

# Entrevista con el director de cine Daniel Benmayor

Daniel Benmayor (Barcelona, 1973) es un director y productor audiovisual, exponente claro de una generación que encaja con aquel tan manido eslogan publicitario de finales de los noventa: “JASP: jóvenes pero sobradamente preparados”. Y es que además de ser poseedor de una vasta cultura audiovisual llena de referentes cultivados desde su infancia, estudió Publicidad, Dirección y Guión en Barcelona (1994) y Cine a la Universidad de Nueva York (1994). Como en otros casos de importantes directores cinematográficos nacionales e internacionales, su carrera comenzó en Publicidad firmando hoy solo por citar algunos, anuncios tan relevantes como “Let’s Dance” para *Pirelli*, “See the Unexpected” para *Samsung* o el muy reciente para *Lotus* titulado “Shine” en 2017. Esta exitosa carrera en la industria publicitaria le ha permitido desarrollar importantes proyectos cinematográficos. Tras su primer corto en 35 mm. *Las ovejas negras* entre 1994-95, Benmayor se lanzó al largometraje con su primer trabajo *Paintball* en 2009. En él ya destaca la potencia de su catálogo visual y un manejo de complicadas coreografías de acción, enmarcadas en este caso en el cine de terror aunque con la constante presencia del cine bélico e incluso histórico, y que tiene como testigo de todo ello a una impasible naturaleza boscosa. Su trabajo no pasó desapercibido y en 2010 se estrenó el que fue su segundo largometraje, *Bruc, el desafío*. Aunque en este caso sí se partía del género histórico clásico, la narración visual se convierte en un despliegue de géneros como el de acción, aventuras, el comic o el romántico entre otros, unidos de forma compacta y solvente en una mezcla inesperada como ya es estilema de Benmayor. Sus trepidantes secuencias de persecución, lucha y explosiones a través de las intrincadas laderas del Montserrat, naturaleza que nuevamente es testigo mudo de la lucha del hombre, fueron una de las razones por las

que la productora estadounidense *Temple Hill Entertainment* se fijó en Benmayor unos años después para el que fue su siguiente proyecto *Tracers*. En el camino quedó truncado el encargo del proyecto de la segunda parte de la película *Hitman* en 2010, proyecto por cierto también de acción y cuyo comienzo de rodaje contando con el director barcelonés fue incluso anunciado en los medios por su productora *20th Century Fox*. Entre tanto en 2013 rodó el corto *Algo concreto*, en el que brilla su cualidad para la concisión narrativa, sin detrimento del preciosismo y el detalle secuencial. Y por fin llegó en 2015 *Tracers* como ya citábamos, superproducción estadounidense de acción algo enfocada a un público adolescente, debido a la trama que encontraba en el *Freerunning* (disciplina similar al *Parkour*) un modo distinto de lucha cinematográfica inmersa en un campo de batalla urbano. A pesar de su taquilla irregular, Benmayor demostró una vez más como sus coreografías actorales y su composición escénica transforman en cualquiera de los géneros en los que navegue, una secuencia vulgar en una experiencia narrativa vibrante. Aunque él se considera un simple narrador de historias, la depurada limpieza visual de sus trabajos, unida al elegante tratamiento del color y la fotografía, muestran una vez más las delicadas capilaridades entre Cine, la Publicidad e incluso el Video-clip. Ganador del Premio *Gaudí* en 2012 a “La mejor película en lengua catalana” por *Bruc, el desafío*, creemos que Daniel Benmayor tiene mucho que decir en la cinematografía de los próximos años. Hablamos con él sobre su proceso creativo para conocer mejor a esta nueva generación de directores españoles que han tenido a su alcance el mundo audiovisual sin restricciones.

**Ruth Barranco:** Observando cada plano de sus películas y *spots* publicitarios se puede apreciar que son muy definidos, parecen naturales pero se nota que hay un tremendo estudio y planificación detrás. ¿Realiza su propio *Storyboard* o se lo realizan?

