



Ruy Guerra, cínica observación: «La patria, amigo, es el capital».

los autores, que de lo que les pasa a los personajes. A mí me preocupa más lo que les pase a los espectadores en relación con los personajes, y entonces no hay provecho en crear un personaje ideal que responda a tu ideología propia y a la que va mejor a tu visión de las cosas. Lo importante es ver el proceso de los personajes en relación con el espectador.

T.—¿El que se veía en «Los fusiles»?

R. G.—No he cambiado, claro.

“Abrir territorios nuevos”

T.—¿Entre el mundo cinematográfico de Ruy Guerra y el tuyo, hay puntos de coincidencia?

V. LL.—Sí, claro, porque de otra forma nuestra colaboración no hubiera sido posible. Desde un principio estuvimos de acuerdo en que la película debía tener un gran dinamismo interno; es decir, nada estática. Nos interesaba que los personajes tuvieran muchas cosas que hacer. Este dinamismo era un punto de coincidencia con mi mundo novelístico. De otra parte, el contexto de la historia fue para mí fascinante desde el principio.

R. G.—Sólo hay que obedecer a la propia creatividad. Lo que nos obliga a una compenetración es la manera de tratar el tiempo interno de los personajes, la necesidad de ajustar esa cronología interna al tiempo cinematográfico.

T.—Usted es un enamorado de la creatividad...

R. G.—Claro. Es que yo no creo que puedas actuar puramente por lo racional, creo que es esta una forma muy limitada de crear. Investigar en aquello que no está codificado por ti mismo es para mí mucho más sugestivo. A partir del momento en que no im-

pones la forma, tú trabajas en ese estado semioscuro de tu propio conocimiento, pero al mismo tiempo con un conocimiento mucho más amplio desde el momento en que es desconocido por ti mismo.

T.—¿Esto supone muchas rupturas personales?

R. G.—Sí, muchas rupturas y muchas angustias, porque nunca sabes en qué terreno trabajas. Trabajas mucho más con lo desconocido que con lo que ya conoces, trabajas en una zona de misterio que después, en todo caso, se te revela.

V. LL.—Lo interesante en toda obra de creación es descubrir cosas. Las que ya sabes son un punto de partida importante, pero sólo eso. Nunca un punto de llegada, porque entonces la creación sería algo muy mecánico, no se distinguiría en nada de un trabajo industrial cualquiera, ¿no? Precisamente la creación es importante en la medida en que tú estás abriendo un territorio nuevo, y a este territorio te guía, fundamentalmente, la intuición, la sensibilidad, la adivinación, mucho más que la estricta razón.

T.—La adivinación en un sentido de interpretación...

V. LL.—Claro, claro. Tú puedes dar una mirada nueva a cosas que ya existen, o descubrir cosas que hasta entonces no existían. Lo que interesa es abrir siempre territorios nuevos. Por eso, una obra de creación es tal.

R. G.—Muchas veces encuentras cosas que no tienen ningún sentido, que parecen arbitrarias. Es más tarde que descubres que estas imágenes las ves muy lógicamente determinadas. No me interesa establecer trayectorias previas. ■ Entrevista recogida en magnetófono, extractada por JOAN ANTON BENACH y JOSE MARTI GOMEZ. Fotos: JULIA PEIRO.

