



Bone Tomahawk

S. Craig Zahler, 2015

Sinopsi

Al poble de Bright Hope arriba un foraster que ràpidament desperta les sospites del xèrif, que acaba engarjolant-lo després de disparar-li a la cama. Samantha O'Dwyer s'encarrega de treure-li la bala a la presó. Aquesta mateixa nit un jove és assassinat i l'ajudant del xèrif, la Sra O'Dwyer i el detingut han desaparegut. L'única pista que té el xèrif és una fletxa índia.



Fitxa artística

Kurt Russell	Xèrif Hunt
Patrick Wilson	Arthur
Matthew Fox	Brooder
Richard Jenkins	Chicory
Lili Simmons	Samantha
Evan Jonigkeit	Diputat Nick
David Arquette	Purvis
Fred Melamed	Clarence
Sid Haig	Buddy
Maestro Harrell	Gizzard

Fitxa tècnica

Director:	S. Craig Zahler.
Guió:	S. Craig Zahler.
Fotografia:	Benji Bakshi
Música:	Jeff Herriott, S. Craig Zahler
Productora:	Caliber Media Company The Fyzz Facility / Realtbuilder Productions
País:	EUA
Durada:	133 m

S. Craig Zahler es un reputado guionista que el pasado año dio el salto a la dirección con "Bone Tomahawk", un excepcional western de ritmo pausado que tuvo grandes críticas y que le sirvió para alzarse con el premio al Mejor Director en Sitges.

No fue su primera experiencia en el festival, ya que también es el guionista de la magnífica "The incident", que se pudo ver en el certamen hace algunos años. Tuvimos la ocasión de hablar con él sobre "Bone Tomahawk" y su amor por los western (no en vano algunas de sus novelas, como "A congregation of jackals" o "Wraiths of the broken land" se inscriben también en dicho género).

¿A qué se debe esa fascinación por los western?

La cosa con mis western favoritos, como "Hasta que llegó su hora", "Grupo salvaje", "Duelo en la alta sierra"...es que son historias de aventuras. y una de las razones por las que veo películas y leo libros es porque me gusta que me transporten a otros lugares. Y en el western esto ocurre siempre, ya que todo tiene que ver con un viaje. Es un marco excepcional para tener a un buen número de personajes que interactúen y crezcan. Es de lo que

van las historias de aventuras y es por lo que me gustan los westerns.

"Bone Tomahawk" es, sobre todo, una historia de personajes. Quiero decir, más que la trama en sí, lo importante es cómo se relacionan los protagonistas entre sí...

Sí, la historia es simple y el foco está puesto en los personajes. El modo en que conseguí que los actores se subieran a bordo fue teniendo un guion que pudiera interesarles y consiguiendo que les gustaran sus papeles, porque ésta era una producción pequeña en la que sabían que iban a recibir cheques no muy grandes. Así que realmente tenía que apetecerles hacer la película.

Tienes una relación amor/odio con Hollywood, hasta el punto de que has dicho más de una vez que prefieres rodar al margen de los grandes estudios

A Hollywood le gusta mi trabajo pero, en cierta forma, parece que no confían en sus propios gustos. Es decir, he vendido los derechos de más de 20 guiones, así que está claro que les gusta lo que hago. Lo que ocurre es que después tienen muchos segundos pensamientos y



los proyectos no llegan a materializarse. No lo ven del todo claro, o quieren que los personajes hagan cosas diferentes, o que haya más acción... Quizás piensan que a la gente que no vive en California o en Nueva York no les van a gustar mis historias. Para mí, el problema es que muchas veces subestiman al público y lo que les puede interesar o no.

(...)

