«LOS MISMOS PERSONAJES, AL ESCRIBIRLOS, ME DECÍAN: "ESO NO HARÍAMOS"»

ENTREVISTA A SEBASTIÁN CORDERO*

*La entrevista completa se puede encontrar en el libro *Crónicas*, segundo número de la colección Primer Borrador, coordinada por la Escuela de Cine de la Universidad de las Artes y publicada bajo el sello UArtes Ediciones para difundir guiones de óperas primas ecuatorianas.

Daniela González
Universidad de las Artes
Guayaquil, Ecuador
daniela.gonzalez@uartes.edu.ec

Crónicas es, probablemente, la película ecuatoriana más conocida a nivel internacional, la primera del país en estrenarse en Cannes. Ganó premios en Sundance, San Sebastián, el Festival de Guadalajara y fue nominada a cinco premios Ariel, además de tener un largo recorrido por diferentes festivales. Sin embargo, es extraño pensar que, en Ecuador, es menos conocida que *Ratas, ratones, rateros*. Al ser una de las producciones más grandes en nuestro país, estar a cargo de la investigación de *Crónicas* para la serie Primer Borrador me conmociona a la vez que, por supuesto, me emociona.

Mientras veía la película por segunda vez se me cruzaban algunas preguntas: ¿cómo se le ocurrió esta historia? ¿Cómo escribió? Siendo tan buena la peli, tan cerrada su historia, ¿será que tuvo problemas de guion? ¿De montaje? Al fin leí el guion, la versión que me envió Sebastián; cuando me dijo: «Te mando también el otro final». «¡Ah!», pensé. Para llegar a esta historia sí que hay un largo recorrido, no es así nomás, todo fluido y puro talento. Tras bastidores hay largas horas de desvelos, temores, dudas y sorpresas. Leí ambas versiones del final.

Una de las cosas que más me ha impactado fue ver que la película se parecía mucho al guion. Incluso los diálogos tienen los acentos de las diferentes regiones de los actores y las actrices. Y, por supuesto, esa fue una de mis preguntas en la entrevista. Sebastián es un director que no cree en «se arregla en post» —gracias al cielo—. Las correcciones se hacen en el guion. Claro que, como dicen, un guion no se acaba, se abandona. Pero, debería abandonarse lo más tarde posible y muchas veces se hace al revés. Para nuestra suerte, Sebastián lo tiene claro. El guion es fundamental y tiene que ser sólido para rodar. Eso hace que Sebastián sea un director guionista fuera de lo común y es así como acabó con nueve versiones de este.

En la novena versión, la que fue rodada, el periodista que descubre al asesino es linchado porque, por fama, se quedó callado y todo el pueblo se entera. Al finalizar el primer corte, *Crónicas* le exigió al director, quien le había puesto tanto cuidado al guion, que no, que el final no era ese.

El mundo de esa historia pide retratar la impunidad: los casos aquí no se resuelven y los que saben la verdad están bien, no necesitan esconderse. El final que se rodó después es un final que te deja con un sabor agridulce, te hace sentir la frustración de la vida real, es desgarrador, desalentador. Brutal.

Esa es la maravilla del cine: la historia se cuenta, una y otra vez, y las narrativas y los personajes cobran vida y exigen cosas.

Como siempre les digo a mis estudiantes cuando sufren por sus guiones y aseguran no ser buenos para escribir: el talento no es lo más importante, el trabajo perseverante es lo que cuenta. Sebastián es el ejemplo: guionista, director metódico, piensa en cada detalle, montajista experto, para quien cada segundo y cada página es una decisión consciente y reflexionada.

Quería hablar del tema del guion, primero, y luego pasar al de la producción. Mi primera pregunta era qué te inspiró, porque conozco la historia del monstruo de los Andes y me imagino que algo tiene que ver.

