

Ponencia

¿POR QUÉ ES TAN DIFÍCIL HACER UNA PELÍCULA DE CIENCIA FICCIÓN?

Autor: Daniel Ricardo Yagolkowski

dyagol@yahoo.com.ar

¿A qué llamamos *ciencia ficción*?

Hacer esta pregunta ante una audiencia genera, de inmediato, respuestas tales como “género literario (el cine es una forma de género literario, pero en otro soporte que no es papel) en el que se trata con el contacto entre civilizaciones planetarias, el viaje espacial el viaje por el tiempo, robots...” y se da una muy amplia lista de supuestos temas que corresponden a la ciencia ficción (C.F.).

También se agregará que es literatura que especula sobre esos temas, pero basándose sobre conocimientos científicos.

Todo eso está bien pero, entonces, si toda está tan claro, ¿por qué hay tan pocas películas que *realmente* son de ciencia ficción y, de ellas, tan pocas que son *buenas*?

Las dos palabras que hemos destacado, *realmente* y *buenas* encierran el quid del análisis que nos disponemos a hacer acá.

En efecto, primero es fundamental saber cuándo hablamos de C.F. y, a partir de ahí, establecer qué películas realmente lo son, para finalmente llegar a la disquisición sobre cuándo esas películas de C.F. son buenas, para aplicar una terminología familiar, y seguiremos el orden que acabamos de dar para nuestra disquisición sobre el tema. Nos apresuramos a señalar que lo que diremos se basa sobre *nuestra* experiencia y *nuestro* análisis del tema y, si bien hay expertos que coinciden con nuestra opinión en mayor o menor grado, todo lo que acá diremos está abierto a discusión y debate: tan sólo pretendemos dar otro punto de vista que quizás ayude y colabore con los aficionados y los creadores de C.F. cinematográfica y literaria.

Observación: cuando damos ejemplos de películas no significa que sean las únicas que ilustran un tema sino que las hemos seleccionado porque consideramos que representan con claridad lo que acá decimos. El título en español corresponde a cómo se presentó esa película en Argentina, a menos que se especifique lo contrario

Separemos géneros

El primer problema que se suele plantear es que a menudo no está claro cuándo se habla de ciencia ficción; más aún, hemos visto definiciones en las que se dice que es un subgénero de lo fantástico. Consideramos esto un grave error.

Lo *fantástico* no precisa una explicación racional: cuando vemos una película de vampiros simplemente aceptamos que son seres técnicamente muertos pero, para seguir moviéndose y actuando, necesitan beber sangre humana. Punto.

La C.F. reclama una explicación que no necesariamente debe ser posible sino, y aquí está el punto esencial, *plausible*: así tenemos una interesante película de 1957 *Not of this World* (*Emisario de Otro Mundo*, Roger Corman) que trata con el tema de los vampiros, pero como es C.F. se debe dar una explicación científicamente *plausible*: debido a una guerra atómica, un planeta agoniza por una enfermedad de la sangre de sus habitantes generada por la contaminación. Un agente de ese planeta llega al nuestro en busca de sangre para ver si puede salvar su mundo, y lo hace como un verdadero vampiro (eso es lo que es), pero tecnológico. Toda la situación es plausible...y *explicada*..

Así, pues, hemos separado C.F. de lo fantástico.

Pero hay más: a menudo la C.F. se asocia con el terror...¿o el horror? Pero, ¿cuál es la diferencia entre estos dos últimos términos, son lo mismo y cómo ensamblan con la C.F.?

Los estadounidenses hablan de *horror* y *terror*. Definiciones desde diversos aspectos (psicológico, literario) hay varias, pero nos inclinamos por una práctica que aprendimos hace mucho y que, cuando se aplica a las películas del tema, resulta perfecta:

Lo *horroroso* se da cuando nos enfrentamos con algo que sacude negativamente nuestra formación social o religiosa o ambas a la vez: en algunos países existe la costumbre de comer carne de perro y para que, según esa gente, sea más sabrosa, se lo hierva al perro vivo. Para nosotros eso es horroroso, porque nuestra formación rechaza eso, independientemente de la valoración que se pueda hacer del hecho.

