

Follas do Cineclub | 02/11/2022

NON PARES DE GRAVARI!

(カメラを止めるな! [Kamera o Tomeru na!], Shin'ichirō Ueda, Xapón, 2017, 97', VOSG)

01

Nos seus comezos, o cinema semellaba ofrecerlle ás audiencias un acceso directo á realidade. Os primeiros filmes curtos estaban feitos dun simple plano estendido dalgún acontecemento real: un tren que chega a unha estación, os traballadores que saen dunha fábrica... Eventualmente engadiuse o movemento mediante "paseos pantasma", coa cámara montada en trens, automóviles ou autobuses para poder movernos tanto por espazos urbanos como naturais. Pero non pasou moito tempo ata que os cineastas comezaron a empregar o aparato para escenificar acontecementos imaxinados. O que comezara como novidade, un xeito de facer que as imaxes fotográficas se movesen, pronto deveu un medio para escenificar unha ilusión de realidade, para contar chistes visuais (como un mozo amolando a un xardineiro coa súa mangueira) e, finalmente, historias. Nun tempo moi pequeno, esta tendencia ilusionista incorporou o rexistro da realidade; co descubrimento das posibilidades de edición, unindo un plano a outro como xeito de elaboración dunha narrativa, e técnicas ópticas que poderían dar un sentido de realidade física a acontecementos que existiron só dentro da imaxe mesma, máis que presentar esta como realidade sen mediación, o cinema cooptou a realidade como como vehículo para a ilusión, unha expresión da imaxinación do cineasta.

Esta tensión entre un artifice e o rexistro fotográfico dalgunha clase de realidade percorre a historia do cinema, ás veces apoiándose máis dun lado (a fragmentación extrema da montaxe soviética), ás veces do outro (a tendencia de utilizar unha cámara estática para rodar o que en esencia semella unha representación escenificada). Varios cineastas refinaron técnicas dispoñíbeis mentres exploraban xeitos de somerxer as audiencias nas historias que contaban. Directores como Jean Renoir, William Wyler e Orson Welles combinaron a montaxe cunha tentativa de manter a integridade espacial e temporal da escena dramática, escenificando a acción a base de planos longos e de grande profundidade.

A idea de contar unha historia longa e dramática nun só plano tivo as súas raíces naqueles filmes breves máis temperáns en que a realidade parecida "pura", unha experiencia aparentemente sen artificio ningún que mediase nela. A ironía era que tal tentativa era xa un exercicio artificioso. A manipulación da percepción mediante a fragmentación e a recombinación tivo que ser substituída por unha cámara máis elaboradamente móbil para cambiar a atención de espectador segundo as necesidades da obra.

A máis famosa tentativa temperá neste aspecto foi *A soga* (Rope, 1948) de Alfred Hitchcock, na cal o director intentou dar a impresión dunha soa toma continua. A tecnoloxía dispoñíbel (grandes cámaras pesadas, capacidade de carga de filme limitada, equipos de rexistro de son chafalleiros...) imponían as súas propias limitacións en particular o feito de que fose necesario mudar as bobinas de filme cada dez minutos; Hitchcock tivo que deseñar puntos de tempo agochados para encubrir estas interrupcións, significando isto que a pesar da intención orixinal aínda estaba implicada a montaxe, mesmo se só había que empalmar xuntas as distintas bobinas. O problema principal con *A soga* é que a tecnoloxía forzou a Hitchcock a limitar todo a un só escenario de rodaxe (o filme é entón unha obra de teatro filmada), mentres que a necesidade de mover a pesada cámara para crear momentos de énfase, normalmente conseguida por edicións sinxelas, impuña un ritmo lento; cando o personaxe de James Stewart se decata do detalle dentro do chapeu, aínda ten que suxeitalo mentres a cámara se despraza para botar unha ollada e logo volve desprazarse de volta, despois dese detalle do seu verdadeiro impacto dramático e converténdoo nun pesado anaco expositivo.

A outros cineastas lles iría mellor con planos longos dentro dun contexto máis dependente da montaxe; autores como Michelangelo Antonioni, Andrei Tarkovsky, Theo Angelopoulos ou Bela Tarr foron mestres disto, empregando as tomas sen interromper como xeito de transmitir un visceral sentido do tempo e o espazo, mentres controlan, con todo, o fluxo narrativo completo dos seus filmes cunha combinación de movementos de cámara sostidos e montaxe sensata. Mais coa chegada de equipamentos de vídeos accesíbeis, moitos das limitacións desta técnica de filmación desapareceron. Xa non había necesidade ningunha de cambios de bobina e cortes disimulados; non había necesidade ningunha de dollies porque as cámaras eran o suficientemente lixeiras para un uso manual prolongado; e a dispoñibilidade de micrófonos inhalámbricos deixoulle aos intérpretes maior liberdade para moverse sen restricións.

