

El quinto elemento (Luc Besson, 1997)

Identidad cultural y estrategias del cine de ciencia ficción europeo en el mercado global

Lidia Merás*

Durante los últimos años se observa la tendencia en las películas de ciencia ficción europea de emular de sus homólogas estadounidenses. *El quinto elemento* (*Le cinquième élément*, Luc Besson, Francia, 1997), *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, España, 1997), *Nirvana* (Gabriele Salvatores, Italia, 1997), *El cortador de césped* (*The Lawnmower Man*, Brett Leonard, Reino Unido-EEUU, 1992) o *Nivel 13* (*Level 13th*, Josef Rusnak, Alemania-EEUU, 1999), nos obligan a cuestionarnos su identidad cultural. ¿Se puede considerar a estas películas como genuino cine europeo? A todas ellas se les ha aplicado, en mayor o menor medida, la fórmula del cine convencional de Hollywood, por lo que cabe preguntarse si con ello se ha diluido su identidad de origen. Estas páginas analizan si subsiste la identidad europea en esta reciente hornada de películas o si, por el contrario, el apego a las estrategias comerciales del *blockbuster* han eliminado cualquier rescoldo de su identidad cultural de procedencia.

Los medios que han hecho del cine de ciencia ficción estadounidense el dominante han sido investigados con detenimiento, pero no ha ocurrido así con las sucesivas tácticas que la industria europea utiliza para recobrar una porción del mercado internacional. ¿Qué sucedería si una de estas estrategias consistiera en que nuestros directores estuvieran empleando las mismas técnicas que estas películas diseñadas para copar las salas de exhibición? La mayoría de estudios insiste en que, a pesar de que cuantitativamente la producción total europea es comparable a la estadounidense —unas 500-600 películas al año—, esta disputa por el mercado está desequilibrada porque Estados Unidos no compite realmente con la Unión Europea, sino con la producción industrialmente fragmentada, y cultural y lingüísticamente diversa de las diferentes naciones¹. Para contrarrestar esta dinámica, existen, según Mike Wayne, dos tipos principales de estrategias. La primera de ellas es la emulación, por la que el film europeo adopta de manera acrítica el modelo cultural de Hollywood, sus modos narrativos, su uso de las estrellas, etcétera. La segunda estrategia, la traducción, persigue “una relación con la cultura popular definida en Hollywood, pero reelaborando los materiales culturales, para convertirlos en algo que lo haga distintivamente europeo”². Lo sorprendente es que, aunque entrístezca reconocerlo, lo que se está produciendo en estos últimos años es el primero de los casos. Al menos dentro del género de la ciencia ficción, la

* **LIDIA MERÁS** es licenciada en Historia y Teoría del Arte por la Universidad Autónoma de Madrid y obtuvo el Diploma de Estudios Avanzados en Historia del Cine esta misma Universidad presentado como trabajo de investigación el ensayo *De Blade Runner a Matrix. Visiones de la ciudad del futuro*. Es miembro del equipo de redacción de *Secuencias. Revista de Historia del Cine* y actualmente prepara su tesis doctoral sobre la figura del *cyborg* en el cine contemporáneo.

¹ Terry Liott, *Budgets and Markets. A Study of the Budgeting of European Film* (Londres, Routledge, 1996), p. 153.

² Mike Wayne, *The Politics of Contemporary European Cinema. Histories, Borders, Diasporas* (Bristol, Intellect Books, 2002), pp. 73-74.

cinematografía europea desde finales de los noventa ha empezado a renunciar a cualquier pretensión del cine de autor para poner sus miras en el cine popular de la competencia. El ejemplo más evidente de que la receta del cine comercial hollywoodiense está siendo sistemáticamente aplicada con el propósito de satisfacer tanto al mercado interno como a una audiencia global, es la película francesa —producida por Gaumont con aportaciones de Columbia— *El quinto elemento*. Por su repercusión es el paradigma de este fenómeno, aunque existen otros casos que asimismo plantean una fascinante paradoja: la creación de un nuevo espacio para el cine de entretenimiento que adopta cánones ajenos a lo que, supuestamente, constituía la especificidad del cine europeo.

Aunque, antes de entrar en materia, quizá sea pertinente esbozar qué se entiende por “identidad del cine europeo”, ya que se trata de un término escurridizo del que muchos directores reniegan. Chantal Akerman, por ejemplo, se expresaba en los siguientes términos:

“No creo que exista la denominada identidad europea. La razón por la cual este tema ha surgido se debe, por un lado, a la dominación global de Hollywood y, por el otro, a la existencia de la Unión Europea y a su habilidad a la hora de poner dinero en las coproducciones europeas (...) Para mí el cine es cuestión de historias personales”³.

