Jaime, Marta y su hija Isa acaban de mudarse a una selecta urbanización de las afueras. Mientras se preparan para celebrar la primera noche en su nueva casa, tres encapuchados irrumpen violentamente en la vivienda con el objetivo de robar y sin importarles el horror que siembren a su paso.

Secuestrados es como el cuento de los 3 cerditos. Sólo que la casa de ladrillo y cemento en esta ocasión no será suficiente, y en lugar de un lobo hay 3 lobos, 3 monstruosos lobos. Y por supuesto, no es para nada un cuento infantil.

Tenía la idea clara para este dibujo, dibujar una casa a las afueras. Uno de esos chalets que son indicadores de alto status, de éxito, de que la vida me ha tratado como merezco porque soy la ostia. Y al mismo tiempo son un reclamo para los que viven del robo con intimidación y con violencia, de esos que parece que ya lo han perdido todo y para los que la muerte será casi un regalo. Un descanso.

He dibujado árboles para situar entre esos árboles a los 3 atracadores. Con las máscaras puestas, para quitarles toda esa humanidad de la que carecen.

Y por último las víctimas, dándole un protagonismo especial a la hija y a un momento concreto de la película. Una escena que cuando la veas (no la veas) no la podrás olvidar. Y del pelo de la niña aparece esa sustancia, que podría parecer sangre pero no lo es. Es mucho más. Es la acumulación de terror, de miedo, de dolor, de rabia, de desesperación, que estalla en esa escena y que he querido que caiga sobre la casa en este pequeño homenaje.

Para finalizar he puesto debajo del título: "*Una angustiada película de Miguel Ángel Vivas*". No es para menos.