SC: Hay varias historias. Como todo el mundo en el Ecuador, conocía la historia del monstruo de los Andes y la de Daniel Camargo: son parte de nuestra cultura popular y siempre ejercen una cierta fascinación. Pero en mi caso, el guion de *Crónicas* se me presentó por varios lugares a la par. Ya había estrenado *Ratas, ratones, rateros* y estaba dando vueltas por festivales, mientras intentaba definir cuál iba a ser mi próximo proyecto. Y me acuerdo de que algo que tenía muy claro era el

deseo de explorar un personaje que fuera a una posición aún más extrema que la de Ángel en *Ratas*, que era un personaje encantador por donde lo veas, pero también es un manipulador terrible que, si te puede hacer una trampa, pues te la hace. Y al analizar lo bien que funcionó el personaje de Ángel, me pregunté qué pasaría si le llevaba al extremo más extremo posible: alguien que realmente sea un sociópata y que a la vez tenga la vida más redimible dentro de la historia de la película.

Y cuando estaba dándole vueltas a esa idea, leí un artículo sobre Luis Alfredo Garavito, que es uno de los 3 asesinos violadores en los que me inspiré, y que es, sin duda, el más importante como referencia, porque justo le arrestan en ese momento, en el 99. Lo que me calza perfecto, que justamente tiene que ver con la pareja de Garavito, es que en la entrevista ella dice: «Yo nunca sospeché nada de nada, excepto que cuando bebía, sí se ponía raro», pero ella igual nunca vio nada. Y este es un tipo que mató a más de 190 niños y niñas en Colombia (y que estuvo en Ecuador y también mató aquí).

Lo que me pasó en ese momento es que me puse a pensar ya en cómo contar la historia, ¿desde qué perspectiva? Entonces, primero le di vueltas igual a la idea de que sea la misma pareja del asesino dándose cuenta; que veamos la perspectiva de Esperanza, pero que no sea el hilo conductor principal. Tenía que tener a alguien que le está buscando de alguna forma, alguien que lo investiga. Entonces podría ser un policía, o un detective, o un reportero. Y la idea del reportero es de las cosas que más me atrajo porque sentí que era justamente un elemento muy propio de la idiosincrasia del mundo sensacionalista latinoamericano: este tipo de programas de televisión que están a la caza de algo, a la caza de la noticia.

Me pareció súper interesante lo que me daba el tener esos dos elementos juntos: un posible sociópata y un reportero que, dentro de su línea sensacionalista, tiene un proceso de desensibilización gigantesca, algo que me permitía jugar como espejo con la historia de este posible asesino.

En este punto, yo ya sabía cuál iba a ser la historia en términos generales. Y en esos días, coincidentemente, leí un artículo acerca de un linchamiento en el campo, en la costa, no me acuerdo de en qué pueblo era. Pero fue un linchamiento que yo prácticamente calqué para el guion de *Crónicas* porque me pareció algo impresionante lo que describían ahí. Yo sabía que necesitaba empezar con un momento muy fuerte, que nos ponga, además, en los

zapatos del personaje de quien luego vamos a dudar.

Me puse entonces a escribir una primera versión sin investigar mucho más, que es usualmente parte de mi proceso: saco primero una versión muy básica y luego me clavo a hacer mucho del trabajo de investigación que es súper necesario después y que le enriquece muchísimo a la historia.

Justo quería preguntarte acerca del reportero y de la decisión de contar la historia desde su punto de vista. ¿Era una forma de denunciar esta manera de hacer periodismo como en el *Extra*?

SC: Un poco. El programa de televisión *Una hora con la verdad* es planteado como un programa con tintes sensacionalistas, pero igual me puse a jugar con el tema del idealismo y de la arrogancia como un elemento de los personajes. Yo no quería simplemente ser crítico con un tipo de periodismo, porque siento que, al contar una historia, ya sea si eres periodista o si eres cineasta, tienes que tomar una perspectiva y tienes que contar las cosas desde un punto de vista que nunca va a ser 100 % objetivo. Nunca va a ser realmente un reflejo de toda la complejidad que puede estar pasando. Me llamó mucho la atención, también, el mecanismo de desensibilizarse a las cosas, el que un periodista se diga «puedo contar esta historia porque tiene mayores *ratings*», olvidándose del impacto y daño que puede tener en la gente.

Escena 49: Damián Alcázar y John Leguizamo (foto fija de François Coco Laso).