Cartel de
Delicatessen
(Jean-Pierre Jeunet y
Marc Caro, 1991)



A pesar de las reticencias de Akerman acerca de la noción de identidad cinematográfica europea, su dictamen puede ayudar a delimitar este concepto. Existe suficiente acuerdo en el ámbito académico en que la definición contiene implícitamente un enfrentamiento con el cine comercial de Hollywood. Otro rasgo, aunque más borroso, es el hecho de que el director y sus principales colaboradores detentan la autoría y que estos films narren, como la directora señala, “historias personales”. Sin embargo, es precisamente el abandono de todos estos requerimientos (diferenciación del modelo hegemónico de Hollywood, rechazo a la política de autor y desdén por el relato de una historia intimista) lo que hace pensar que el cine europeo ha reducido la distancia con las producciones de las que tradicionalmente había intentado diferenciarse. No obstante, habría que afinar este juicio porque, de lo contrario, se corre el riesgo de ofrecer una visión maniquea del asunto. Cuando se pretende definir el cine europeo a partir de la contraposición con el estadounidense, a menudo el balance resulta desigual e interesado debido a que se compara el cine de entretenimiento de Hollywood, un cine popular con voluntad de

³ En Duncan Petrie (ed.), *Screening Europe. Image and Identity in European Cinema* (Londres, British Film Institute, 1992), p. 67.

agradar al mayor número de espectadores, con determinado cine europeo “de calidad”, dirigido preferentemente a un público selecto. Además de lo injusto de semejante equivalencia, con ello se menosprecia el carácter multitudinario de una parte notable del cine que se produce en Europa, que es con el que deberían establecerse los paralelismos. Dentro de la ciencia ficción europea, no hace falta buscar ejemplos remotos para constatar la existencia de un cine popular. Sin ir más lejos, películas como *Delicatessen* (Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, 1991) o como la franco-alemana *Hasta el fin del mundo* (*Bis ans Ende der Welt*, Wim Wenders, 1991) demuestran que, hasta no hace demasiado tiempo, contábamos con la presencia de un cine de ciencia ficción europeo de vocación popular que no necesariamente copiaba los patrones de Hollywood. Incluso dentro de nuestras fronteras, poco propensas a excusiones galácticas, encontramos a la futurista *Acción mutante* (Alex de la Iglesia, 1993) que, aunque adopta algunos rasgos de las películas estadounidenses, abunda en localismos que la sitúan lejos de ser un mero facsímil.

El quinto elemento como prototipo de emulación del modelo de Hollywood

Entre las películas mencionadas como ejemplos de réplicas o emulaciones del modelo hollywoodiense, *El quinto elemento* ha sido la que con mayor éxito ha explotado esta particular técnica del entretenimiento. Por eso, ha sido la elegida para encabezar este estudio y decidir si, pese a las concesiones, estas películas conservan su identidad europea o si su adhesión a la estrategia comercial del *blockbuster* suspende de cualquier filiación con ella. El primer factor que nos hace pensar en una imitación es el empleo de un género de aceptación masiva mezclado con ingredientes propios de un paquete listo para consumir. *El quinto elemento* emplea el recurso de aglutinar en una cinta de ciencia ficción, elementos del cine de aventuras, acción, comedia e historia de amor con el ánimo de satisfacer al mayor número de espectadores posibles. Este elemento por sí sólo es, por descontado, insuficiente para calificar a una película de imitación de un modelo foráneo. Sin embargo, a éste se le añaden otros que demuestran que *El quinto elemento* fue planificada desde la perspectiva de Hollywood. Según Michael Ryan y Douglas Kellner⁴, este cine se vale de convenciones como la identificación con los personajes, el cierre narrativo, la objetivación derivada de una mirada *voyeur*; el empleo de la lógica causa-efecto, el montaje secuencial o el uso de un encuadre equilibrado, características habituales del llamado cine popular con las que *El quinto elemento* cumple escrupulosamente, pero en las que no sería conveniente profundizar porque esto excedería el propósito inicial de este trabajo. Dentro la cien-



Cartel de *Acción mutante* (Alex de la Iglesia, 1993)

⁴ Michael Ryan y Douglas Kellner, *Camera Politica: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Cinema* (Bloomington, Indiana University Press, 1990), p. 1.