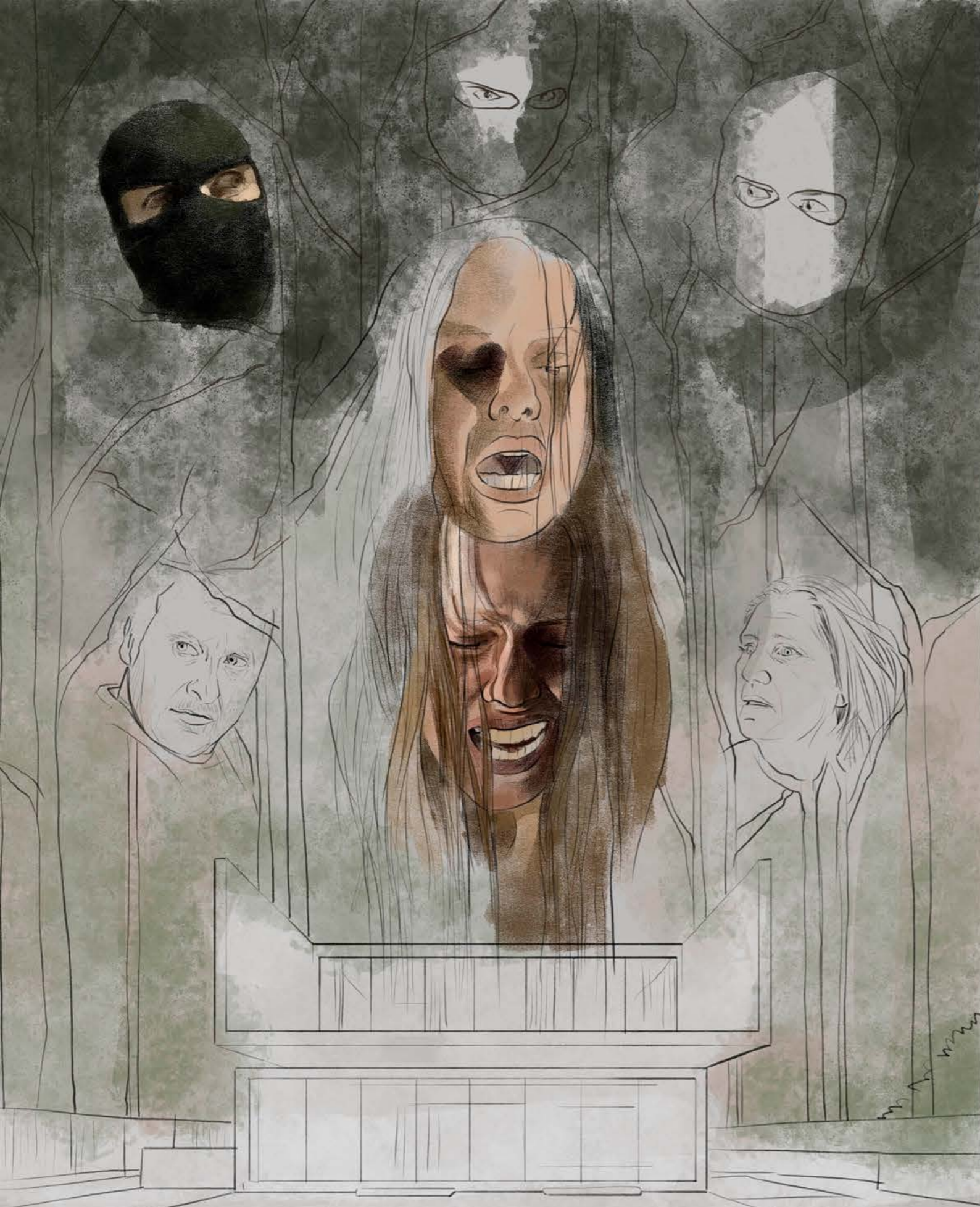
PROCESO



SECUESTRADOS



SECUESTRADOS



SECUESTRADOS



SECUESTRADOS



SECUESTRADOS



SECUESTRADOS



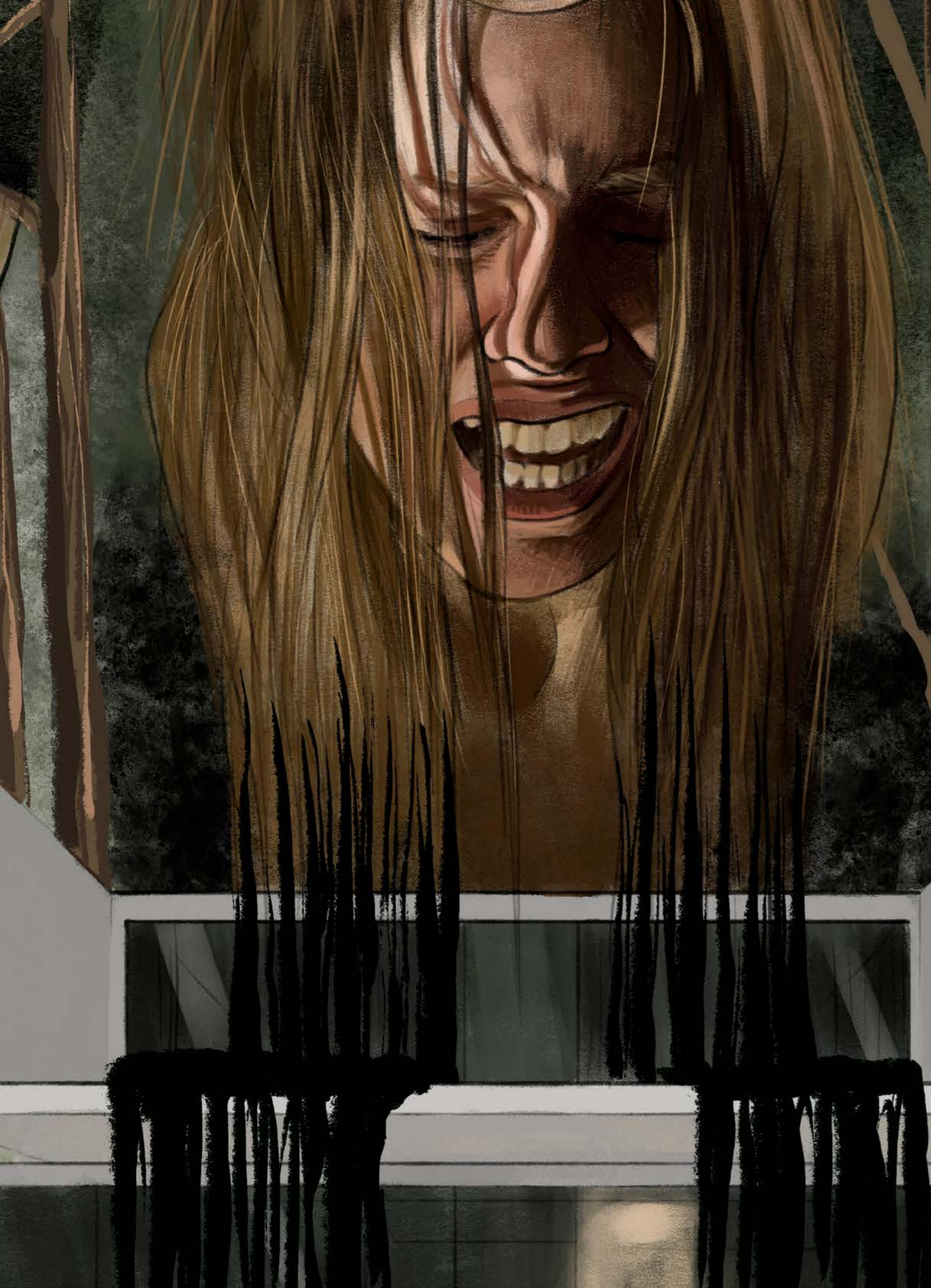
SECUESTRADOS



SECUESTRADOS

UNA ANGUSTIOSA PELÍCULA DE MIGUEL ÁNGEL VIVAS

CARABIAS



SECUESTRADOS

UNA ANGUSTIOSA PELÍCULA DE MIGUEL ÁNGEL VIVAS

CARABIAS

No entiendo una vida sin arte.

En los momentos en los que me he sentido perdida, frustrada o vacía, este llegaba para recordarme que era especial y que estaba viva.

Me formé como Coach porque me dí cuenta que tenía un talento muy marcado:

“Lograr que otras personas se transformaran de verdad”.

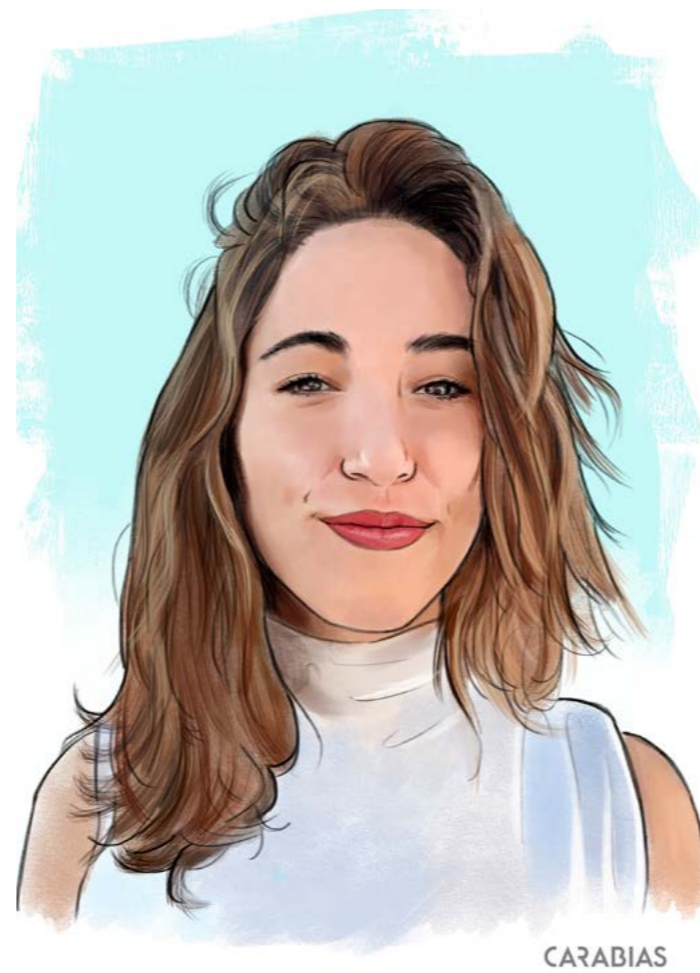
Desde adolescente, viví muchas experiencias en las que amigos y familiares me decían: me has cambiado la vida. ¡Jamás pensé que sería capaz de esto!

Dí más de un giro profesional: de ambientóloga a cantante y bailarina. De animadora de hotel a consultora de robótica. De técnico ambiental a...

Comienza mi carrera de Coach profesional y yo seguía preguntándome:

¿y si hago de mi pasión mi profesión?

Recordé que había crecido rodeada de artistas:



CARABIAS

directores de cine, dibujantes, bailarines y fotógrafos.

Entonces me topé con el sector que despertaría mi pasión: las artes escénicas.

Hoy, puedo decir bien alto que me apasiona mi profesión y esto gracias a mis artistas: me recordáis que TODO es posible.

Para hacerlo más emocionante, he creado el Coaching Experimental. Nuestra misión es quitar capas que no te sirven y llegar a tu verdadera esencia profesional.

Experimentar es probar, es lanzarte a algo nuevo. Es buscar, es vivir, es sentir, es transformarte porque nunca vuelves a ser igual.

He logrado mi sueño: hacer que todo sea posible y que el arte sea el protagonista.

Ana tiene mucho que ofrecerte:

El podcast del artista

El canal de los artistas

Descubre “Behind the scenes”, la newsletter de Ana Barrera. Imprescindible.

Pasa a la acción y suscríbete
AQUÍ



ANA BARRERA GÓMEZ

anabarreragomez.com

No te des "la espalda"

¿Sabías cuál es la parte del cuerpo más cobarde?