Daniel Benmayor: Has hablado antes de la labor de síntesis y si algo te enseña la publicidad es que hay que contar mucho en poco tiempo. Eso quiere decir que tienes que tener mucha eficiencia con lo que cuentas. Yo pienso que cada plano que pones en una película tiene que contar algo o bien una emoción, o bien un evento, o bien un diálogo o lo que sea..., pero siempre tiene que transmitir algo. Por eso si al final hay un plano que no cuenta nada, normalmente salta en el montaje porque no hace avanzar la historia. Así que lo que sí que miro muy bien es que todos los planos que hagamos tengan siempre esa narrativa detrás que hace falta para que sean como indispensables en el montaje. Cada uno cuenta una cosa y si quitas ese momento es porque cae del guion y porque narrativamente no aporta nada al plano. A partir de ahí lo que intentamos hacer es que dentro de lo que a mí me gusta que es la narrativa desde la naturalidad, esta tenga su punto de eficiencia pero sin perder ese aspecto de lo cotidiano. Entonces es verdad que están muy bien trabajados y muy bien pensados y hacemos mucho esfuerzo para que no se note!

**R.B.: Sí, claro. Incluso dentro de esta línea de trabajo y en base a los *making-of* disponibles, la impresión que queda es que además de hacer la labor preparativa previa, usted hace mucho trabajo de dirección de actores a la hora de rodar. Parece un director dialogante y con gran capacidad de comunicación con los actores.**

D.B.: Bueno, sí. Cada director trabaja de manera muy dispar. Es decir, hay algunos que trabajan dejando que el actor decida los eventos y el matiz que tiene cada personaje con mayor libertad y luego estamos otros que tenemos una visión concreta. No quiero decir estricta pero sí única, ósea que no tan abierta, con lo cual tienes que intentar que te entiendan y que se sientan cómodos haciendo lo que tienen que hacer. Yo generalmente lo que hago es poner mucha atención al *Storytelling* mediante la coreografía de los planos. Una cosa que me molesta mucho es que los planos parezcan impostados,

que no tengan esa viveza de la vida misma y depende mucho de cómo se mueven los actores, de que les das que hacer, del porque van de un sitio a otro. Todos estos tránsitos que en apariencia no dicen nada, son lo que da aspecto de naturalidad a las cosas porque al final tu cuando hablas con alguien seguro que no estás enfrentado al otro y te pasas 10 minutos hablando... Uno se mueve, se gira, se da la vuelta, ahora se echa para delante, o se echa unos pasos para atrás cuando el otro ha dicho algo que no le gustaba. Pues eso intento transmitirles a los actores, un poco esa energía. Sí es verdad que le presto mucha atención a esta preparación con ellos, no tanto en cuanto a la representación de la emoción que es muy particular suya y cuya esencia intento explicarles aunque es generada por ellos, sino respecto a la naturalidad de lo que se está haciendo. Porque igual si fuera por ellos a lo mejor se quedarían quietos, para que les diese bien la luz o encarar bien el encuadre puesto que ellos también son muy pudorosos técnicamente. Así que intento acercarme a ellos para que entiendan la libertad que tienen respecto a la expresión de la emoción dada y lo que se espera que aporten a eso, es decir que no se sientan acartonados y que tengan libertad para transitar, desplazarse o portar cualquier cosa que su personaje necesite.

**R.B.: Respecto a este trabajo actoral, se debe destacar que los ritmos de todas sus películas son trepidantes. La emoción existe desde el primer momento hasta el último.**

D.B.: Bueno, eso intentamos. A mí me gusta que se muevan las cosas y que si se paran sea por una buena razón.

**R.B.: Por otro lado respecto otra de sus señas de identidad visual, es ser poseedor de una cultura audiovisual tan formada y tan rica que se trasmite de forma muy patente en sus proyectos. ¿Cómo traduce su visión además de al actor, al diseño de producción por ejemplo en una película como *Bruc, el desafío*, su proyecto más personal hasta la fecha?**

D.B.: Bueno yo lo que intento siempre es que todas las acciones de la película estén motivadas por algo. Con lo cual me esfuerzo al máximo para que todas las cosas que se desplacen o se muevan sean motivadas por una emoción, por un sentimiento o por un evento que va a ocurrir. Así que es verdad que necesito de un diseño de puesta en escena que permita todo ese movimiento. Cuido mucho este concepto y bueno, Antxón Gómez el diseñador de producción de *Bruc, el desafío* también lo sabe. Es decir un profesional como él, nada más ver el estilo del director ya sabe si va a poder concentrar en dos metros cuadrados la acción o necesita dar más espacio. Eso no solo lo saben los diseñadores de producción como Antxón, sino el director de fotografía, el cuerpo técnico en general o los de efectos especiales, porque piensan: con este director una explosión pequeñita no vale..., “este” va a hacer explosiones..., “este” va a hacer correr, va a hacer saltar y al final va a pedir que rebote contra un árbol.

