

ENTREVISTA A SEBASTIÁN CORDERO

El jueves 18 de febrero de 2016 se realizó en los espacios de la Universidad de las Artes de Guayaquil un encuentro entre estudiantes y profesores de cine y el Director ecuatoriano Sebastián Cordero. Esta entrevista es la transcripción literal de lo ocurrido en ese encuentro por lo que el estilo es coloquial.

108

1.- ¿Cómo llegaste al cine? ¿Fue una epifanía o poco a poco te fuiste enamorando de la realización?

Descubrí el cine cuando tenía unos 9 años. Mi familia y yo vivimos en Francia unos seis años: desde mis 9 años hasta mis quince. Recién llegados a Francia mi padre tuvo un accidente y falleció. Todo esto coincidió con que estábamos en una ciudad (París) en la que teníamos acceso a mucho cine de todo el mundo y mis hermanos y yo empezamos a clavarnos a ver mucho cine. Íbamos dos o tres veces por semana a ver películas y para mí era un refugio poder ir a escuchar, ver y vivir historias de otra gente, de otros personajes con los cuales sentía una gran conexión. Las películas que más me llamaban la atención de niño, como suele ser, eran las grandes películas de Hollywood y

Spielberg era como el Dios del cine. Recuerdo cuando estrenó *Cazadores del Arca Perdida* (Steven Spielberg, 1981) y que aún está entre mis top cinco de películas favoritas y que me marcó mucho, sobre todo en el sentido de que me di cuenta del poder que tiene el cine. Hoy las cosas han cambiado en la manera que se difunde el cine, pero sigue siendo una forma de expresión donde tienes a un público sentado en una sala oscura, atento exclusivamente a una pantalla (aunque hoy hay muchas pantallas chiquitas con las que tiene que competir), viendo una imagen gigante a oscuras, con un sonido que te rodea y que ayuda a contar esa historia. Además, está todo lo relativo tiempo, la edición, eso que Tarkovsky llamó la escultura en el tiempo, lo que es contar una historia con un formato que existe en el teatro y otras artes, pero

que en el cine se hace de una forma muy completa y envolvente.

El poder comunicar y contar una historia a través de un formato tan potente es algo que desde niño me pareció impresionante y dije "Ojalá algún día pueda meterme a contar historias dentro de este formato que es el más completo de las artes". Hay algo que a mí me emociona de sentarme en una sala de cine, que se apaguen las luces y empiece la historia y como espectador empieces a conocer a estos personajes de una forma muy cercana. Poco a poco fui viendo mucho cine, y debo decirles que he llegado a la conclusión de que la mayor escuela que puedes tener es ver qué películas se han hecho antes, qué existe ahora, cuáles han sido los movimientos del cine, cuáles son las películas que te llaman la atención de todos los países y de todas las épocas. Hoy en día gracias a internet tenemos acceso a casi todo lo importante, pero antes no era así y había que estar en una búsqueda constante de dónde consigo tal película, dónde puedo ver tal cosa. En cambio hoy sí quieres ver a Kurosawa o a Bergman puedes meterte en internet ver todas sus películas y empaparte de su cine.

Tuve distintas épocas como espectador en las que fui poco a poco descubriendo a distintos cineastas y movimientos. Como les dije, mi primera fascinación fue con Hollywood, pero luego me metí a ver más el cine de Brian De Palma, John Carpenter,

todos los cineastas que hacían películas de género fantástico o de terror en los Estados Unidos en los años ochenta. Pero también veía otro cine que me tocaba más a fondo y de manera más personal como el cine norteamericano de los años setenta de Sidney Lumet, Bob Rafelson, Bob Fosse, Francis Ford Coppola o los inicios de Spielberg. Vas descubriendo un mundo con cada película y con cada grupo de películas que ves. Eventualmente estudié cine en Estados Unidos, en Los Angeles y una decisión que aun siento que fue difícil pero hizo toda la diferencia del mundo en quién soy como cineasta es que cuando estaba buscando en qué especializarme pensé que como ya había hecho fotografía de adolescente (tomaba muchas fotos, revelaba, trabajaba en blanco y negro y a color), yo estaba familiarizado y entendía el elemento visual del cine, que fue el primero que me enganchó. Yo sentía que manejaba los conceptos básicos de composición, de puesta en escena de cómo buscar que una imagen cuente mejor una historia. Lo que no sentía que dominaba en absoluto era cómo contar una historia, escribir un guion, contar una historia que te atrajo. Justo cuando fui a estudiar cine la especialidad en que me inscribí fue la de escritura de guion porque sentía que esta era para mí un misterio pues no sabía cómo armar o contar una historia.