Y me interesó mucho la soberbia: el explorar un personaje como el periodista que sienta que está un poco por encima del resto. No se trata para él solo de conseguir un gran reportaje, o de hacer crecer su prestigio... Pero él de verdad sí se cree que tiene más posibilidades de agarrarle al monstruo, por encima de la policía o de quien sea. Y tal vez eso sea verdad, pero la cosa es que igual es alguien que tiene sus fallas. Algo que me parecía interesante es que, justamente, a pesar de ser el protagonista pasa algo con todo su proceso de la búsqueda del monstruo; y es que, para el final de la historia, a él le detestas, pues te cae muy mal, ha hecho cosas absolutamente cuestionables, y es un antihéroe en todo sentido. Y eso me parecía súper interesante: contar la historia desde sus zapatos, desde su perspectiva, ¿no?

A mí me dio la sensación de que sí había una crítica, pero de todas formas no se juzgaba al personaje. De hecho, no me cayó tan mal: para mí era muy congruente todo y eso es chévere. Igual, con el asesino me pasó un poco también eso. Es interesante que no nos caiga mal tampoco porque tiene unas cosas que son raras y locas, incluso en su actuación, y aun así no cae mal. ¿Nos podrías hablar un poquito de la construcción de los personajes?

SC: El mayor reto está en darles profundidad a los personajes, el poder explorar distintas facetas que tienen y no tenerle miedo a ese proceso. Con *Crónicas* me di cuenta de que la empatía que tienes como público hacia un personaje no tiene tanto que ver con si el personaje hace o no hace algo terrible, o si es que es alguien cuestionable, sino con la situación en la que se encuentra, los retos que enfrenta. Tú ahí te conectas con el personaje por su conflicto, sin importar que esté haciendo algo terrible.

En el caso de *Crónicas*, yo empiezo con la introducción de un Vinicio sospechoso. Se está bañando, saliendo de un río, limpiando una ropa de manera extraña, y lo siguiente que nos enteramos es que en el pueblo hay un violador y asesino de niños, entonces empiezas a atar cabos. Pero mientras arranca la trama y te vas enterando de varias cosas del asesino y del pueblo, el personaje de Vinicio se porta muy bien: tiene varias interacciones en las que uno ve su otra faceta y luego llega el linchamiento, esta tremenda paliza en la que casi le matan, y lo ves con su familia, ves su vida, su sufrimiento, y de repente, quieras o no, te conectas con él. Y la peli te hace conectar con él a pesar de que tú sabes que es el único sospechoso y la historia no está estructurada como película de detectives, ni de adivinar quién es el asesino, ya

que, desde el planteamiento, él es el único culpable posible.

El reto es buscar llevarte hacia esa persona y que realmente logres tener empatía con él mientras ves todos sus lados. Y al mismo tiempo tratas, de alguna forma, de tener un proceso parecido con los otros personajes: ¿cuáles son los puntos cuestionables de Manolo, como personaje, como reportero? Ahí su idealismo y su ambición son superinteresantes porque son polos opuestos que juegan entre sí. Me pasó que, cuando empecé la primera versión del guion, hice varias versiones en las que en algunos momentos se establecía más el idealismo de Manolo, y en otras, en cambio, era mucho más cínico el personaje. La versión que quedó para rodar era una de las versiones donde yo sentía mucho cinismo en Manolo, pero con el mismo John Leguizamo hablábamos mucho de que tenía que haber idealismo, que en algún momento eso era algo fundamental en los antecedentes del personaje.