**R.B.: Respecto al tema concreto de la puesta en escena y para comprender mejor su proceso creativo, ¿cree que podría destacar algún aporte concreto de Antxón Gómez (1952), diseñador de producción y director de arte de películas como *Todo sobre mi madre* (Pedro Almodóvar, 1999), *Salvador (Puig Antich)* (Manuel Hueriga, 2006) o *Che, el argentino* (Steven Soderbergh, 2008) en esta película, algo fuera de lo previsto inicialmente en guión?**

D.B.: Lo que tiene Antxón es mucho talento visual. El también es un gran narrador. Yo creo que todo lo que te pone delante no es por un gusto estético propio, sino porque cuenta algo y porque te da opciones de utilizarlo dentro de tu narrativa, dentro de tu guión. Fíjate bien, todo lo que pone él (los objetos y mobiliario) generalmente se usa. Hay directores de arte que ponen cosas que luego no se utilizan, eso es porque no tienen mucha función en la historia. En cambio Antxón tiene una gran virtud y es que sabe entender muy bien lo que necesita cada evento de la historia dentro de la película y

sabe proporcionarte elementos que jueguen con esa narrativa: bien sean las cabañas, las puertas, o por ejemplo en *Bruc, el desafío* hay una escena en la que se meten las espadas por entremedio de los palos de la cabaña. Bueno, dame una cabaña bien planteada y podré hacer el uso narrativo de la espada a través del espacio. Por ello creo que sobre todo, él tiene mucho talento para narrar con lo que pone delante de la cámara. Te da muchas opciones para hacer muchas cosas y eso es fantástico porque al final todo suma.

**R.B.: Claro, eso amplía mucho las posibilidades creativas al director.**

D.B.: Sí por supuesto. Además él sabe que eso es un proceso creativo. El sabe que cuando llegas allí y te pones a diseñar, tú puedes hacer un *Storyboard* bien planteado pero luego en la práctica igual alguna parte no encaja bien o igual tienes que cambiar de entorno. Y te hace una sugerencia el director de fotografía o el propio Antxón y te dicen: Oye, ¿porque no utilizamos esto o porque no se cae esto de este otro lado...? Bueno, todo esto es móvil y evoluciona...

**R.B.: También da mucha importancia a las localizaciones, abundan en sus trabajos cinematográficos los exteriores frente a los platós. Por ejemplo aquí el macizo montañoso del Monserrat es un personaje central y se trasmite de forma muy clara a lo largo de toda la película ¿no?**

D.B.: Sí así es. Aquí en Cataluña es una montaña muy popular y quería rodar en ella. Pero sabes que los diseñadores de producción no solo hacen decorados, sino que lo diseñan todo: las localizaciones de la película, el vestuario, el maquillaje...se meten en todo. En ese aspecto sí que es verdad que también Antxón es una gran amante del monte y éste lo conocía muy bien, él iba proponiendo un montón de lugares que conocía y había estado y también otros miembros del equipo. Y sí que es verdad que hay un gran trabajo logístico de esta película porque como dices tú, la montaña es un personaje más

de la película que juega a favor o en contra en determinados momentos. Además es un entorno visual único, ya que este tipo de monte no existe ni en América, ni en Asia, ni en ningún lado.

**R.B.:** Retomando su trayectoria cinematográfica, se pueden observar algunos estilemas recurrentes entre *Paintball*, *Bruc*, *el desafío* y *Tracers*. Digamos que cada una es diferente pero en ellas es muy patente su huella como por ejemplo la mezcla de géneros transgrediendo sus propios códigos visuales o el tratamiento sofisticado y a la vez naturalista de la imagen. Acción, drama y género histórico, comic, video-clip, la publicidad... incluso parece vislumbrarse cierta influencia puntual de escenas emblemáticas de *Rambo* y *Depredador* en *Bruc*, *el desafío*, iconos audiovisuales de los años ochenta. ¿Es algo consciente?

**D.B.:** ¡Claro! Hemos crecido con eso, es nuestro bagaje. No había nada más que la tele y el cine. Y claro, estaba el video club y las películas las veías 20 veces... Estas referencias visuales de las que me hablas yo las llamo "homenajes", porque por ejemplo en *Bruc*, *el desafío*, el protagonista se tizna de negro como en la escena en la que el protagonista de *Depredador* se esconde en el barro o en la que *Rambo* está escondido detrás de las hojas de los árboles, camuflado completamente. Pues es el mismo concepto pero aplicado a otro evento.