El *terror* se produce cuando nos enfrentamos con algo que entendemos como una amenaza a nuestra integridad o, directamente, a nuestra vida: si yo ahora digo que entre los que estamos en esta sala hay un alienígena hostil y asesino que tiene la capacidad de que con el mero roce de una parte descubierta de nuestro cuerpo (una mano, un dedo...) con el de él le permite copiamos al tiempo que morimos en el proceso, eso es terror: nuestra vida corre peligro. Observemos que formas de terror hay muchas y son permanentes (el deseo de sobrevivir es el más fuerte de

nuestros impulsos), pero no de horror, pues podría ocurrir, para tomar el ejemplo anterior, que tuviéramos que vivir en un país que come perros... ¡y nos gustara!

Entonces, ya tenemos una idea de cómo la C.F. se separa de lo fantástico y del horror y el terror, aun cuando puede contener elementos, en especial de estos últimos..

Muy a menudo se han enlazado C.F. y terror, porque la posibilidad del encuentro con formas alienígenas de vida inteligente nos inspira miedo, sobre la base de nuestra propia historia con nuestros congéneres. Es por eso que la gran mayoría de películas de C.F. gira en torno de contactos violentos, aunque también las hay que muestran que los extraterrestres a veces son víctimas de nuestra propia violencia y que también cometen errores (*E.T.* Steven Spielberg, 1982) o que deben cometer actos que no son hostiles en realidad, pero les son necesarios para no sufrir nuestra violencia (*It Came from Outer Space (Vinieron del Espacio)*, Jack Arnold, 1953).

Solemos dedicarnos al cine de C.F. de la década de 1950 porque fue una etapa fértil para la creatividad en este campo (la Bomba, la Guerra Fría, el Maccarthysmo, las muchas observaciones de platos voladores...) y por eso nos referimos mucho a este período, pero eso no entraña que todas las películas fueran buenas. Por eso, ahora señalaremos qué, en nuestra opinión, hace que una película de C.F. sea de ese género y qué la hace buena:

- 1) Una película es de C.F. cuando el basamento científico tiene una explicación plausible. Ése es un error frecuente: si no tiene lógica científica *actual*, no es C.F.: como en nuestra dimensión no se puede retroceder en el tiempo, entonces ese viaje es imposible...y con eso, ¿qué? ¿Qué pasa si el autor imagina algún nuevo camino (hoy se habla de agujeros negros por los que hay que ir a entrar, pero, ¿por qué no puede haber otras maneras? En *The Final Countdown (La Cuenta Regresiva Final*, Don Taylor, 1980), un supuesto agujero negro persigue un portaaviones estadounidense en el Pacífico en 1980 y lo retrae al día del ataque japonés a Pearl Harbor, en 1941). Lo mismo se aplica a otras situaciones (invasiones, nuevos mundos y la vida humana en ellos...). En las películas mencionadas, y en otras, no sólo de viajes por el tiempo, se da una explicación plausible, no avalada por los conocimientos actuales o que, inclusive, hasta podría ser descartada en

lo futuro (...aunque tampoco hay que ser terminante en eso), pero lo que desarrollan es el otro punto central para que una película sea BUENA, así, con mayúsculas.