Otro elemento muy importante para mí en el desarrollo de personajes era entender cómo funcionaba el juego de gato y ratón que se da entre Manolo y Vinicio, porque cada personaje tiene algo que ofrecerle al otro, que es su camino para negociar y conseguir lo que quieren. En el caso de Vinicio, lo que él tiene para ofrecer es la verdad atrás de la historia del «monstruo de Babahoyo», que es lo que Manolo más desea saber, y Manolo entiende que para recibir esa información va a necesitar meterse en el juego de Vinicio, que se regodea en seducirle a su interlocutor. Entonces, tienes escenas donde Vinicio le cuenta a Manolo como opera el «monstruo» y cuál es su manera de seducir a un niño; y si te fijas en el subtexto, Vinicio básicamente está describiendo lo que le está haciendo a Manolo, e inclusive le dice que «disfruta contándoles paso a paso todo lo que les va a hacer». Ese juego entre los dos es maravilloso porque te permite ver el proceso de seducción de Vinicio sin ver una escena que involucre violencia contra un niño, que es algo que desde el principio yo tenía claro que quería evitar: toda la violencia de la película debía estar presente en el linchamiento, cosa que el público sepa hasta dónde puede llegar el deseo o la necesidad de hacer daño, sin que por eso sea necesario ver la violencia contra los niños.

Ahora, Vinicio se cuida mucho de lo que dice y siempre se frena, dejándole a Manolo picado, con información nueva y valiosa, pero sin incriminarse. Esto obliga a Manolo a buscar distintas maneras de sacarle más información, y ahí también surgió un elemento interesantísimo dentro de la investigación.

Escena 63: José María Yazpik, John Leguizamo, Henry Layana, Tamara Navas y Leonor Watling afuera de la cárcel (foto fija de François Coco Laso).

Estabas hablando antes de cómo nació esta historia y me da curiosidad saber cómo escribes tus guiones; es decir, ¿piensas primero en una estructura o vas más desde la intuición de simplemente lanzarse a escribir? ¿Partes de una escaleta o cómo funciona tu proceso?

SC: Generalmente empiezo a tomar apuntes, a anotar las ideas que se me vienen haciendo de la historia, así le voy dando vueltas, y me tomo mi tiempo. Tal vez me anoto un posible comienzo. Ahora me mando mensajes a mí mismo por teléfono o WhatsApp cuando tengo una idea. Pero no sé, lo importante para mí es ir anotando cosas hasta que llegas a un punto donde sientes que estás listo para empezar. Y a mí lo que me pasa es que me hago una escaleta muy simple, que es una base, un punto de partida, y esto me sirve mucho. Empiezo ya a escribir y lo que hago muchas veces es que, en la computadora, en el Final Draft (el programa de escritura), me voy anotando, por ejemplo, la escena en la escuela y tal vez no estoy listo para escribirla, pero apunto las cosas básicas y paso a la escena siguiente y entonces es como que tengo una escaleta que poco a poco se va convirtiendo ya en el guion mismo. Esa primera versión ya se da sabiendo cosas claves, sabiendo cómo comienza la historia, cuáles son las escenas más importantes, si hay un punto de giro inicial, dónde se da y cómo se da. Me lanzo un poco «a la loca»

al inicio y luego ya voy organizando, voy armando, voy mejorando los diálogos. Pero de repente me pasan cosas: en *Crónicas*, uno de los cambios que más me sorprendió es que yo tenía muy claro el primer acto y había una escena que es fundamental en la historia, que es cuando Manolo e Iván van a la fosa a desenterrar el cadáver de la niña y ahí se dan cuenta de que lo que estaba diciendo Vinicio es real. Me acuerdo de que escribí ese momento teniendo clarito que la escena siguiente era ellos yendo donde el detective o ya estando con la policía en la misma fosa, desenterrando a la niña, y que simplemente continuaba la historia con la policía sabiendo la situación y ellos con el lío de no poder justificar lo que saben. Y me acuerdo de que empecé a escribir la escena de la fosa y mientras Manolo hablaba con Iván, este le iba diciendo y cuestionando qué va a hacer y cómo va a justificarse con la policía: justamente las cosas que yo estaba pensando cómo resolver. Y entonces surgió la decisión de Manolo e Iván de no avisar a la policía (otra transgresión), que es una decisión fundamental que le lleva a la historia por otra dirección. Pero fueron los mismos personajes, al escribirlos, que me decían «eso no haríamos», mientras toman una decisión (ellos, no yo) más extrema y de repente se entra a una tensión mucho más fuerte. Y es interesante dejarse llevar por los personajes, porque cuando ya los va conociendo, te sorprenden y te llevan por un camino más real y coherente que el que tenías en mente antes.