Se a posibilidade dun filme feito nun só plano era un esforzo interesante ou meramente unha presuntuosa escusa é discutíbel, mais houbo algúns resultados moi interesantes por parte de diferentes cineastas que experimentaron coa técnica. Por elixir só dous exemplos: *Código de Tempos* (Timecode, 2000) de Mike Figgis e *A arca rusa* (Russkiy kovcheg, 2002) de Aleksandr Sokurov toman aproximacións moi diferentes, implicando cada unha delas dificultades técnicas extremadamente complexas. O filme de Sokurov utiliza unha "visita" ao Museo Hermitage para transportarnos a douscentos anos da historia de Rusia e da arte, traendo á vida múltiples períodos mentres a súa cámara segue a un aristócrata decimonónico por todas as estancias. Mentres o espectador queda fascinado polo espectáculo visual, non pode evitar ser consciente da incribel tarefa loxística de coordinar centos de intérpretes a medida que a cámara pasa entre eles ao longo de hora e media.

Figgis tomou un desafío moi diferente co seu melodrama sobre relacións e negocios na industria cinematográfica de Los Angeles. Utilizando catro cámaras distintas, cada unha delas gravando sen parar mentres seguen a certos personaxes cuxas vidas se cruzan repetidamente en varias localizacións, o director coloca as catro imaxes nunha cuadrícula que lle

MARABILLAS EN PLANO SECUENCIA: MASACRE SAMURAI E ZOMBIS

KENNETH GEORGE GODWIN

permite aos espectador desprazar a súa atención desde un punto focal a outro, facendo en efecto a función de montaxe cos seus propios ollos. En pases de preestrea, Figgis montara unha mesa de mesturas no teatro e xogaba en tempo real coas catro bandas de son entretecidas. Con máis dunha ducia de personaxes, cada un coas súas preocupacións propias e problemas persoais, o filme devén un exercicio activo de creación narrativa a partir de experiencias aparentemente en bruto por parte da audiencia. Mais, naturalmente, como no filme de Sokurov, este material "bruto" é o resultado dun esforzo loxístico masivo: coordinando catro cámaras e varios intérpretes en localizacións múltiples, todo o cal debe entrecruzarse en momentos específicos, foi un logro excepcional (...)

Hai bastantes destes filmes rodados un só plano (ou outros que, como *A sogá*, tentan dar a impresión de selo). Só na Wikipedia hai unha páxina que lista máis de catro ducias, algún deles cunha duración de arredor de dúas horas e media, moitos dos cales non teño visto (incluíndo exemplos prominentes como *Victoria* (Victoria, 2015) de Sebastian Schipper ou *1917* (2019) de Sam Mendes. Con todo, acabo de ver un par de exemplos xaponeses recentes, un non enteiramente exitoso, o outro moi brillante na súa deconstrución autoconsciente da forma (...)

Antes de velo, todo o que souben sobre *Non pares de gravar!* (Kamera o Tomeru na!, 2017) de Shin'ichiro Ueda era que era unha comedia de zombis que incluía unha longo sección dun só plano. Ese plano constitúe os primeiros trinta e sete minutos da película, e é un interesante, se ben en aparencia non enteiramente logrado exercicio de cinema de terror de baixo orzamento. Comeza cunha muller nova, Chinatsu (Yuzuki Akiyama), afastándose do seu mozo Ko (Kazuaki Nagaya), agora transformado en morto vivente. Cando el se achega e aperta a súa dentadura contra o pescozo dela, de súpeto escoitamos un "Corten!" e o furioso director Higurashi (Takayuki Hamatsu) comeza a reprender á actriz pola súa incapacidade para transmitir auténtico medo. Esta era a toma número 42 e ella segue sen ser capaz de darlle o que el quere.

Mentres se afasta a cámara vemos o equipo de rodaxe arredor deles, incluíndo outra cámara que estaba a gravar a escena. Así que isto é unha produción de baixo orzamento rodando un clíxé do cinema de terror. Pero xa se levanta unha pregunta: Que acontece coa cámara que non vemos, a que está a gravar a rodaxe da escena? Mentres todo o mundo fai unha pausa e o director sae a ventilar os membros do reparto e do equipo técnico dispérsanse polo edificio industrial abandonado onde están a rodar. A cámara queda con Chinatsu, Ko e Nao, a maquiadora (Narumi Shuhama), que flan distraidamente para pasar o tempo. Escóitase un ruído fóra, pero o ignoran... até que un zombi real aparece, un dos membros do equipo que saíra.