La espalda.

Ahí es dónde están los miedos, los colocamos detrás para no verlos.

Entre nosotros, estamos acostumbrados a hablar de bloqueos, justificando el miedo a avanzar.

"Estoy estancado, confundido, trabado".

La gran Frida Kahlo, pintora mexicana, estaba paralizada física y emocionalmente, pero ella lo hizo de forma diferente.

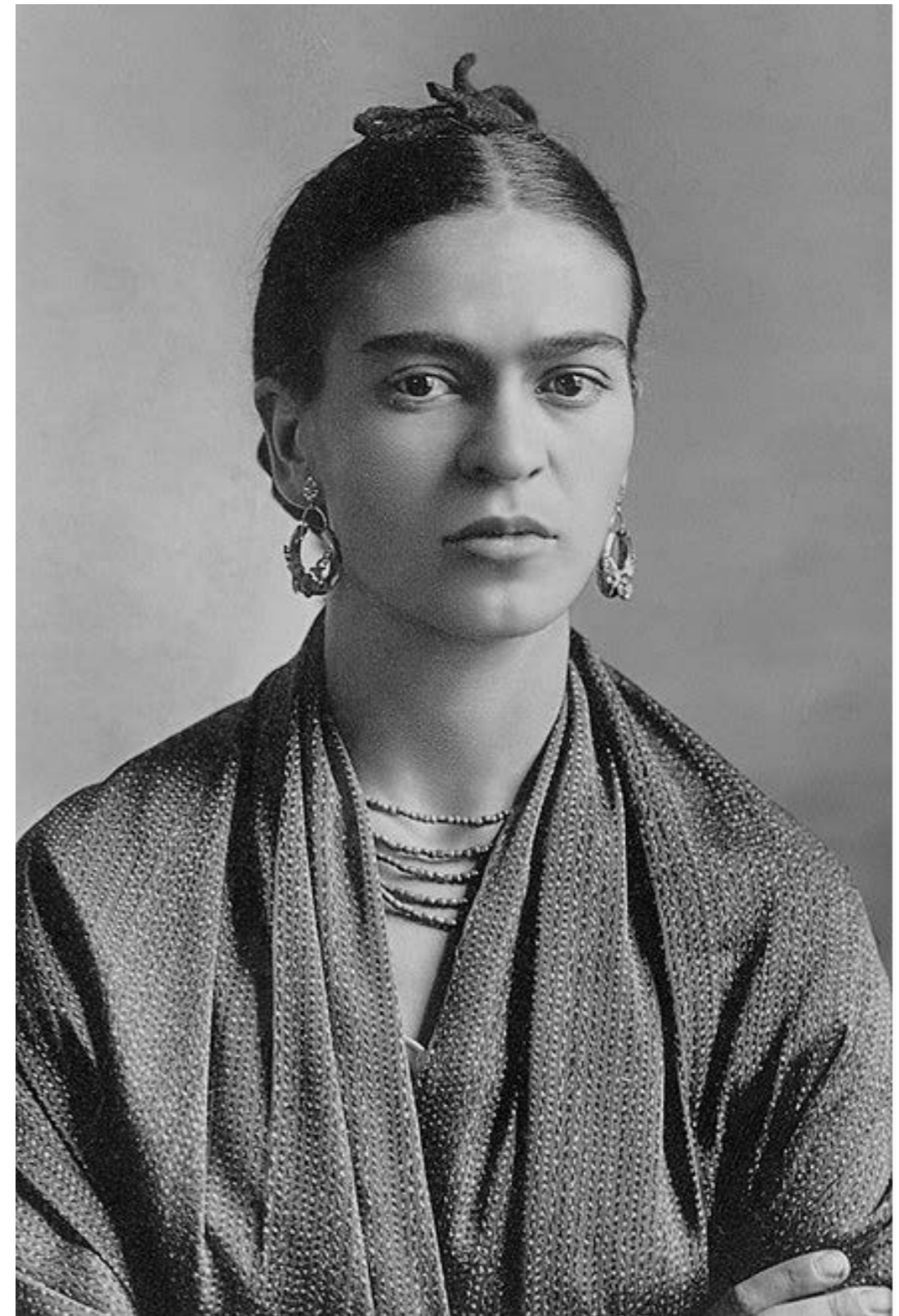
La palabra "excusa" nunca estuvo en su diccionario y empezó a crear arte para salvarse a sí misma.

Quería darle luz a sus pesadillas y es así cómo las transformó en flores.

Miedos, bloqueos y dudas tienen un mismo objetivo: no avanzar para quedarte cómo estás.

"Pensaron que yo era surrealista, pero no lo fui. Nunca pinté mis sueños, sólo pinté mi propia realidad." - Frida Kahlo

Sea cual sea tu impedimento, poner luz en el lugar indicado es lo único que te dará más flores y menos disgustos.



Herramienta práctica:

El primer paso para poner luz donde la necesitas:

La mente es muy cabrona
Como diría un mexicano, “la mente es muy cabrona, wey”.

Existe una parte de tu cerebro muy antigua que actúa por miedo. Por miedo te dice que no lo hagas, que no es el momento, que no puedes, que hay otros mejor que tú... Y un sinfín de argumentos que NO se corresponden con tu realidad.

Es importante que te adelantes a tu mente y que antes de parar cualquier acción, compromiso, tarea que tenías pensado hacer te hagas dos preguntas:

- 1.¿De dónde viene esta reacción?
- 2.¿Es una reacción de mi YO infantil o de mi YO más adulto?

Para distinguirlo, si aparecen reacciones como la crítica, la falta de responsabilidad y compromiso, el victimismo, la pereza, la mentira... Es que tu niñ@ está llamando tu atención.

Dásela, pero con límites.

- 1- Pon una fecha amable y coherente con tus compromisos. Que te dé tiempo a cumplirlos y que te impida posponerlo más de la cuenta.
- 2- Comprométete con alguien más.
- 3- Sé consciente de tu propio ritmo.

Hay una frase que comparto con mis artistas antes de iniciar nuestros procesos, y es:

El actor debe cultivar su cuerpo. El actor debe trabajar en su voz. Pero lo más importante en lo que debe trabajar un actor es su mente. Stella Adler

Ahora que estás alumbrando esas incoherencias, autosabotajes y acciones que muchas veces van en contra de ti y retrasan tu proceso, ya no tienes excusa para NO avanzar.

Si eres artista, te mueve la sensibilidad y lo que buscas es ser TÚ y empezar a expresar tu talento desde la libertad, LATIDO ARTÍSTICO tiene un espacio para ti.