El quinto elemento
(Luc Besson, 1997)

cia ficción, que es el género acotado en este estudio, un componente indispensable —obligatorio al menos desde el impacto que produjo la primera entrega de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, Geogr Lucas, 1977)— es la abundancia de lo que comúnmente se conoce como “efectos especiales”. Hasta tal punto son primordiales estos efectos que se ha atacado a buena parte de estos films, especialmente tras la revolución del diseño por ordenador, de ser un simple vehículo para hacer alarde de su evolución tecnológica dejando de lado las historias que se pretendían transmitir. Esta acusación es reveladora porque la ciencia ficción europea, dada su preferencia por subrayar el contenido de la narración y de otorgar mayor profundidad psicológica a sus personajes, se había resistido a abusar de ellos. Frente a lo que pueda pensarse, las restricciones presupuestarias de las producciones europeas no parecen ser la causa principal de su sobriedad estética, sino más bien el resultado de una forma diferente de concebir el cine. En cambio, Hollywood, avispadamente, ha hecho de la exhibición de los efectos visuales el sostén del género. El director de la película que nos ocupa, Luc

Bruce Willis en
El quinto elemento
(Luc Besson, 1997)



Besson, entendió lo decisivo de la utilización de unos efectos especiales vistosos y optó por la exhuberancia encargándoselos a dos compañías especializadas en la materia: Digital Domain y Vision Crew Unlimited. En consecuencia, el resultado fue un producto de argumento endeble, por el que circulan una serie de figuras apenas esbozadas, donde sólo el extraordinario envoltorio de sus espectaculares tomas digitales suple estas carencias.

En lo que respecta a las convenciones temáticas, hallaremos que el hilo argumental de *El quinto elemento* no puede ser más previsible: relata la aparición de una gigantesca bola de energía que se dirige a la Tierra con propósito destructor. La idea original parte de un relato escrito por el director cuando era un adolescente en la que, como en la mayoría de las historias de acción que seducen a este espectro de edad, la intervención del héroe protagonista evitará la extinción de la humanidad en el último minuto. De ahí que el escueto eslogan o *tagline* que puede leerse en la portada del DVD asevere: "No hay futuro sin él", donde 'él' se refiere a Bruce Willis, héroe incontestable, que aparece destacado frente a sus compañeros de reparto, Milla Jovovich y Gary Oldman. Curiosamente, a pesar de que el título hace referencia a la mujer protagonista —que resulta ser el quinto elemento esencial para la salvación del planeta—, lo que en realidad se valora es la aventura masculina, en la que el varón elegido salva el mundo, recobra

su autoestima y, de paso, consigue a la mujer de sus sueños. A Willis, un habitual del cine de acción violento cuyos papeles de duro socarrón —sólo habría que recordar su personaje en *La jungla de cristal* (*Die Hard*, John McTiernan, 1988)— son para el gran público la promesa de diversión asegurada, se le une una plantilla de estrellas nada desdeñable, como le corresponde a toda película comercial que se precie de serlo. Milla Jovovich, que interpreta el papel de Leelo, no era, por aquel entonces, demasiado conocida como actriz, pero sí una famosa modelo. La narrativa hace referencia en varias ocasiones

a que ella, como ser supremo, es "perfecta" y ya sabemos que para el cine masivo la perfección en una mujer se mide, ante todo, por su atractivo sexual, de modo que la elección de la modelo está plenamente justificada. Otros actores que no necesitan presentación son: Ian Holm (el monje Cornelius), Gary Oldman (interpretando al malvado Zorg), y Luke Perry (el ayudante del arqueólogo que interpretaba al joven rebelde en la serie para quinceañeros *Sensación de vivir*). En resumen, el elenco de actores estaba bien estudiado para que el público —por lo menos el masculino— de cualquier generación se identificara con cada uno de ellos. Si esta película fuera un film europeo estándar, seguramente la proeza de Korben Dallas (Bruce Willis) adquiriría un cariz menos hercúleo del que aparenta en esta película. Mientras la tradición cinematográfica europea es reacia a la presencia de un héroe redentor y el papel del protagonista, por lo general, es bastante más comedido, la táctica de *El quinto elemento* es la de acatar la convención propia del *happy end* de Hollywood por la cual se quiere provocar la identificación del espectador con el victorioso protagonista. Por ello, la conclusión de estos films, como ocurre en este caso, suele ser un ejercicio catártico en el que el bien triunfa sobre el mal y se produce el estereotipo normativo de la unión de la pareja que acentúa, si cabe, la carga dogmática de la resolución propuesta.

