

RESERVOIR BOOKS

Francis Ford Coppola

**El cine en vivo
y sus técnicas**



RESERVOIR BOOKS

Francis Ford Coppola
El cine en vivo
y sus técnicas

Traducción de Aurora Echevarría

SÍGUENOS EN
megustaleer



@megustaleerebooks



@megustaleer



@megustaleer

| Penguin
Random House
Grupo Editorial |

Para John Frankenheimer, el pionero

Prefacio

El porqué de este libro

Desde principios de la década de 1990 el cine se ha transformado y ha abandonado el soporte fotoquímico-mecánico para adoptar el digital. Este proceso revolucionario, que parece tan reciente, en realidad ha sido progresivo: se inició con el sonido, se extendió al montaje, luego a la cinematografía y, por último, a la proyección teatral. Hoy día prácticamente todo el cine es digital. Sin embargo, el amor y el respeto por las obras maestras —desde la era del cine mudo, pasando por las primeras películas habladas, hasta llegar a las actuales, con lo que se abarca la extraordinaria obra cinematográfica del mundo entero— nos sirve de estímulo para hacer que el nuevo cine electrónico sea algo más que una imitación de las películas del pasado.

Muchos cineastas jóvenes son renuentes a abandonar el celuloide, sin darse cuenta de que este ya los ha abandonado a ellos. La fábrica Eastman Kodak de Rochester, en Nueva York, que llegó a dar empleo a más de 3.500 personas, hoy día ha reducido su plantilla a 350 para adaptarse a la demanda de celuloide de los pocos cineastas (entre ellos, mi hija) que prefieren trabajar como en los viejos tiempos.

Esta inclinación por el celuloide es conmovedora y totalmente comprensible. El cine y su tradición continúan siendo muy queridos. Todavía hay fotógrafos que preparan sus propias placas de vidrio con emulsión de halogenuros de plata por la belleza de los resultados. No cabe duda de que siempre habrá unas cuantas almas apasionadas que intenten crear película fotoquímica cuando deje de fabricarse. Pero el hecho inalterable al que nos enfrentamos es que hoy día el cine es, sobre todo, un medio electrónico-digital.

Quiero creer que este cambio, con independencia de cuánto reverenciamos esas grandes obras realizadas con película fotográfica, influirá profundamente en la esencia del cine y nos llevará hacia nuevos rumbos. Pero ¿cuáles serán esos rumbos?

En el mundo digital de hoy, varios directores pueden hacer películas juntos a través de internet, utilizando mandos, palancas, teclados y pantallas táctiles, todos los dispositivos de los juegos online. Pueden enfrascarse en esas «partidas» más allá de las fronteras geográficas, incluso ante la mirada atenta de un gran público en algún auditorio. Pueden participar en juegos de rol, identificando y controlando personajes individuales y al mismo tiempo ayudando a crear los mundos definidos que son los escenarios. La realidad virtual, con su percepción del punto de vista de los protagonistas, puede dar lugar a nuevos formatos; y las propias películas se pueden filmar en vivo y proyectarse en salas de cine, en centros cívicos y en hogares de todo el mundo. Con el tiempo podrían surgir *auteurs* que utilicen este formato para crear literatura del más alto nivel, de formas que no alcanzo a imaginar.

Hemos vivido con la televisión en vivo desde que se inventó; de hecho, la televisión estuvo dominada por la programación en directo hasta bien entrada la década de los cincuenta y el desarrollo de la tecnología de las cintas de vídeo. Sin embargo, lo que me interesa a mí, el *live cinema* o cine en vivo, ha aparecido en la segunda década del siglo XXI. El propósito de este libro no es recrearme en la nostalgia, ya sea de la televisión en vivo o de los primeros tiempos del cine, sino explorar este nuevo medio; descubrir en qué se diferencia de las otras formas creativas; cuáles son sus virtudes y sus requerimientos; y, sobre todo, aprender a utilizarlo y enseñarlo.

En esencia, este nuevo medio es cine, no un programa de televisión; está concebido como cine sin perder la emoción de una actuación en directo. Mientras pensaba en todo lo que eso implicaba, me propuse averiguar más; no solo hablar sobre lo que podía ser el cine en vivo, sino realmente llevarlo a cabo. De modo que puse en marcha dos talleres experimentales de prueba de concepto: el primero, en las instalaciones del Oklahoma City Community College (OCCC) en 2015 y el segundo, un año después, en la Escuela de Teatro, Cine y Televisión de la Universidad de California, Los Ángeles (UCLA). En esos dos talleres aprendí muchísimo —en el apéndice incluyo el diario de producción del realizado en el OCCC, seguido de los créditos de ambos— y, rebosante de conocimientos e información que aún no había digerido, decidí ponerlo todo por escrito en un libro fácil de manejar. Este es el resultado.

