

¿El final de la fantasía? En defensa del guión y del contenido cinematográfico, por Aurelio del Portillo (babab.com nº 10)

Me apoyo en el título de la película "Final Fantasy" de Hironobu Sakaguchi, sin intento de lucir un fácil y torpe juego de palabras, para reflexionar sobre una fatal enfermedad que parece estar contaminando la triste evolución de los medios audiovisuales: anemia de ideas, que tiene como efecto secundario dispepsia de lo conocido y que se nos presente y repita siempre lo mismo como un exceso de ajo en el infinito y poco explotado recetario narrativo disponible. Y digo que no es un simple juego de palabras porque este largometraje está realizado por ordenador, por lo que juega con todas las potencias que la imaginación tiene, sin los límites condicionantes que impone la materialidad de espacios, objetos y personas. Es cierto que, hasta cierto punto, explora con habilidad técnica y audiovisual algunas posibilidades (no me parece una mala película), pero podría haber ido mucho más allá. Su peculiar alquimia, obviamente con mucho de manga y videojuego, no debería significar una aparente necesidad de sostener eternamente el esquema de las películas de policías y ladrones o de indios y americanos. En todo caso no es nada más que un ejemplo cercano. Sobre lo que nos proponemos pensar y escribir ahora es sobre una amarga carencia permanentemente constatable.

Todas las programaciones y programas de televisión se parecen hasta el hastío. Quizás sea esto lo fundamental de la actual industria televisiva, característica elevada al rango de finalidad por sus gestores públicos y privados: el aburrimiento. Pero es que por más que avanza la tecnología no avanza la creatividad y esto es un desequilibrio catastrófico. La oferta digital para ver cine y televisión y los nuevos sistemas de información, redes y telecomunicaciones nos desbordan cuantitativamente, pero ¿qué nos cuentan? Estamos ya a punto de poder crear en código binario, con absoluta fidelidad y credibilidad, todo tipo de lugar, de objeto material o de persona a un coste de producción relativamente bajo. Un plano aéreo de una ciudad fantástica es más barato diseñarlo y animarlo por ordenador que construirlo y rodarlo. Otra cosa será cuando haya una "Julia Roberts" cibernética que tenga éxito en taquilla y sus creadores nos cobren miles de millones por poderla contratar para nuestra película. Con todo no vemos ni oímos nada especialmente nuevo, creativo o interesante.

En esto creo que puede y debe haber un fascinante regreso a la omnipotencia de la literatura, en cuanto a la creación de mundos se refiere. El desarrollo tecnológico nos puede ayudar a explicar otras cosas, otras sustancias, otras ideas que no tienen representación material en nuestro tópico universo conocido, pero que están en la mente y pueden ser representadas para ser mejor comprendidas. No digo que el cine no lo haga. Es evidente que la cinematografía ha representado, en ocasiones de forma magistral y hermosísima, aspectos no sensoriales de nuestra esencia más profunda: la justicia, la bondad, la belleza, el amor... Lo que quiero decir aquí es que quizás pueden hacerse representaciones audiovisuales sutiles de energías diversas, de otros estados mentales, de otras formas de conciencia que nos señalen hacia el interior de cada uno, que provoquen una necesaria y urgente metanoia que nos aleje de la confusión y de la estupidez. Consciente de que las comparaciones son odiosas, propongo como tal, frente a la ya comentada de Sakaguchi, el "Cristal Oscuro" de Jim Henson.

En este caso la sugerencia que subyace en el derroche de creatividad de los autores es sutil, profunda, sabia y muy bonita. Es obvio que cada idea contiene sus propios medios de representación posibles y que los creadores audiovisuales ejercen su oficio atendiendo a lo que cada tema o situación pida. Pero, puestos a desarrollar la imaginación, ¿por qué tiene un ser ficticio que tender a la familia, pensar con miedo en el futuro, disparar a lo primero que se le confronte o diferencie, comer, dormir y hacer caca en la expresión imaginaria de otras realidades? En otras palabras, ¿por qué se tiene que parecer a un ser humano en el más limitado de sus niveles? En el caso de "Final Fantasy" al menos los fantasmas, los extraterrestres, son espectros de formas más bien animales, no antropomorfas. Pero para defenderse de ellos los supervivientes de la malograda tierra utilizan armas de cañón para que no perdamos la costumbre de mantener la atención del espectador a base de tiros.

¿Por qué no puede haber otro tipo de visión de la vida que no sean las emociones de siempre, que tan infelices y confundidos nos tienen? Creo que, mirando por igual la inmensa mayoría de títulos de las carteleras de cine y ese horizontal desierto de mediocridad que programan nuestras televisiones, podemos afirmar con claridad que vivimos síntomas alarmantes de falta de observación y de sensibilidad, de ausencia de alegría y fuerza creativa, de escasez de imaginación y de inteligencia profesional, de una carencia de vitalidad que asusta. Siempre lo mismo, con muy ligeras y disimuladas variantes. Y todo se repite, entre otras cosas, por esa terrible costumbre empresarial de que más vale lo malo conocido (el pájaro en mano), que lo bueno por conocer (el ciento volando). Y, claro, nadie quiere volar. Ni siquiera al soñado olimpo del oficio de guionista, del escritor audiovisual, que, no nos engañemos, es una rareza envidiada y en peligro de extinción. Me refiero, claro está, a los guionistas de verdad, no a esos pobrecillos que escriben diálogos a toda prisa para que los perpetren en cualquier capítulo de teleserie. Lo muy lamentable es que ya no es fácil encontrar algo mejor en las pantallas de cine o en los teatros. Y no creo que podamos aceptar como razón una pérdida de capacidad colectiva y repentina. Más bien cobardía en todos los niveles de la profesión y de la industria. Y, para rematar la faena, los poderes públicos buscan también rentabilidad comercial.

El dinero y la tecnología en el campo audiovisual, ya lo hemos dicho otras veces, deben servir para crecer, para ampliar, para potenciar. Por mucho espectáculo y artificio que podamos crear nada tiene ningún valor ni futuro si no lleva algo dentro. No se trata de poner el volumen muy alto con Dolby Digital y THX para que nos despeinen las explosiones. Es más bien volver hacia lo interior, hacia lo verdadero. Que se puedan ver y oír imágenes intensas y frases inteligentes, cargadas de sentido, que nos hagan comprender. Y que nos estremezca, mientras comprendemos, la belleza de una música o de un silencio, esos extraños sonidos que muchos aprovechan como fondo para hablar de sus cosas en casa o en la sala de cine, para que quede claro que no hemos dejado, ni por un momento, de pensar como siempre en lo de siempre.

Faltan buenos escritores audiovisuales. Aunque tampoco sobran buenos lectores audiovisuales. Y faltan, por supuesto, productores, distribuidores, programadores, exhibidores, todos los "ores" que usted quiera. ¿Habrà alguna posibilidad de que no sigamos derrochando medios (incluyo como medio el precio de una entrada de cine), para decir y escuchar lo que ya sabemos, y busquemos en la fantasía nuevos caminos que no converjan necesariamente en el aburrimiento, en el pensamiento único o pensamiento hueco? ¿Hay algún guionista de verdad que pueda socorrernos?