Al principio no me gustaba escribir. Es una actividad muy solitaria, estás encerrado sin contacto con nadie hasta que estás

listo para mostrar lo que has escrito y cuando se lo muestras a alguien te destrozan por lo que tu ego es herido y te cuestionas el dedicarle tanto tiempo a algo que realmente no funciona y no fluye. Pero poco a poco vas puliendo, reescribiendo y la cosa va agarrando forma hasta que tienes algo en qué basarte para empezar. Sin duda que esa decisión de haber estudiado guion significó una gran diferencia en cómo hice mis películas. Hacer cine es complicadísimo pues significa combinar una mente práctica y empresarial con un lado artístico, y debo decir que no sé cuál es más importante a la hora de lograr hacer una película. Necesitas ser tremendamente práctico y buscar la manera de levantar proyectos que no son lógicos o fáciles y que no necesariamente tienen un atractivo comercial. Siento que el tener un guion bien estructurado, una historia que sabes cómo contar, después te salva la vida. Es lo que te permite que la película funcione una vez que estás ya enfrentándote a todos los obstáculos y problemas que puedes tener en el camino. Debo admitir que me costaba sentarme a escribir, tener una rutina. Te vas forzando a hacerlo, vas encontrando la manera de salir de todo lo que te bloquea, de todo lo que te asusta y enfrentarte a ese proceso.

A partir del segundo año del programa que estudié en Estados Unidos ya podías escribir tu primer guion de largometraje y cada año escribías un guion. Ahí fue que me di cuenta de lo bueno que es contar

con un colaborador, pues empecé a trabajar con un amigo con quien iba hablando las ideas, de qué funcionaba y qué no. Con este amigo en dos veranos escribimos cada uno un guion además de los que requerían las materias. Esto significó que al salir de la Universidad tenía ya cinco guiones de largometraje bajo el brazo. Nunca se han producido, pues fueron solo ejercicios. Todos tuvieron varias versiones. El que menos, tuvo tres versiones y el que más nueve versiones. Para mí esa fue la mayor escuela: escribir, escribir y escribir.

Cuando regresé al Ecuador después de mis estudios tenía la idea de hacer un guion para realizar aquí. Tenía un montón de ideas en la cabeza, pero cuando me senté a escribir *Ratas, ratones, rateros* (1999), mi primer guion de largometraje producido, ya el proceso mismo de escritura no me asustaba. Era más bien algo a lo que entraba con mucha confianza.

Al principio, cada proyecto que haces es el más importante de tu vida y en ese momento sí lo es, pero cuando haces más películas te das cuenta de que cada una de ellas es un paso más y que no importa si lograste o no contar la historia autobiográfica que te define como ser ante el mundo, pues finalmente eso no es algo que se haga conscientemente. Yo creo que quien empieza pensando "Con esta película voy a capturar todo", más bien hace una obra que termina siendo pobre y no funciona. Es más bien importante

definir de qué va lo que cuentas y de ahí enfocarte. Tal vez terminas dándote cuenta de que la película es más pequeña de lo que pensabas, pero eso no significa que el resultado final es pequeño. De repente decides que te vas a enfocar en algún aspecto de la historia y no en todo. Es difícil, pues uno se encapricha con ciertas escenas que terminan no siendo necesarias, pero de todas maneras la quieres ver en el producto final. En todas mis películas la escena por la que decidí hacer la película al final no aparece. En el proceso puedes darte cuenta de que la razón por la que entraste al proyecto ya no está, pero ya estás dentro y no te puedes salir. Apegarse a las cosas demasiado te limita y hay que aprender a distinguir entre las batallas que merece la pena enfrentar y cuáles no lo merecen.

2.- ¿Cuál fue tu inspiración para hacer *Ratas, ratones, rateros*?

Generalmente no es una sola cosa que te inspira, por lo que podemos decir que hubo varias inspiraciones en paralelo. En este caso hay como cuatro o cinco cosas que me llevaron a decidir que esa era la historia que quería contar. Una es que yo había terminado de estudiar en Los Angeles y al regresar a Ecuador me sorprendió mucho que en ese entonces se estaban haciendo principalmente adaptaciones literarias como las de Camilo Luzuriaga. *La Tigra* (Camilo Luzuriaga, 1990), se estaba produciendo *Entre Marx y una mujer*

desnuda (Camilo Luzuriaga, 1996). El cine de Camilo me gusta mucho y esas dos películas en particular siento que funcionan muy bien, pero no son películas asequibles. Son películas que demandan mucho del espectador y me pregunté, ¿por qué aquí no se está haciendo un cine que por un lado sea fácil de ver, que te enganche, que te atraiga y que al mismo tiempo te cuente una historia que te llegue, que te cuestione, que te deje pensando.