- 2) Ese tema es de qué modo ese avance tecnológico, esa situación de viaje por el tiempo, contacto con otras inteligencias, contaminación radioactiva o cualesquiera de los temas de C.F., influye sobre *nosotros*, espectadores de lo presente. Si salimos del cine pensando en *¿qué pasaría si...?*, entonces estamos ante una buena película de C.F. porque sentimos, en una fibra íntima, que eso que se nos presenta nos podría ocurrir. De ahí que una buena película de C.F. no sea la que presenta más parafernalia científica sino la que hace que lo que fuere de elementos científicos haga que el espectador se sienta identificado con que ellos puedan modificar radicalmente su vida. Daremos un ejemplo *contrario sensu*: Julio Verne fue, según nuestro punto de vista, un envidiable autor de *anticipación científica* o sea, que predijo máquinas (el *Nautilus*, el aparato volador de *Robur*) y situaciones (el empleo de la península de Florida como lugar de lanzamiento de cohetes espaciales)... pero no fue creador de ciencia ficción: en sus obras, más allá de la descripción de las máquinas o de lo que pasa cuando seres humanos se encuentran con selenitas, no hay cambios en la sociedad humana: destruidos el submarino o el gigantesco avión de *Robur*, la vida sigue como si nada, no hay cambio alguno, la sociedad decimonónica simplemente respira aliviada porque eliminaron esos peligros (Nemo...), pero a nadie parece ocurrírsele que esos inventos se pudieran haber utilizado para avanzar los conocimientos, por ejemplo. En la C.F., siempre queda flotando esa pregunta, “¿Qué pasaría si...” Una excelente película de C.F. de la década de 1950, *The Day the Earth Stood Still* (*El Día que paralizaron la Tierra*, Robert Wise, 1951) nos hace preguntarnos cómo nos ven desde fuera y qué podemos esperar de la tecnología. En ella, el discurso final de Klaatu, el enviado de una federación planetaria, es, aún hoy, tema de discusión: ¿es una amenaza totalitaria? ¿Es un mensaje de paz?, así como genera otras preguntas. Por eso, me he permitido traerlo acá para que, si les parece bien discurremos sobre él al final.

Proyección del discurso final de Klaatu



The Day the Earth Stood Still (1951)[sub].avi

Agregamos dos últimos conceptos, válidos para toda obra de ficción, pero más visible en el cine, que es *literatura visual*, por así decir:

Principio de simetría y principio de lógica interna

El *principio de simetría* establece que todo lo que es importante para la trama, más tarde o más temprano se debe explicar. El principio de lógica interna establece que esta lógica es la que impone el creador y los espectadores la debemos aceptar (es lo que se conoce como *Suspensión Voluntaria de la Incredulidad*).

Explicamos con ejemplos e invitamos al público a ver si se cumplen en películas que miren, así como si lo hacen nuestros otros enunciados. Después daremos nuestro correo, por si alguien tiene objeciones, concordancias, preguntas o desea enviar cheques contribución de u\$s 50.000 para que prosigamos nuestra obra creadora.

Por el principio de simetría, si la acción muestra que este disertante porta un arma, en algún momento se debe explicar por qué. Por ejemplo, alguien lo podría saludar diciéndole: “Teniente, lo llamaron de emergencia”, con lo que se entiende que el personaje es teniente de algo que se verá después, pero NO se puede dejar este hecho singular inexplicado. {Esta es la debilidad de muchas películas: los personajes hacen o dicen cosas que no condecirían con lo que sabemos de ellos hasta ese momento; lo mismo rige para la falta de explicación plausible de un tema científico).

La lógica interna es lo que debemos aceptar para seguir la trama de la película. Si un espectador no cree en la vida en otros mundos, entonces ya empieza mal su observación de la película, porque empieza negándola. Aun si no cree, debe aceptar esa lógica, para seguir adelante. En el caso de las películas de C.F. este error suele cometerse (típicamente, por la falta de presupuesto, en las llamadas e Clase B, porque hay que terminar dentro del lapso impuesto, pero también la violación de estos dos principios se puede ver en películas de mucho presupuesto y grandes efectos especiales, como ocurre con una que para nosotros es una

verdadera muestra de errores de esta dos clases: *Independence Day (Día de la Independencia (Día de la Independencia, Robert Emmerich, 1995).*

Con todo lo dicho resumimos el tema y damos nuestra opinión sobre cómo hacer buenas películas de C.F.

Una película de C.F. no lo es por presentar avances tecnológicos o alienígenas raros, como ocurre con la serie de *Star Wars (Guerra de las Galaxias)*, que es un hermoso cuento de hadas medieval... pero no C.F., porque no cumple con el concepto de que el espectador se pregunte “¿Qué pasaría si...?”, ya que lo que miró es una novela de Ivanhoe, con mezcla de samurai espaciales, princesas, malos absolutos (el mal por el mal mismo). No digo que sean malas películas, pero no son de C.F.