**R.B.:** Sí entiendo, se trata de un mecanismo narrativo. Por otro lado el hecho de que existan diferentes títulos de la película en las distintas lenguas a las que se ha doblado, resulta relevante. Como si tratara también así de dar la clave diegética del proyecto. En concreto *Bruc: Manhunted* que es el título en inglés, habla de esa caza al hombre a la que se refiere en alguna entrevista y con su título *Bruc: La llegenda* parece destacar otro de tus objetivos con el proyecto que es mostrar cómo han existido héroes catalanes que han hecho historia. ¿Querer contar las cosas de otra forma es quizá

entonces una de las razones que le lleva a narrar apoyado en otros referentes visuales? Y en este caso tratándose de una película sobre un capítulo de la Guerra de la Independencia, ¿incluiría en estos referentes icónicos generacionales, no como una traslación literal sino como sustrato visual, la serie de *Los desastres de la Guerra* o incluso los homónimos grabados de Goya.

D.B.: Ya. Entiendo lo que dices. Sí que es verdad. Evidentemente tú te nutres de muchas cosas y tienes muchos referentes de películas, de series, de libros y videoclips e tu tiempo y por eso te acabas formando un estilo.

R.B.: Precisaré que en esos rasgos veo lo lírico de los famosos grabados, en concreto los seis o siete primeros minutos: Plasmar esa realidad cruel donde da igual que seas español francés porque la guerra es cruel para todos.

D.B.: No, sí es verdad. Al final yo creo que hay gente que tiene su estilo y en unos es más visible que en otros. En definitiva yo espero que esta imagen sirva para plasmar lo que yo cuento. Tú construyes a lo mejor en tú interior sin ser consciente, similitudes o paralelismos con muchas cosas, sea cual sea la procedencia. Pero al final cuando yo pongo la cámara y miro lo que tengo delante, analizo si esto cuenta o no lo que tengo que decir. Y a partir de ahí dotas a cada escena de mayor o menor profundidad en la mirada, porque a partir de ahí unas se entienden más metafóricas, más líricas u otras son más explícitas. Por ejemplo en *Tracers*, no se esconde nada. Sin embargo en *Bruc* ves un héroe tapado, hasta que la historia lo pone en su sitio, pero mientras tanto esconde muchas cosas. Entonces intento mostrar esas capas de profundidad y trasmitirlas de una manera u otra. Esto a veces se manifiesta en un dialogo o a veces en una mirada y dependiendo de cada momento incluso en su música. Por ejemplo en las montañas de *Bruc*: en la banda sonora se oye una voz femenina que hace como unos vientos, un “aaahhhh...” y suspira. Estos suspiros que por cierto los hizo la cantante catalana



Beth, a veces son suspiros de dolor, otros son aullidos... Eso a lo mejor no es explícito, pero la sensación la tienes. No sabes de donde viene pero ahí está. A eso llamo yo capas. Según cada momento, empleas una herramienta u otra.

**R.B.: Lo cierto es que incluso hay una escena en la que unas rocas en las faldas del Montserrat parecen siluetear un perfil humano, como si la montaña fuera un coloso.**

D.B.: Sí, no, hay veces que sí está buscado, pero otras es casual.

**R.B.: Me gustaría interesarme por dos personajes muy interesantes de *Bruc, el desafío*. El primero es el personaje del periodista-dibujante, haciendo un paralelismo con Goya como reportero de guerra.**

D.B.: Sí, sí claro que sí. Eran los que contaban las historias.

**R.B.: Y bueno aunque en este caso cinematográfico el personaje es francés y sus ilustraciones son cómic y no grabados, ¿no sé si se planteó formalmente este paralelismo con el propio pintor?**

D.B.: Pues no. La verdad que no. Pero sí que teníamos todos muy claro que estos personajes son los que contaban la Historia. Ósea al final aquí toda la película se cuenta a través de este personaje. El retrataba a través de sus dibujos lo que había y de ellos se podía retratar literariamente. Pero sí que es verdad que ellos son los ojos a través de los que se cuenta la película.