Desde este punto, Chinatsu loita pola súa vida mentres máis

e máis membros da produción sucumben ao contaxio, todo agravado por Higurashi, que insiste en continuar a filmar, particularmente agora que está a conseguir un medo xenuíno de Chinatsu. As cousas vólvense cada vez máis frenéticas, coa acción en ascenso no edificio, ata chegar á parte superior. Mais hai fallos ocasionais que nos lembran que aínda queda alguén por fóra da acción, gravando o que está a suceder. E non é o director de fotografía do filme de zombis, porque aínda o estamos a ver traballar. Esta capa adicional plantea as preguntas habituais que asolan os filmes de terror de metraxe atopada. Quen segue a rodar cando as cousas se volven máis e máis perigosas?

Nun punto este operador de cámara oculto cae durante unha pugna e a cámara queda no chan mentres a acción se move fóra do cadro; despois dun tempo, a cámara é levantada e reanuda a procura da acción. Máis tarde, arriba no teito, cando Chinatsu é ameazada por un membro do equipo zombificado, a cámara queda con ella mentres grita e grita... e grita. E continúa ata volverse irritante nos preguntamos por que a maldita cámara non se move para amosar a que lle está gritando. E entón as cousas comezan moverse outra vez, e cando chegamos a unha revelación climática afástase a rúa e aparecen os créditos. Trinta e sete minutos e remata o filme...

Excepto que neste punto damos outro paso atrás para revelar un equipo de rodaxe aínda máis grande que estivo rodando un filme sobre un equipo de rodaxe facendo un filme sobre zombis que se viu atacado por "zombis reais". Nese punto saltamos atrás no tempo a unha reunión en que varias persoas que están a lanzar unha nova canle por cable se aproximan a Higurashi cunha proposición: lanzar a canle cunha produción en directo sobre un equipo de rodaxe facendo un filme de zombis que é atacado por zombis reais, todo para ser nunha única toma de cámara continua.

Desde aquí, seguimos toda a preparación: escritura do guión, reunión dun equipo de rodaxe, casting para os personaxes... que nos leva de novo á rodaxe, que agora podemos ver desde o exterior desde ángulos múltiples. Esta segunda metade do filme é a un tempo unha comedia brillante e unha disección vivificante do proceso creativo baixo presión, cando as cousas van mal inevitabelmente e Higurashi (que colle o papel de director no filme-dentro do-filme cando alguén cae no último minuto) ten que improvisar para manter as cousas en funcionamento. Aquí conseguimos ver o que estaba detrás de todos aqueles fallos estraños e decatarnos que eran obstáculos da produción que precisaban ser resoltos en vivo co fin de que a gravación en directo non colapsase.

Non pares de gravar! é unha representación marabillosa e profunda das rodaxes que suxire que igual deberíamos ser máis tolerantes co que semellan ser erros no que vemos. Gracioso e xeneroso en espírito, transforma o artilluxio dun filme feito nun só plano nunha metáfora da combinación de coidadosa planificación e continxencias que ocorren nun imaxinativo acto de creación (...)

CINECLUBE DE COMPOSTELA



ASOCIACIÓN

O Cineclube tenta ser unha asociación autoxestionada. Para iso, propoñemos unha aportación económica persoal de 5€/mes (3€ para estudantes e parados/as) cineclubedecompostela.wordpress.com facebook.com/cineclubedecompostela @cineclubedecompostela@gmail.com

PROXECCIONS

Todos os mércores ás 21:30 na Gentalha do Pichel (Santa Clara, 21. Santiago de Compostela) Entrada de balde | Bono-axuda: 1€

2 DE NOVIEMBRE

NON PARES DE GRAVAR!
(カメラを止めるな! [Kamera o Tomeru na!], Shin'ichirō Ueda, Xapón, 2017, 97', VOSG)

9 DE NOVIEMBRE

A MOI TARDÍA TARDIÑA DUN FAUNO
(Faunovo velmi pozdní odpoledne, Vera Chytilová, Checoslovaquia, 1983, 99', VOSG)

16 DE NOVIEMBRE

UNHA DE FERAS
(Una de fieras, Eduardo García Maroto, Estado Español, 1934, 15')
UNHA DE MEDO
(Una de miedo, Eduardo García Maroto, Estado Español, 1935, 18')

E AGORA, UNHA DE LADRONS

(Y ahora, una de ladrones, Eduardo García Maroto, Estado Español, 1936, 12')

3 DE NOVIEMBRE

NIN IDEA
(Clueless, Amy Heckerling, EUA, 1995, 97', VOSG)

30 DE NOVIEMBRE

EN INTERNET HAI TANTA COUSA...
COMPILACIÓN DE VÍDEOS PARÓDICOS DA REDE