Lo que el lector tiene en las manos es, por tanto, un manual, una guía a través de los intrincados problemas a los

que se enfrenta alguien cuando intenta elaborar una obra de cine en vivo, desde cuestiones fundamentales como el reparto y los ensayos hasta pormenores acerca del uso de la sofisticada tecnología que inicialmente se inventó para los deportes televisados. Mi sueño es realizar algún día una producción de cine en vivo a partir de mi propio guion, pero, si persistieran las numerosas razones que me detienen, espero que los que vengan detrás de mí lean este compendio de lo que he aprendido en mis talleres y lo utilicen para trabajar en esta nueva forma de arte.

Introducción personal

Nací en 1939. Era un niño con inclinaciones científicas y enseguida me sentí atraído y fascinado por el nuevo prodigio de mi época, la televisión. A mi padre, músico clásico y primer flauta de la orquesta sinfónica de la NBC de Toscanini, también le fascinaba la innovación. Era hijo de un fabricante de herramientas que había colaborado en el desarrollo y la fabricación del vitáfono, el aparato que hizo que las películas tuvieran sonido. Entre mis primeros recuerdos está el de mi padre llegando siempre a casa con el dispositivo más novedoso de las tiendas de Radio Row, el barrio de las radios de Nueva York: la grabadora de vinilos de acetato doméstica Presto, el magnetófono de alambre y luego el primer televisor. Yo tenía siete años, la edad idónea para hacerlos funcionar, de modo que, cuando el televisor Motorola de pantalla pequeña apareció en nuestra casa de Long Island, me sentí en las nubes.

En 1946 prácticamente no había programación, por lo que me pasaba horas contemplando las figuras geométricas de las cartas de ajuste, esperando a que empezara algo. Recuerdo los primeros programas. Howdy Doody no se parecía en nada al famoso muñeco que sería años después; entonces era un paleta rubio y desgarrado que llevaba la

cara vendada porque, según decían, quería presentarse para presidente y se había sometido a una operación de cirugía plástica. Por supuesto, los niños que lo veíamos no sabíamos nada del litigio que se desató cuando el creador del muñeco se negó a ceder los derechos de su personaje; tuvo que presentar al público un nuevo muñeco, esta vez con los derechos intactos. En el canal 13 de Nueva Jersey pasaban unas cuantas películas de vaqueros de Allied Artists, y la DuMont Television Network ofrecía programas en el 5, entre ellos, *Captain Video and His Video Rangers*. Yo tenía nueve años cuando la polio me dejó paralizado. Estuve preso dentro de mi propia habitación, con el televisor como principal entretenimiento, junto con otros muñecos, un magnetofón y un proyector de juguete de dieciséis milímetros. Durante un año no vi a otros niños aparte de mis hermanos. Con placer y nostalgia veía *Children's Hour* de Horn and Hardart, donde actuaban niños con talento y cantaban y bailaban las niñas más guapas del mundo.

Crecí y recuperé la habilidad de andar, pero continué viéndola. Tenía unos quince años cuando, seducido por la bonita edad de oro de la televisión, me propuse escribir obras de teatro. Era un periodo dominado por los dramas televisados en directo, con programas como *Philco Television Playhouse* y *Playhouse 90*, en los que proyectaban obras dramáticas originales de jóvenes escritores como Rod Serling y Paddy Chayefsky, y también de jóvenes directores como Arthur Penn, Sidney Lumet y John Frankenheimer. En aquellos años previos a las grabaciones en cinta se realizaban en directo obras tan extraordinarias y ambiciosas como *Marty*, *Días de vino y rosas* y *Réquiem por un boxeador*,

con estrellas como Ernest Borgnine, Jack Palance, Piper Laurie y Cloris Leachman. (Poco después, muchas de esas obras realizadas para la televisión se convertirían en películas.) Ya de adolescente, me di cuenta de que algunas de esas producciones impresionantes se parecían al cine en su estilo y en su uso de los planos potentes y la expresión cinematográfica; y las mejores, sin excepción, eran las de John Frankenheimer, que más tarde se convirtió en un director de cine de gran éxito con relevantes películas en su haber. Me atrevería a decir que mi noción del cine en vivo surgió mientras veía el trabajo de Frankenheimer en televisión en vivo, y alguna de esas obras ha permanecido conmigo hasta el día de hoy.

En este libro me propongo exponer el concepto del cine en vivo y explorar sus técnicas, así como sus posibles ventajas y limitaciones evidentes. Mi punto de vista es el de un director que creció con la televisión en vivo; que tuvo una formación inicial en el teatro, y que ha trabajado toda la vida de guionista, productor y director de cine. Durante mucho tiempo he soñado con ejercer todas esas profesiones a la vez, en alguna forma de cine en vivo. La tecnología no cesa de cambiar y de proporcionar nuevas respuestas a las cuestiones de para qué y por qué renunciar al control. ¿En qué se diferencia el cine en vivo del teatro, la televisión y el cine convencionales? Gran parte de lo que trataré en estas páginas lo he aprendido a partir de una profunda reflexión personal y en el transcurso de dos talleres experimentales en los que utilicé secciones de mi obra en curso, un extenso guion titulado *Dark Electric Vision*.