[Entra en este enlace y sumérgete en nuestra propuesta.](#) Si te “late”, entonces te veré entre mis artistas muy pronto. Recuerda que puedes escribirme por email en coaching@anabarreragomez.com

Muy cerca,

Ana

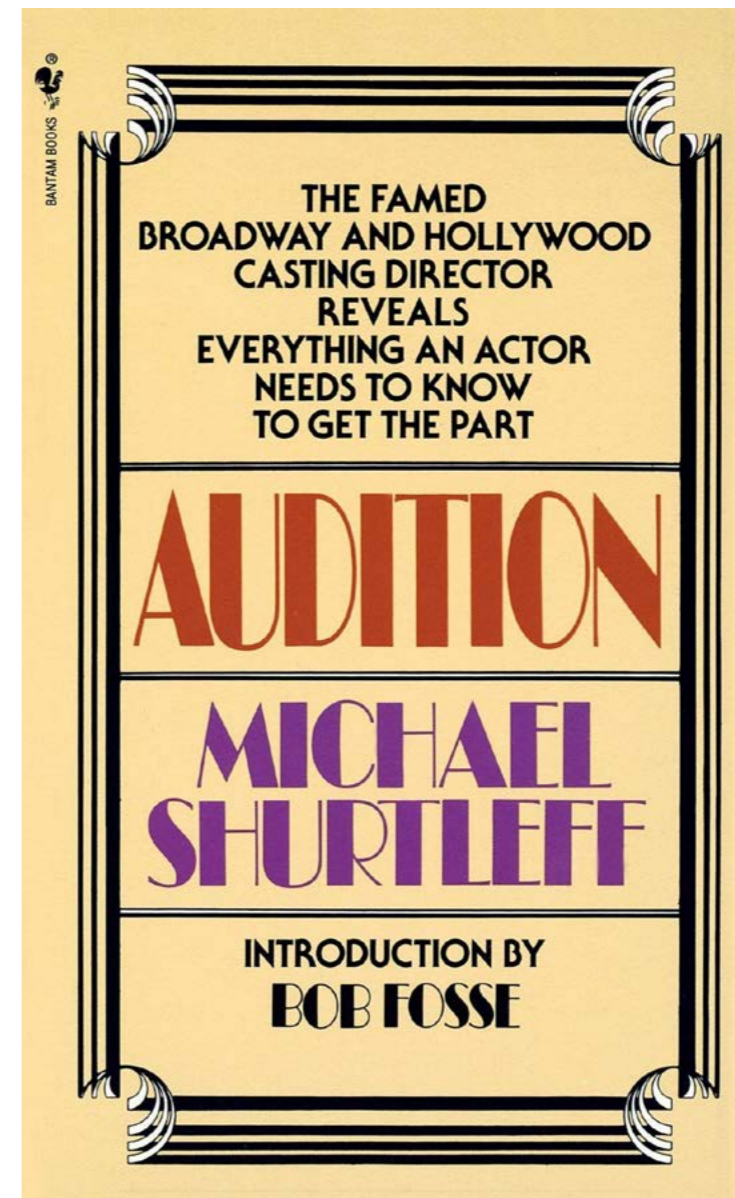
Ana Barrera Gómez

ACTÚA DE LIBRO



Cada número, el reto que me propongo (y te propongo) es la lectura de un libro que trate sobre interpretación, del cual extraeré conclusiones, herramientas y claves que puedan ponerse en práctica y utilizarse bien en el trabajo con el personaje, bien en la vida y las rutinas del actor. Mi propósito es facilitar y acercar al mundo toda información útil e interesante sobre el universo y el arte del actor que aparezca en los libros que iremos revisando juntos.

ALBA CARRILLO



¿Cuál es la manera más efectiva de preparar un casting? ¿Qué pasos debo seguir? ¿Qué cosas importantes he de tener en cuenta antes, durante y después de una prueba? ¿Qué busca un director de casting en un actor? ¿Es más importante mi perfil o mi habilidad para interpretar? ¿Cómo puedo diferenciarme del resto de actores que audicionan para el mismo papel que yo? ¿Es esto cuestión de suerte o de verdad sirve el trabajo duro?

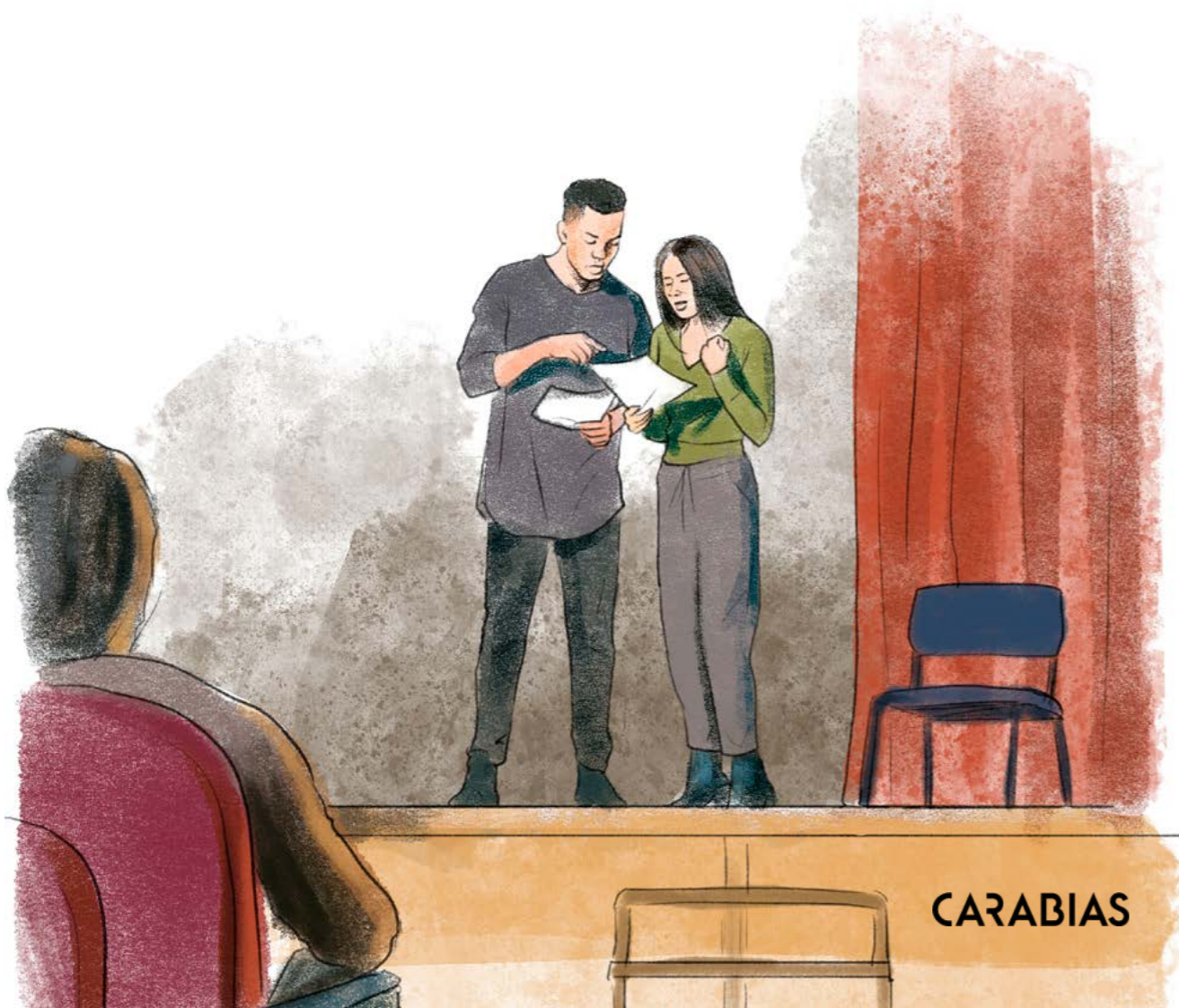
El autor de **Audición**, **Michael Shurtleff**, fue un dramaturgo americano que trabajó como director de casting en Broadway durante décadas, y cuya enorme empatía hacia los actores (tenía más de cincuenta mil nombres en su base de datos) le llevó a escribir este libro. Falleció en 2007, pero, por suerte, nos dejó por escrito “todo lo que un actor necesita saber para conseguir el papel”.