Cuando yo estudié cine fue el gran auge del cine independiente en los Estados Unidos y hubo películas fantásticas. Esa fue la época en que empezó Tarantino, los hermanos Cohen y otros. En esa época se hizo una película que fue una de las más importantes inspiraciones de *Ratas, ratones, rateros: Laws of Gravity* (Nick Gómez, 1992). Esta es una película de inicios de los noventa dirigida por Nick Gómez, quien también dirigió más adelante algunos de los capítulos de *The Sopranos*!. Fue una película que se hizo sin dinero, menos de 30000 \$, filmada en Nueva York de manera callejera y al verla quedé deslumbrado. Pensé que si podíamos hacer algo como eso en Ecuador, sería genial. Paralelamente, en una clase de cine vi *Los olvidados* (Luis Buñuel, 1950) y *Ratas, ratones, rateros* es en cierta medida un homenaje a esta película. Tiene la misma estructura de los personajes, el mismo esquema de pérdida de inocencia de alguien por idolatrar a un personaje que le atrae y engancha. Pero

Los olvidados también fue una revelación para mí, pues cuando fui a la Escuela no había visto casi nada de cine latinoamericano y menos de cine ecuatoriano. Cuando la vi inmediatamente pensé: "Pero esta historia podría haber ocurrido en cualquier lugar: Quito, Guayaquil u otra parte". Es una de las películas más potentes que he visto hasta ahora. Fue para mí una inspiración y pensé que podría llevar ese tipo de historias a Ecuador".

Cuando regresé lo primero que hice fue un par de video clips para unas bandas de rock. Fue una buena experiencia pues me permitió hacer muchas cosas experimentales y distintas propuestas visuales. Recuerdo que en un rodaje estábamos pasando por un mercado que queda en la calle Ipiales y recuerdo haber pensado que sería maravilloso hacer una escena de persecución dentro de un mercado. Me di cuenta de todo lo que se podía hacer visualmente. Así fue armándose hasta que me di cuenta de qué historia quería contar, que esa historia tenía que ver con todo esto, con contar una historia que tenga elementos de mucha tensión, de mucha acción pero contados en el contexto de una historia realista. Que te lo creas. No necesito inventarme un agente secreto para que haya una escena de acción. Fui armando la idea de un delincuente que está escapando de un par de matones que lo están buscando por una deuda.

Escena por escena te podría contar de

dónde viene cada cosa: esto viene de la anécdota de un amigo que le robaron así, o alguien que saca una pistola en una fiesta. Cada una de esas historias tiene nombre y apellido. Esas son las cosas que vas usando de inspiración y poco a poco vas adaptándolo a la historia.

La versión que se filmó fue la quinta y el proceso fue de más o menos un año y medio para escribir esas cinco versiones. Ya lo tengo más o menos calculado y en un año puedo producir cuatro versiones distintas de un guion. En cada versión tardó cuatro o cinco meses y cada una de ellas me gusta empezarlás desde cero y no estar arreglando una frase aquí y otra mano allá. Otra motivación fue la de querer hacer algo que no se hubiese hecho antes aquí.

3.- ¿Cuál consideras que es tu película que ha reflejado mejor lo que habías plasmado en el guion?

Cada película me ha llevado por distintos caminos y en cada una ha habido sorpresas y en todas he descubierto muchas cosas sobre la marcha. En todas ha existido un proceso de entender de qué va la historia y de mantener los temas principales, las cosas que se plantearon desde un principio. La verdad que he tenido la fortuna de nunca pensar que la he cagado con una película. A cada una le tengo cariño y cada una funciona por distintas razones. Cada una es muy parecida y a la

vez muy diferentes. *Ratas, ratones, rateros* fue el momento de descubrir cuál era mi voz como cineasta, qué tipo de historia me gustaba contar y cómo la iba a contar, cuál era el ritmo y el estilo de la película.