1

Talleres experimentales

Después de varias lecturas del guion con los actores, decidí que haríamos algo parecido a una lectura dramatizada. Este proceso derivó en varios intentos de representar partes del guion en directo que se difundirían en una selección de salas de cine. Cuando tomé la decisión de hacer un taller para explorar las posibilidades del cine en vivo, mi idea inicial era buscar un lugar donde pudiera encontrar actores de reparto disponibles para «probar» varias páginas de mi guion, tal vez con alguna modesta puesta en acción. Enseguida averigüé que los actores de repertorio están muy ocupados y solicitados. Consideré Austin, en Texas, una ciudad con cierta actividad de producción donde podría poner a prueba ideas con cierta privacidad. Pero ya había una producción cinematográfica en marcha y la mayoría de los recursos estaban reservados. Pensé en el OCCC, donde un antiguo socio mío, Gray Frederickson, impartía clases. Gray me había pedido anteriormente que diera una charla allí para ayudar a recaudar fondos para mejorar las instalaciones. Al final surgió la idea de impartir una clase en la que experimentaríamos con unas cincuenta páginas de mi

guion que representarían actores de repertorio de Oklahoma en un taller.

Con el proyecto en la mano, llegué a Oklahoma el 10 de abril de 2015. Hice el casting preliminar entre actores de la localidad, que abarcaba la cercana Dallas. Preparé a unos setenta alumnos del OCCC para los distintos puestos del equipo de rodaje y regresé en mayo para pasar seis semanas allí trabajando en el proyecto, ensayando, experimentando con decorados y cámaras, y finalmente transmitiendo en directo en una serie de salas de proyección privadas. Aprendí tanto durante ese periodo que más o menos un año después quise organizar un segundo taller con nuevas áreas de aprendizaje. Estas eran algunas de mis nuevas preocupaciones:

1. ¿Podía integrar un gran número de extras caracterizados en escenas rodadas en un día, sumándolos a los actores principales y usando máquinas EVS? (Voy a mencionar mucho las EVS, conocidas en argot como las ELVIS, unas máquinas asombrosas que desde un punto de vista técnico son servidores de reproducción.)
2. ¿Podía crear tomas utilizando paneles escénicos ligeros en lugar de escenarios con decorados y atrezzo tradicionales?
3. ¿Podía representar escenas en dialecto italiano con subtítulos dinámicos y expresivos en distintas partes del fotograma y de diferentes tamaños?
4. ¿Podía acabar con una asombrosa escena peligrosa en directo?

5. ¿Podía alternar fácilmente las cámaras en directo con las tomas prefilmadas en EVS?

Sabía que, si conseguía hallar las respuestas a todas estas preguntas, el segundo taller experimental sería un éxito y habrían valido la pena el dinero y el esfuerzo invertidos en él.

La unidad básica

Las disciplinas artísticas a menudo tienen una unidad básica sobre la que se construye todo. En la literatura en prosa, y en realidad en toda la escritura, ya sea periodismo o ficción, la unidad básica es la frase. Si tenemos una gran frase seguida de otras que dan lugar a un gran párrafo y este se une a otros párrafos que forman un gran capítulo, estaremos camino de tener un gran libro. En mi taller del OCCC aprendí que en el cine en vivo, al igual que en el convencional, la unidad básica es la toma. Las tomas narran la historia. Como aprendimos de la era del cine mudo, una toma puede ser una pieza breve dentro de una estructura de tomas que se montan para crear una gran secuencia, o bien puede ser larga y compleja, y contar gran parte de la historia en sí, como ocurre en una película de Yasujiro Ozu, en contraste con una de Max Ophuls filmada con un amplio movimiento de cámara.

«Una toma puede ser una palabra, pero mejor si es una frase.» Durante años, he tenido en mi lugar de trabajo va-

rias notas en un tablero de avisos, bajo el rótulo NOTAS DE FC SOBRE LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES.

1. Se conoce al personaje por su comportamiento.
2. Es posible narrar una historia a través de momentos únicos entre sus protagonistas.
3. Los momentos memorables suelen expresarse sin palabras.
4. Es necesario que ocurra algo.
5. Emoción. Pasión. Sorpresa. Sobrecogimiento.
6. Una toma puede ser una palabra, pero mejor si es una frase.
7. Los espectadores quieren involucrarse con los personajes, quieren que esa involucración se desarrolle.
8. Cuidado con los lugares comunes, con lo predecible.
9. Los espectadores buscan luz y explicaciones acerca de sí mismos y de su vida.

No hace mucho, mientras hablaba con mi hija Sofia por teléfono, me comentó que ella también tenía mi lista colgada en la pared. «¿Qué querías decir con que una toma puede ser una palabra, pero mejor si es una frase?», me preguntó. Cuando intenté acordarme de lo que había querido decir con ello, tuve que recordarle (y recordarme) los dos polos opuestos del concepto de «toma» representados por las películas de Ophuls y Ozu. Este (1903-1963) era un director y guionista que trabajó toda su vida en Japón. A lo largo de su carrera, en la que pasó de la comedia al cine serio, cultivó un estilo único: la cámara casi nunca se movía y mantenía un plano perfectamente compuesto durante to-