La película de C.F. influye sobre el espectador, lo hace pensar, aguardar con ansiedad una posible situación como la planteada o aterrorizarse, pero nunca queda impertérrito al salir del cine. Asimismo, si bien hay una base científica, no hay que olvidar que es una película y, por ende, es un entretenimiento audiovisual: algunos autores se preocupan tanto por que la base científica sea real o posible, que olvidan que están haciendo una obra de ficción: así, discernir sobre si el viaje por el espacio es posible o no lo es por el tiempo que se tardaría, no tiene sentido: *Mis* personajes lo hacen y, como escritor, podemos proponer algo plausible...y basta. Las hormigas, u otros insectos o arácnidos, no pueden crecer desmesuradamente (punto que es debatible por los entomólogos), pero si la radiación atómica o la contaminación por plaguicidas creó el desaguisado, pues basta con que el escritor conozca algo sobre crecimiento de insectos o arácnidos, para que su propuesta sea plausible. Para eso está la imaginación, para crear y hacer que el público se sienta atrapado por la trama. Así, cuando se busca dar demasiados visos de verosimilitud, se pierde tiempo con explicaciones largas e innecesarias. Esas explicaciones se dan en una facultad, no en un cine.

Hay que conocer muy bien a los personajes (algunos especialistas dicen que el escritor debe *parirlos*, en el sentido de saber todo sobre ellos). Si esto no se cumple, se corre el riesgo de violar el principio de simetría por la falta de explicación del porqué de que un personaje o una situación sean como fueron.

El problema para crear alienígenas en cine es que creemos que nadie ha visto uno: entonces es muy fácil crear un ser horroroso o terrorífico, o ambos... pero absolutamente incongruente con lo que se supone que puede hacer: véase esto, nuevamente, en *Día de la Independencia*. Crése el alienígena con modestia, en función de lo que esperamos que pueda hacer y sus motivaciones.

Finalmente, no por dicho creemos que no sea necesario: hacer una buena película de C.F. es preocuparse más por el mensaje, que debe quedar resonando en la cabeza del espectador, como ocurre con *El Día...* y preocuparse muchísimo menos por los efectos especiales, por computación o por lo que fuere: una película inteligente se hace con diálogos inteligentes que correspondan a cada personaje y con tomas que lleguen a nuestra fibra íntima, no con plástico, aluminio, música estridente o con engendros de programas informáticos.

Para culminar querríamos mencionar lo que consideramos buenas películas de C.F. que recomendamos ver por Internet o en muestras de cine.

Invasion of the Body Snatchers (Invasión de los Ladrones de Cadáveres, Don Siegel, 1956): una de las mejores películas de C.F. de terror, aún hoy se discute si es un alegato anti o procomunista. Se hizo en la época del Macarthysmo. El título en español es inmundo, porque trató de sacar partido de la película muy anterior de Boris Karloff, el ladrón de cadáveres. A esta película se la considera una de las mejores de todos los tiempos. Recomendamos observar que, a pesar de ser una buena película, se comete un grave error de lógica interna que, sin embargo, no lastima la calidad.

I Married a Monster from Outer Space (Me Casé con un Monstruo del Espacio Exterior, Gene Fowler, 1958). Interesante película que, aun con alienígenas discutibles, plantea los peligros de la contaminación ambiental y es una de las poquísimas películas donde una mujer es la protagonista, pues hasta ese momento el papel de la mujer era, en la mayoría de los casos, acompañante del protagonista.

Village of the Damned (El Pueblo de los Malditos, Wolf Rilla, 1960): interesante película que invierte la cuestión: los niños no son víctimas sino victimarios. Plantea una forma interesante de desplazamiento por el espacio.⁷

Gracias

Daniel Ricardo Yagolkowski

dyagol@yahoo.com.ar