Bob Fosse, en el prólogo, presenta este libro como “indispensable” para todo aspirante ambicioso a actor. En él encontrarás, además de doce herramientas para preparar una audición, multitud de consejos prácticos para enfrentarte y superar cualquier situación de casting con éxito.

Ni todo el entrenamiento interpretativo del mundo sirve al actor si, en una prueba, este no es capaz de convencer a un director de casting de que puede defender bien el papel. La habilidad de “audicionar” es algo que el actor también debe adquirir, practicar y dominar

La profesión del actor está inevitablemente ligada a la inestabilidad, a la continua búsqueda de oportunidades y, sobre todo, al **rechazo**. Y lo más frustrante es que en un proceso de casting influyen tantos factores que un actor nunca llega a saber exactamente el por qué de ese “NO”. Por eso, *tu foco no debería estar tanto en conseguir el papel, sino en hacer la mejor audición que en ese momento de tu vida seas capaz de hacer*. Prepara bien tus castings y preséntate a todos lo que puedas (siempre que te lo permitan) para ganar práctica, aunque creas que no encajas en el papel.

Según el autor, por mucho que un **director de casting** tenga en su mente una imagen clara de lo que busca, la realidad es que un actor lo suficientemente interesante, talentoso y comprometido puede hacerle cambiar de opinión. En una audición presencial, es fundamental que vean tu esencia, personalidad y humor. Asegúrate de que digan de ti, por tu actitud amable, abierta y cooperativa, que es fácil trabajar contigo. Presenta tus trabajos anteriores con orgullo y dándoles valor (cómo hablas de lo que has hecho es más importante que lo que has hecho).



Lo que los directores de casting quieren ver es tu yo real y auténtico reaccionando a la situación de la separata de una manera única. Enfócate en ponerte en la situación del personaje y luchar su lucha desde tu propia vida emocional. Actuar no es escapar de ti, es ser tú: en lugar de intentar ser otro, confía en quién eres, porque no hay nadie como tú

Estas son las **12 pautas**, guías o preguntas que tienes que hacerte sí o sí antes de una audición. Contéstalas siempre como si tú fueras el personaje: “Yo quiero...”:

- 1. RELACIÓN (¿cuál es mi relación con el otro personaje en la escena?):** Detecta **quién eres** con respecto al otro (“soy su madre, es mi hijo”), así como tu **actitud emocional** hacia él en la escena (“estoy encantada con él”, “quiero que cambie”,...). Encuentra el **amor** en la escena (contesta siempre “Sí” a las preguntas “¿le amo?” o “¿quiero gustarle?”).
- 2. CONFLICTO (¿por/para qué lucho dentro de esa relación y qué obstáculos hay?):** Pregúntate qué quieres del otro y elige el **motor** más positivo, activo y emocional (“lucho por dinero porque así tendré su amor”). Visualiza cumplidas las mayores **fantasías** del personaje y pelea para hacerlas realidad contra cualquier **obstáculo** o miedo que interfiera (“aunque quiero que me vea inteligente, ser tímida y torpe me saboteará”).
- 3. MOMENTO ANTERIOR (¿qué pasa antes de la escena y cómo me hace sentir?):** Estudia la vida del personaje para entender cómo ha llegado a esta escena. Formula su **conflicto previo a la escena**: “tengo que mantener contra su padre a mi hijo (fantasía o mejor escenario), quien va a intentar alejarlo de mí si no lo hago (miedo o peor escenario)”. Antes de actuar, elige un **momento personal** relacionado con este conflicto y úsalo como impulso.
- 4. HUMOR (¿dónde está el humor en esta escena?):** Encuentra **dónde** puedes poner humor en la escena (sobre todo si es un drama, para hacer más liviano el conflicto, como hacemos en la vida) y **de qué manera** (añade ironías, dale carisma a tu personaje,...y procura siempre que se pueda empatizar con él, aunque sea “el malo”).
- 5. OPUESTOS (¿qué es lo contrario a lo que digo? ¿qué es lo contrario a mi motivación u objetivo?):** Busca los opuestos de las palabras de tu personaje y crea el **subtexto** en base a ellos (si dices “¡Vete!”), que tu subtexto sea “¡Abrázame!”). Crea también un opuesto a tu fantasía o motor para la escena (“me casaría contigo mañana y te mataría ahora mismo”).