**R.B.: Y en segundo lugar, ¿cómo construye personajes secundarios tan pintorescos como el mameluco o el encapuchado, esbirros ambos del napoleónico Maraval y con un aspecto muy vinculado a la esfera del comic?**

D.B.: Bueno, Baratón es el que tira las bombas en el poblado y

en alguna escena aparece encapuchado. Pero es que ¿sabes lo que pasa? Pues que yo al final después de 20 años trabajando en la publicidad, ya no sé de donde me llegan las referencias. No es algo que tú buscas. Simplemente hago lo que me gusta, para entendernos. Haces un trabajo y dices: le pongo una capucha y encaja. Que no tiene lógica, ipues se la quitas! A veces no responde a nada concreto. No creo que nadie trabaje tan al milímetro en eso como director. Bueno al final cuando construyes, sí utilizas referencias de cosas: para diseñar escenarios o para diseñar ropa, o para entender un poco más el nivel de exigencia al que tú quieres llegar. Te apoyas en referencias para entenderte como los departamentos y que comprenda mejor. Sin embargo todas estas referencias al final las descartas. Aparecen en tu mente, tu mente filtra y lo que no te gusta cuando lo ves, se descarta. Y por ejemplo con Baratón, sí que encaja que lleve una capucha porque se está infiltrando en un pueblo y es apropiado que cuando su jefe le pide: ¡Oye 5 bombas!, él se la quite. Lo hago porque este acto simbólicamente señala que se abre una escena en la que algo importante va a ocurrir. Él se descubre: ¡Vale! Ahora me toca a mí... y ya puedo “desvelar” quién soy. Es como un efecto narrativo, no es una referencia a nada en particular. Es como una necesidad de aportar una narración a lo que tienes delante. Yo tengo mi lenguaje narrativo y este es mi sentido narrativo.

**R.B.: Y tras todos estos años de experiencia profesional audiovisual tan prolífica, con qué proceso creativo se siente más cómodo: ¿en Publicidad, en Cine o en ambos?**

D.B.: Bueno, son dos mundos en los que aunque el resultado acaba siendo una imagen o un contenido audiovisual, se trata de dos procesos y dos mundos completamente diferentes, sobre todo para un director. Al final en la publicidad un director está ayudando a otro a vender un producto concreto. Aportará más o menos creatividad o talento, pero está al servicio de otro bien mayor. Sin embargo en una película sí que es verdad

que también hay un negocio y que les tiene que gustar a los productores, pero es más autoral y personal. Un director al final, es al que todo el mundo mira para bien o para mal... Si al final la película no gusta es que el director no lo ha hecho bien.

**R.B.: Sí, como un entrenador de fútbol, jijj...**

D.B.: Exacto. Sí, sí al final es todo el rato lo mismo. Sí que es verdad que las películas llenan más de un modo emocional porque estás más apegado personalmente a la historia. Pero para un director y contando con el recorrido que tiene un rodaje..., o está enamorado de lo que va a hacer o si no hacerlo por imposición...buff..., no aguantas. Llevar todo ese nivel de exigencia toda la semana, sin horarios, tanto tiempo, en fin... Es un tipo de trabajo que realmente o le echas pasión o no aguantas.

**R.B.: Claramente vocacional...**

D.B.: Sí, sí. En cambio la publicidad, bueno son rodajes de 2 semanas ¿entiendes? En las que puedo ir a atender otras cosas. Puede ser más industrial o más comercial... Claro que evidentemente también le pones pasión y ganas, pero son 2 procesos diferentes. No te sabría decir, me gustan los 2. Estoy muy cómodo en uno y en otro. Cuando llevo mucho tiempo en publicidad, me apetece hacer una película y cuando he terminado una película, me apetece descansar un poco con Publicidad. Lo intento combinar si puedo.

**R.B.: Para terminar, ¿puede adelantarnos algo de sus próximos proyectos?**

D.B.: Bueno ahora el tema está complicado. Tengo varias cosas que están en fase de financiación, pero está la industria se encuentra en un momento complejo. A nivel financiero y con todas las plataformas que hay, todas las series, todas las ventanas que ya existen, la industria se está reubicando en las ventanas audiovisuales y esto evidentemente afecta a los

presupuestos y a las financiaciones. Estoy intentando encontrar un espacio con varios proyectos de diferentes estilos completamente, otra cosa son los grandes estudios que ellos ya tienen su calendario.

**R.B.: Varios proyectos de diferentes estilos sí, pero seguro con su sello narrativo.**

D.B.: Bueno es que una cosa es que te guste o no un director, pero siempre tiene que plasmar su punto de vista. Es decir, podrá ser acertada o no pero es su visión. Y si no lo tiene es que algo falla...