"Bone Tomahawk" es una película con un ritmo muy particular, muy pausado

Esa era mi intención. Antes incluso de escribir el guion sabía que la película casi no tendría música y que tendría un ritmo deliberadamente pausado y que me pasaría mucho tiempo enseñando pequeños detalles del carácter de cada personaje. Es decir, puedo ir a una sala de montaje durante 10 horas y hacer un montaje mucho más comercial de la película. Coger los primeros 50 minutos y convertirlos en 30. Coger los 40 siguientes y dejarlos en 25, ponerle más música... Yo no quería hacer eso. Es lo que todo el mundo hace, pero yo tenía una visión completamente distinta de lo que quería hacer con esta película, y que es lo que permite que el público realmente pueda sentir y apreciar todos los detalles del viaje. La atmósfera está ahí, sientes la interacción, sientes que estás ahí con los personajes. A menudo las películas sólo se molestan en mostrar aquellos sucesos que hacen que la trama avance. Pero es que el argumento no es algo especialmente relevante en muchas de mis películas favoritas, sino que lo son los personajes y los detalles acerca de ellos mismos y del mundo

en el que viven. Imágenes que recuerdas, su carácter, su sentido del humor...todas esas cosas son para mí lo más importante. Pero de nuevo, en el sistema de Hollywood es como "hagamos esto lo más rápido posible". Fred Raskin, el editor de esta película (uno de ellos, el otro fue Greg D'Auria), es un buen amigo y ha editado films como "Django desencadenado", "Guardianes de la galaxia" o alguna entrega de "Fast & Furious". De modo que iba cortando las escenas más de la cuenta, hasta que le dije "volvamos atrás. Pon todo el material extra, como las pausas de la gente, cuando miran cosas, el chirriar de las sillas... haz que dure tanto como sea posible. Porque si lo que miran es importante, quiero que esté ahí". De modo que sí, sé que la película no es para todo el mundo, pero es como yo deseaba que fuera.

Una de las cosas más sorprendentes de la película es que los momentos violentos siempre son rápidos y brutales, suceden en un abrir y cerrar de ojos

Es una de las razones por las que no quería apenas música en la película. Si te fijas, la mayor parte de los momentos en los que hay música es cuando la cámara se ha alejado de los protagonistas y me dije "de acuerdo, ahí sí que podemos darle un respiro a la audiencia". Pero en el tema de la violencia no iba a usar "slow motion". Nunca quise que las escenas parecieran más dramáticas, sino que parecieran realistas en el set, y capturar esa sensación. Hay muchos buenos directores que tienen estilos muy visuales y harían las cosas de un modo diferente, pero yo, que vengo

de escribir guiones y que además trabajaba con un buen director de fotografía, sentía que la parte más importante de mi trabajo era asegurarme de que las interpretaciones fueran buenas. Asegurarme de que lo que ocurría en el set era convincente. No hay grandes efectos especiales, a excepción de alguna cosa en el clímax, pero la mayoría de lo que se ve en la pantalla sucedía exactamente así durante la grabación. No hay trabajo por ordenador.

Otra de las grandes cualidades de la película es que tiene unos diálogos muy elaborados e inteligentes

Muchas gracias. No hubo mucha improvisación, todo está como fue escrito. Como te digo, tuvimos un presupuesto reducido y no iba a permitir tener a otras personas diciéndome qué es lo que debía hacer. De modo que si este guion fue lo que atrajo a los actores al proyecto en primer lugar, si tenía un material que logró interesar a intérpretes de este calibre, lo mejor era tocarlo lo menos posible.

(...)

¿Cuál es tu próximo proyecto?

Tengo una historia carcelaria, "Brawl in Cell Block 99", que me gustaría dirigir. También tengo dos novelas nuevas, una de ellas es una historia policíaca y le estoy dando vueltas al asunto, quizás con vistas a convertirla en una serie limitada para la televisión. Espero poder dirigir algo de esto. Y aparte, confío en poder hacer más westerns, o ciencia ficción, terror...tocar todos los géneros que me gustan.

Fran Villalba

8/4/2016 / TodoOcio3D.com

cines
IMPERIAL



Ajuntament
de Sabadell



Cineclub Sabadell