6. **DESCUBRIMIENTOS** (¿qué cosas pasan por primera vez en esta escena? ¿qué descubro del otro en ella?): Detecta cuáles la información nueva para tu personaje en esta escena (sobre sí mismo, sobre el otro, sobre alguien que no está o sobre la situación pasada o presente). Busca **qué hay en juego** y qué necesitas averiguar para ganar.
7. **COMUNICACIÓN Y COMPETICIÓN** (¿estoy transmitiendo y recibiendo emociones o solo hablando? ¿por qué estoy compitiendo?): Como **emisor**, asegúrate de que tu mensaje es claro y de que el otro lo recibe y comprende. Como **receptor**, escucha al otro con atención (la información que te da es poder para ti). Encuentra **por qué compites** (“quiero tener razón”, “quiero cambiarte”, “quiero ser más elegante que tú”,...).
8. **IMPORTANCIA** (¿por qué este momento es emocionalmente importante para mi personaje y cómo puedo hacerlo importante para mí?): Ya que cada escena es un momento único, inusual y extraordinario de la vida de tu personaje, has de darle la **máxima importancia emocional** (como cuando se te escapa el bus y corres desesperado): “en cada momento de esta escena, mataría por lo que lucho”.
9. **EVENTOS** (¿qué pasa en la escena que me favorece o me perjudica? ¿cómo cambian la vida de mi personaje y su relación con el otro a lo largo de la escena?): Crea un evento de cada **descubrimiento** que hagas en la escena, así como de cada **victoria** y cada **derrota** que te acerque o te aleje de aquello por lo que luchas. Dale la máxima importancia.
10. **LUGAR** (¿dónde ocurre la escena? ¿qué lugar puedo usar para ayudarme a recrear las sensaciones de mi personaje?): Averigua **qué significa** para tu personaje ese lugar (¿lo ama o lo odia?, ¿tiene el poder o no?,...) y qué papel juega en la escena (¿es interior o exterior?, ¿es público o privado?,...), y luego, con tu imaginación, **recrea un lugar** que conozcas bien y que, por lo que allí ocurrió, te haga sentir lo mismo que siente tu personaje.
11. **JUGAR EL JUEGO Y JUGAR EL ROL** (¿a qué juego estoy jugando en esta escena? ¿qué puedo ganar y perder? ¿qué rol asumo para jugar lo mejor posible?): Determina tu **rol** dentro de la escena con respecto al otro (“hijo/madre”), y juega ese rol lo mejor posible (sé el mejor “hijo”) para **ganar el juego** de la escena (“que mi madre me quiera”).
12. **MISTERIO Y SECRETOS** (¿qué quiero que el otro sepa de mí y qué no? ¿qué quiero saber del otro? ¿qué cosas no sé?): Haz una lista de **cosas que no sabe** tu personaje en la escena (sobre sí mismo, sobre el otro y sobre la situación) y tenlas presentes mientras actúas. Explora los **secretos** que tienes (los que quieres que el otro sepa y los que no).

Las posibilidades del SÍ son siempre más interesantes de actuar que las certezas del NO: un buen actor no actúa el NO, sino el SÍ, el sueño del personaje. Estudia la vida real, porque actuar no es hacer lo que deberíamos hacer, sino hacer lo que hacemos en la vida

Si, a pesar de toda esta preparación, justo **antes** de interpretar la escena te encuentras perdido y sin una motivación clara, aférrate a estas preguntas: “¿cómo mi personaje intenta cambiar al otro en esta escena?” (decide qué cambios concretos quieres producir en él y mantenlos en secreto mientras luchas porque ocurran) o “¿por qué me quiero vengar/qué quiero demostrarle?”

Durante la prueba, recuerda **no** parar nunca la escena a no ser que ellos te corten. Puedes ignorar las acotaciones si no te son útiles. Crea un diálogo interno específico (tu escucha mejorará), así como imágenes que le acompañen y que visualices (mira al otro a los ojos solo un 10% del tiempo).

Para diferenciarte y ser recordado **después** del casting, toma riesgos: haz cosas que nadie haría (en el peor de los casos, se acordarán de ti). Si te llaman para una segunda prueba, ponte la misma ropa que llevaste en la primera (algo adecuado al personaje o neutro, pero nunca opuesto). Crea el hábito de enviar mails y selftapes (puedes crear tú las separatas) periódicamente a los directores de casting. Aunque tengas representante, nunca dejes de enterarte de lo que pasa en la industria.

Trabaja duro para estar preparado para tu oportunidad (el deseo no es nada sin disciplina) y persiste. Nadie te garantiza que consigas lo que quieres si persistes, pero sí que serás considerado para lo que quieres. El actor que se niega a ser ignorado es el actor ganador.



actúa de libro

Alba Carrillo
@albacarrilloweb
info@albacarrilloweb.com
www.albacarrilloweb.com

WWW.ALBACARRILLOWEB.COM

PABLO CASTILLO

“Lo bonito del aprendizaje.

Muchas veces pienso que el cerebro es algo especialmente increíble: tener la capacidad de retener información, datos, formas y maneras de realizar X tarea; es impresionante.

Pero a la vez le doy vueltas al coco, reflexionando sobre lo bonito que es también enseñar, compartir tus experiencias, habilidades, en definitiva: tu aprendizaje. Toda esa información, datos, etc, mostrarla al mundo. Y, ahí, las redes sociales tienen un papel fundamental. Todas ellas, tanto Instagram como Facebook o LinkedIn, por ejemplo, te ofrecen la posibilidad de subir un contenido muy diverso desde: ¿Qué has hecho? a ¿Cómo lo has hecho? pasando por un millar de preguntas más ¿No es alucinante?

Estoy seguro de que en algún momento, cuando me haya curtido bien profesionalmente en el sector de la producción y el sonido, impartiré mis conocimientos en algún espacio más concreto. Pero, mientras tanto, me tendréis que aguantar en RRSS.”

Soy Pablo Castillo -Produktions-, técnico de sonido y productor en audiovisuales y espectáculos y, el 11 de Marzo de 2022, hacía esta publicación en mi cuenta de Instagram reflexionando sobre lo bonito de compartir.

Mi única intención en esta revista es acercaros el universo sonoro, tan desconocido como fundamental, a todos los lectores y lectoras que estéis detrás de estas páginas.

Por ello éste me ha parecido un momento genial para retomar el post que escribí en el pasado, utilizarlo como presentación y permitirme el lujo de modificar la última frase:



“Mientras tanto, me tendréis que aguantar en RRSS y en Carabias dibuja bimensualmente.”
Gracias Manuel, por la oportunidad.

Puedes seguir a Pablo en Instagram **AQUÍ**

PRODUKTIONS®

DEL SUSURRO AL GRITO

En esta sección os acerco este concepto: "**dinámica**" o "**rango dinámico**", y la importancia que tiene no solo a la hora de grabar el sonido directo, sino también de postproducirlo. Pero, ¿qué quiere decir esta terminología?

El rango dinámico de una señal de audio es la diferencia entre la parte más suave y la más potente de la señal (técnicamente, entre la menor y mayor amplitud). Desde el susurro más tenue, hasta el mayor de los gritos posibles. Y esto dificulta siempre la captación del sonido directo y, más aún, si pasamos "**del susurro al grito**" en décimas de segundo. ¿Por qué? Porque si cogemos niveles para obtener todos los matices del susurro, el grito que viene después distorsionará y, si cogemos niveles para el grito, el susurro será apenas perceptible en el track.

Para mi, lo más importante, es respetar dicha dinámica siempre que se pueda. Para ello, desde que descubrí las grabadoras que proporcionaban una **grabación dual** (Tascam DR40, Zoom F4, Zoom F8...) no dudé en hacerme con una de ellas lo antes posible. Estas grabadoras ofrecen la posibilidad de duplicar cada canal de entrada, aplicando una ganancia diferente al "segundo track". Es decir, tienes por cada micrófono dos pistas: 1 con la ganancia X y otra con la ganancia X +- Y.



Y os preguntaréis: ¿Y esto para qué? Pues bien, con el primer canal, intentaremos **sacar el máximo jugo posible** a esos susurros y dinámicas más tenues de los que antes hablábamos, y con el segundo canal (el duplicado), trataremos de asegurarnos de que los momentos más álgidos de la toma, no nos saturen o distorsionen. De esta forma, tendremos toda la dinámica bien grabada.