Ratas fue un film que me fue sorprendiendo sobre la marcha. También me di cuenta de que hacer cine es un proceso orgánico y que debes dejarle ser orgánico. Recuerdo muchas escenas que planifiqué y la idea era que se iban a parecer mucho a escenas de otras películas. Eran escenas demasiado derivadas de otras cosas que me habían influenciado. Pero cuando ya empiezas a producirla y a filmarla de repente hay cosas que o no puedes hacer o te das cuenta de que en la situación que tienes con los personajes que tienes en esa locación de repente hay una manera distinta que es más potente, más fuerte y sobre la marcha vas incorporando cosas, quitando y poniendo y buscas cuál es la mejor manera de contar, de poner escena cada momento. Fue muy interesante cuando me di cuenta de que ya había asumido el hecho de que la película estaba encontrando su propio lenguaje, un lenguaje que no estaba muy alejado de lo que yo había concebido, pero igual ya era un lenguaje propio de la película. Esto para mí fue una gran lección. Recuerdo que quería controlar todo y que todo se hiciese exactamente de una manera y que todo ocurriese exactamente como yo quería y más bien sobre la marcha me di cuenta de que había varios accidentes

creativos que habían enriquecido mucho la película.

En *Ratas, ratones, rateros* yo tenía desglosada plano por plano toda la película. Luego hubo que cambiar algunas cosas durante el rodaje a pesar de que se suponía que yo tenía definidísimo cómo sería cada escena. En cambio, en *Crónicas* (2004) me di cuenta junto a Enrique Echedia, el director de fotografía, de que había un par de escenas que era necesario desglosar muy detalladamente y tener súper claro cuáles eran los planos porque eran escenas complicadas que presentarían retos y problemas. Pero había muchas otras escenas que Quique me decía que no me apresurara, que lo hiciéramos bajo la marcha y que en la locación definiríamos los planos en base a lo que efectivamente tenemos ahí. Teorizar es una cosa, pero cuando estás en una situación específica tienes que resolver los problemas que esa situación te plantea. En *Crónicas* fue muy interesante ir descubriendo cómo el lenguaje visual de la película iba creándose orgánicamente ya en base a las locaciones, a conceptos visuales y estilísticos de los que hemos hablado pero dejando espacio para la creación.

Rabia (2009), en cambio, es una película claustrofóbica de esta gente encerrada en una mansión, con una sola locación de muchos espacios que presentaba el reto de que la película no se volviese repetitiva. Ahí sí decidimos plano por plano lo que íbamos a hacer pues necesitábamos

exactitud milimétrica. Además teníamos el reto del tema logístico pues el personaje central de *Rabia* va adelgazando mucho durante la película. El personaje pasa 9 meses encerrado en una casa sintiéndose mal, enfermándose, llevando su cuerpo al extremo y la idea era que poco a poco adelgazaba hasta que al final ya es básicamente hueso. Para hacer eso, decidimos filmar la película al revés; es decir, empezamos el rodaje por el final y fuimos hasta el comienzo. De esta manera facilitamos el trabajo del actor, puesto que es mucho más fácil para el actor ir engordando que ir adelgazando. El actor hizo una dieta extrema de cinco o seis meses para llegar al peso más bajo que tenía en la película y luego en el rodaje fue engordando poco a poco. Esa planificación orgánica que tanto me gusta nos forzó a ser más organizados y a tener todo planificado. Siento que en ese caso la película estaba muy cercana a lo que habíamos planeado al principio, pero en cambio *Pescador* (2012) fue una experiencia liberadora. Era todo lo contrario, pues decidimos en muchos casos improvisar. Cuando empecé a trabajar en el guion con Juan Fernando Andrade le dije que no escribiéramos diálogos. Debo confesar que un año y medio después teníamos un guion con diálogos y todo porque una vez que te pones a trabajar piensas que es mejor tener diálogos por si acaso algo pasa, como tener una red de protección.

Pescador es una película muy cercana a mí porque filosóficamente es la película que más se acerca a mi manera de

pensar. Tal vez a algunos les suene extraño, pero creo que *Blanquito* es el personaje más coherente de todas mis películas desde el punto de vista filosófico. Hay algo de la decisión de *Blanquito*, sobre todo al final de la película, que para mí es lo más respetable que puede hacer una persona y por eso le tengo un cariño muy especial a *Pescador*.

Europa Report (2013), en cambio, no fue un proyecto que empecé yo desde cero y eso fue algo nuevo para mí, pero de todas maneras me metí de lleno como en cualquier otro proyecto. Hablamos con Quique y con Eugenio, el director de arte, y si bien la película tuvo muchos cambios y fue evolucionando mucho, al final logramos mantener la integridad del proyecto original. Volviendo a la pregunta debo decir que en el fondo no sé cuál es la que más se parece a lo que yo había pensado pero cada una ha tenido sus particularidades.