Pero claro, luego llega a sala de postproducción y... todo se complica. Imaginemos que en una misma toma grabada con la Zoom F8 (que graba en dual), y en la que tenemos 3 micrófonos inalámbricos y una pértiga (todas en dual), se generan, por cada toma 4 + 4 tracks (8 tracks por cada toma)... ¿Qué hacemos entonces? ¿Le pedimos al montador/a que sincronice las 8 pistas? La respuesta es: **sí**, pero ¡OJO!, piensa que son decenas de tomas, muchas secuencias, y por ende, muchísima información de sonido bastante compleja de gestionar si no organizan bien la timeline. Por ello, los ingenieros han trabajado para amortiguar este problema, proponiendo el formato **POLIWAV** ;)

El Poliwav básicamente lo que hace es aunar en una misma pista, todos los canales que tenías habilitados durante la toma. De esta forma, el montador sincroniza esa única pista y monta con ello. Cuando exporta el AAF para el postproductor de sonido, éste desplegará ese Poliwav para ver qué diferentes informaciones dispone (recuerda: 3 micros inalámbricos y una pértiga), e irá jugando con esa información en base a su conveniencia. Eso sí, si te encuentras ya en la sala de mezclas, recuerda que siempre es importante **respetar la dinámica** del set. Que los gritos nunca superen los -6dBFS, el texto normal esté entre los -18dBFS y los -12dBFS y los susurros, algo por debajo de esos -18dBFS. No pretendas poner los susurros tan presentes como los gritos, porque entonces, estarás manipulando la dinámica de la toma y, sí, el cine es todo mentira, pero... hay momentos y momentos para poder mentir jeje ;)

"Uffff qué tostón Pablo, te pasas con los tecnicismos" Puede ser jajaja pero, prefiero que al menos **os suene** dicha terminología: "dinámica" "dual" "poliwav" para que, si en algún momento tu, como actor, actriz, productor/a, director/a te enfrentas a una necesidad similar de tener que grabar una cuestión que prevees que tendrá bastante dinámica, ya sabes cómo atajarla o al menos, ya sabes que tienes que buscar un / una sonidista que pueda resolverte el asunto con este equipamiento o similar :) Yo me apunto a tus proyectos encantadísimo!

Pablo Castillo - Produktions



Para disfrutar esta revista lo ideal es tener un poco de tiempo, leerla, mirar los dibujos con calma, volver a mirar... Pero no siempre es posible. Te quiero recomendar aquí algunos podcast para cuando no tengas tiempo de mirar pero sí de escuchar. El cine que se escucha.



EL PODCAST DEL ACTOR

Comenzamos con el podcast de nuestra maravillosa colaboradora Ana Barrera:

Bienvenidas/os a este podcast, creado para que os INSPIRÉIS y deis ese primer paso hacia vuestro escenario favorito.

[ESCUCHAR](#)



LA SCRIPT

El podcast de La Script con María Guerra.

[ESCUCHAR](#)



Y SI NO ¿QUÉ?

Una charla íntima entre Nahuel Picone, Paco Sepúlveda y el/la invitado/a. Desconecta y disfruta.

[ESCUCHAR](#)

BACK GROUND

CON PABLO CORTÉS

BACKGROUND

Descubre quienes le dan vida al cine y al teatro, desde intérpretes a técnicos, a personas del negocio. TODO, de dentro a fuera del mundo del cine y el teatro. Presentado por Pablo Cortés (lg @pabloakacortes).

ESCUCHAR



LA MEJOR PELÍCULA DEL MUNDO

Cada Lunes analizaremos con una absoluta falta de rigor y criterio las películas por las que merece la pena vivir.

Un podcast de Dani Julià y el grandísimo Javier Parra. Esto es pasión por el cine.

ESCUCHAR



Hace un año...

EVA BONALD



730 DÍAS ANTES

Sólo el 8,17% de los actores españoles viven de su profesión.

8 de cada 100.

Los actores están hechos de una pasta especial, de eso no hay duda.

Esta sección nace para dar espacio y voz a actores que están comenzando o que ya tienen un recorrido pero (todavía) no son muy reconocidos. Esta sección nace para descubrir qué les motiva, qué les empuja, qué persiguen, cómo se enfrentan a esta profesión tan complicada y tan apasionante.

Pero esta sección no se queda aquí. Esta sección es también un compromiso por parte de la persona de volver a responder unas preguntas dentro de 2 años.

Dentro de 730 días.

Y esa entrevista dentro de 2 años no será para evaluar si ha conseguido sus objetivos o ha fracasado en el intento, porque el único fracaso es no intentarlo. Luchar por una pasión me parece maravilloso, pase lo que pase.

Comenzamos.

¿POR QUÉ ERES ACTRIZ?

Me encanta empezar la entrevista con esta pregunta. Desde muy pequeña siempre he querido ser actriz, no sé en que momento supe que esta profesión se llamaba así, pero me encantaba vivir muchas vidas, poder empatizar con cada una de las historias. Soy actriz por eso, porque me encanta vivir emociones, estoy constantemente buscando nuevos estímulos y me parece muy curioso el ser humano, poder entender cada situación y como el cuerpo lo percibe y lo transmite, pero además hay una cosa que me di cuenta hace unos años, actuar sana. Puedo estar con fiebre, tener ansiedad o cualquier otra cosa, que si te tengo que interpretar cualquier papel todos esos males desaparecen por completo. Es magia.

¿POR QUÉ TU PROFESIÓN ES MARAVILLOSA?

Porque no hay nada más bonito en el mundo que hacer lo que te gusta y para mí es esto. Y con esta profesión te das cuenta que si algo quieres, tienes que luchar mucho por ello y eso te hace crecer.



¿CON QUÉ DIRECTORES Y ACTORES TE GUSTARÍA TRABAJAR?

En España, contamos con muchos actores y directores muy buenos, pero es verdad que desde muy pequeña, me ha apasionado el trabajo de Meryl Streep, la manera que tiene de encarnar cada personaje y me encantaría algún día poder trabajar con ella.

En cuanto a directores, Almodovar. Tengo curiosidad como sería trabajar con él, me encantaría que me dirigiese en una de sus películas que tanto me fascinan.

¿QUÉ PELÍCULA TE HUBIERA ENCANTADO PROTAGONIZAR?

Interstellar, para mí, es una película que desde el principio hasta el final siento diferentes tipos de emociones, los recorridos de los personajes, la banda sonora, la fotografía... todo me parece alucinante. Es una película que nunca me canso de verla. Además, tuve la suerte de trabajar con Hoyte Van Hoytema y me parece un genio muy pero que muy divertido.



¿CUÁL HA SIDO TU MAYOR LOGRO PROFESIONAL HASTA AHORA?

No considero que algún trabajo que haya hecho haya sido más importante que otro, lo enfoco más de cómo me he sentido realizando ese trabajo. Este año, estrené en el Festival de cine de Málaga un cortometraje llamado "Saboteadora" donde era la actriz principal y para mí haber encarnado el personaje de Diana me hizo darme cuenta de muchas cosas y creo que me vino en el momento perfecto tanto profesional como personalmente, lo disfruté muchísimo.

EN PLANO PROFESIONAL, ¿QUÉ ES PARA TI UN FRACASO?

Para mí un fracaso es dejar de luchar por lo que uno quiere, es rendirse.

¿CÓMO GESTIONAS LOS FRACASOS?

Hay algo que me pasa, es que no puedo hacer otra cosa que no sea interpretar, no me imagino mi vida haciendo algo diferente. Por lo que cuando estoy desanimada, tengo días malos o pienso que no puedo más, recuerdo que es lo que me hace feliz y por qué soy actriz.

ALGUNO DE TUS MAYORES MIEDOS PROFESIONALES

No poder dedicarme toda mi vida únicamente a la interpretación.

¿CREES QUE UNA ACTRIZ PROFESIONAL DEBE TENER UNA PÁGINA WEB PROPIA?

No creo que sea imprescindible, pero al final cuanto más información puedas ofrecer sobre tu trabajo, siempre es bueno.





¿CREES QUE UNA ACTRIZ PROFESIONAL DEBE TENER REPRESENTANTE?

Creo que el representante es una parte muy importante de nuestra profesión y que está para ayudarnos. Pero creo que si no te sale ninguno no pasa nada, lo importante es no parar de hacer cosas, buscar, moverte y así las cosas salen tengas o no representante.

¿SUELES PENSAR A LARGO PLAZO? SI TODO NO SALE COMO ESPERAS... ¿TIENES UN PLAN B?

Nunca pienso a largo plazo jajaj soy piscis. No, la verdad es que suelo pensar día a día y como mucho mes a mes. Me gusta centrarme en el momento que estoy viviendo.

No tengo ningún plan B... cuando aposté por esto aposté al completo. Si no sale como espero... tiene que salir, no tengo otra.

DE AQUÍ A DOS AÑOS, ¿QUÉ OBJETIVOS PROFESIONALES TE HAS MARCADO?

Me gustaría estar trabajando sin parar, salir de un proyecto y empezar en otro pero cosas que realmente me enriquezcan y me hagan crecer mucho. ¡Ah! Y tener muy buen nivel de inglés.

¿QUÉ PROYECTOS (QUE SE PUEDAN CONTAR) TIENES AHORA ENTRE MANOS?

En este momento no puedo contar nada... pero hay un gran año por delante.

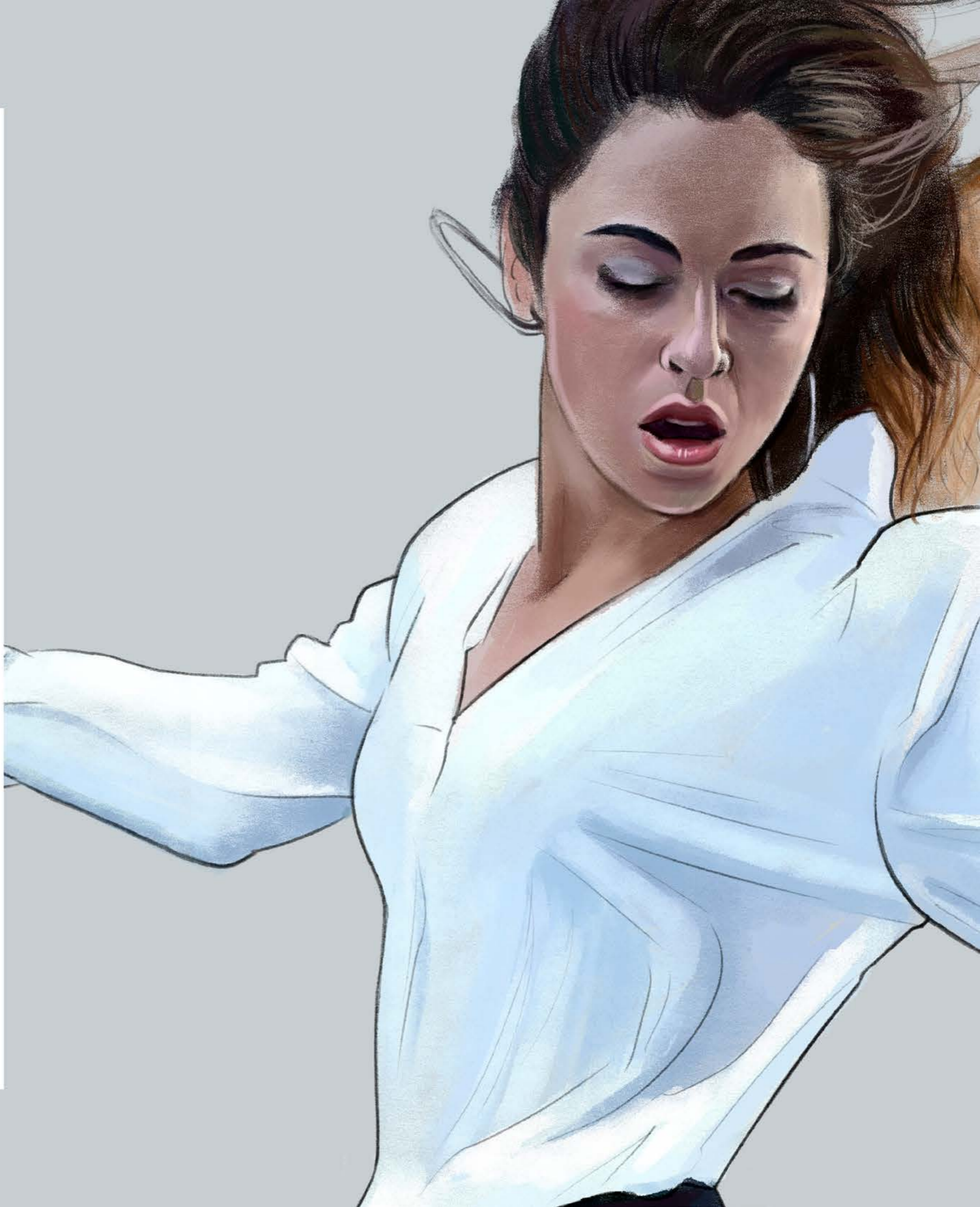
Muchas gracias por todo Eva. Hablamos dentro de 730 días.

PUEDES SEGUIR LA CUENTA DE INSTAGRAM DE EVA BONALD AQUÍ





CARABIAS



Bernarda Alba

EL MUSICAL



MÚSICA Y TEXTO DE MICHAEL JOHN LACHIUSA
BASADA EN *LA CASA DE BERNARDA ALBA* DE FEDERICO GARCÍA LORCA

IBERPIANO



[COMPRAR ENTRADAS](#)