4.- ¿Has considerado volver a trabajar en el género de ciencia ficción o estás escribiendo algo ahora?

No tengo nada escrito pero a mí me encanta la ciencia ficción. De adolescente yo leía mucha ciencia ficción. Tuve una época que leía muchísimo a Ray Bradbury, Isaac Asimov, Philip K Dick, en fin a todos los grandes. Recuerdo que la ciencia ficción era algo que me encantaba y cuando me propusieron el proyecto de *Europa Report* sentí como que estaba leyendo el

guion de uno de esos cuentos que tanto me habían gustado de adolescente. Estoy seguro de que volveré a trabajar en ciencia ficción, aunque aún no hay un proyecto definido. Pero sí es algo que me interesa.

Me encanta que el cine te permita reinventarte. En cada película te metes en un mundo nuevo que nunca te abandona. Vives el resto de tu vida con las películas que hiciste y con las decisiones que tomaste también. Pero sí hay algo en el hecho de poder contar historias muy distintas unas de las otras que a mí me llena muchísimo. Siento que hace al proceso más interesante: empiezas a descubrir cosas nuevas que no sabías, cosas que no habías investigado antes. De repente te clavas en temas que tú mismo te sorprendes que te estés metiéndote en estos temas y eso a mí me encanta. Pero sí, en algún momento me encantaría volver a hacer ciencia ficción pero no sé todavía qué será.

5.- ¿Qué relación tienes con tus directores de arte en el sentido de cuál es el aporte que te da dentro del set en las decisiones de una película? ¿Qué esperas de un director de arte tanto en la pre-producción como en la producción?

En general creo que no se entiende la importancia de lo que hace un director de arte o director de producción que es quien realmente supervisa y diseña todo el look

de la película. Con el fotógrafo tienes a un aliado para todo lo que tiene que ver con capturar algo fotográficamente, pero ese algo que existe lo haces con el Director de arte. Es como que tú están creando un mundo con la ayuda del Director de arte.

Con el Director de arte se trabaja desde muy temprano en la película, pues es con él que definirás el look de la película. La idea es que esté involucrado en todo el proceso, pues no solo es una cosa estética. No se trata solo de alguien que te dice "esta es la paleta de colores adecuada" o "estas son las texturas". Este es uno de tus principales aliados. Es con quien buscas la manera de transformar la realidad y tiene que ser alguien muy práctico. Cuando empiezo una película yo no sé aun cómo se van a hacer todas las tomas y cosas complicadas que van a suceder, pero con el Director de arte empezamos a conversar y es él quien te da un ancla para armar la logística de la película. Más allá de la búsqueda estética está el cómo lo vamos a hacer. Supongamos que vamos a ver una calle de Guayaquil. Las opciones son muchísimas. Hay infinidad de tipos de calle pero la pregunta es qué quieres comunicar con esa calle. Una vez tomada la decisión el Director de arte te ayuda a conseguir esa calle y decidir si esto es lo que nos interesa de este lugar. También se crean cosas de cero y ambas cosas son muy importantes. La esencia de la imagen que tienes delante viene de la colaboración primero con el director de

arte y luego con el director de fotografía. Para mí estos son los dos aliados más grandes que tengo a la hora de hacer una película.

Soy muy amigo de mis colaboradores y me conecto con ellos no solo en un nivel profesional, sino en un nivel personal y emocional. Tengo con ellos mucho de qué conversar y además son grandes contadores de historias. El director de arte es tan contador de historias como el guionista o el Director de fotografía. Me encanta cuando empieza el trabajo con el director de arte porque es la primera persona con

la que me siento a hablar y hablar de cada momento de la película. Lo primero que yo suelo hacer es sentarme con el director de arte un par de semanas a conversar todo el día desde las 9 de la mañana hasta las 8 de la noche y vamos recorriendo cada escena y le cuento todo: de dónde vino esto, por qué es importante este momento, qué es este objeto, por qué es importante. El Director de arte te va absorbiendo y absorbiendo en un diálogo que te lleva a definir la estética de la película. Este proceso me encanta, porque empieza a repetirse con cada colaborador hasta finalmente definir todo.

1 El capítulo de *The Sopranos* al que se refiere Cordero es *Denial, Anger, Acceptance* (24 de enero de 1999).