Una peculiaridad sintomática en una película francesa como *El quinto elemento* es la presencia de alienígenas. Por asombroso que parezca, desde los años ochenta no hay vida



El quinto elemento
(Luc Besson, 1997)



El quinto elemento
(Luc Besson, 1997)

extraterrestre en las películas europeas (al menos en las producidas en Europa Occidental), en este caso, un síntoma de la contaminación de temas y elementos propios del cine de Estados Unidos. Lejos de ser anecdótica, su inclusión indica que de nuevo será el canon hollywoodiense el que se tome en consideración. No obstante, el rasgo esencial que había distinguido la ciencia ficción europea de la estadounidense en los últimos veinte años era la representación de la ciudad del futuro. Los escenarios europeos solían caracterizarse por la decadencia tecnológica: un holocausto nuclear o ecológico había arrasado la faz de la Tierra y los supervivientes se enfrentaban a un grave revés del progreso entre una amalgama de detritus del pasado. El París representado en *Delicatessen* podría ser un ejemplo. En cambio, en *El quinto elemento* la metrópolis futura se representa como una urbe hipertecnológica donde los controles policiales son frecuentes y las multinacionales despiadadas rigen la vida del ciudadano ordinario, es decir, constituye una evolución del presente en la que no se ha producido ninguna hecatombe que interrumpa el avance tecnológico. Por otro lado, la delincuencia endémica, que es una de las obsesiones de *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) y se desconocía en Europa, encuentra eco en esta película en una escena humorística en la que el protagonista le arrebató un arma a un atracador novato. El Nueva York representado en *El quinto elemento*, como otras tantas ciudades a las que hace referencia, es una megalópolis superpoblada y multiétnica. El hecho de que el presidente de la Federación, máxima autoridad de *El quinto elemento*, sea de raza negra, es una señal de que el futuro nos depara una humanidad racialmente diversa. Aunque resulta innegable que ciertos estereotipos étnicos persisten —como el vendedor ambulante chino— sería justo reconocer que los filmes estadounidenses suelen ser más sensibles a la representación de variedad racial que los europeos. El cine de Hollywood está obligado a diversificar su mercado lo más posible y esto incluye tomar en cuenta la variedad que compone su país. En un medio tan sensible a las preferencias de los espectadores como la televisión, los estudios de audiencias demuestran a diario que los programas preferidos por estadounidenses blancos rara vez se corresponden con los más vistos por los espectadores afroamericanos, una situación que puede trasladarse al cine con un argumento añadido: la audiencia en este tipo de producciones no se

limita al propio país, sino que sus expectativas de proyección poseen dimensiones mundiales; por ello resulta natural que acusen una representación étnica más amplia. Con todo, no debe pasarse por alto que la presencia de personajes negros puede contemplarse en todas estas películas como una concesión menor en una aventura en la que los verdaderos héroes son blancos. En realidad, las pautas que sigue un reparto como el de *El quinto elemento* parecen más motivadas por el sistema de cuotas de lo políticamente correcto —como en el mencionado caso del presidente de la Federación—, que por un verdadero esfuerzo por repartir los roles de poder. Prueba de ello es que el otro personaje afroamericano destacable, el locutor radiofónico Rubby, se presenta como un ser asustadizo y sexualmente ambiguo que entorpece la labor del musculoso Korben Dallas, con el que se establece un evidente contraste.

Tras estas reflexiones cabe preguntarse si esta película de ciencia ficción opera como sus hermanas de Hollywood, legitimando los valores dominantes y reforzando una ideología que le es ajena. Todo parece indicar que así es. En primer lugar, por su énfasis en el individualismo, representado en la figura de Korben Dallas como único garante del reestablecimiento del orden bajo el que subyace el descrédito hacia la eficacia del gobierno. Por otro lado, está la asunción de los peores aspectos del tardocapitalismo (desigualdad social, multinacionales implacables, represión policial) como un mal menor sobre el que se puede bromear, pero que en realidad nunca se cuestiona. En tercer lugar, aunque no sea exclusivo del cine de Hollywood, existe un claro desequilibrio entre la representación del hombre frente a la mujer, ya mencionado. Sin embargo, un último aspecto que resulta especialmente significativo en un género habituado a criticar los desmanes autoritarios de las sociedades propuestas es el tratamiento paródico de las medidas represivas, que parece indicar que incluso las libertades civiles deben dejar de tomarse en serio. Todo debe ser luz y color en este divertido y superficial artificio pirotécnico que se convertiría en la producción europea más cara de finales de los noventa, además de una de las más lucrativas.

Una aventura sin pretensiones como la descrita en *El quinto elemento* tiende a jugar sobre seguro apoyándose en una fórmula que ha triunfado previamente. Sin duda, se trata de un modelo de película que ha apostado, en términos de producción, por lograr un mimetismo absoluto con aquellas películas de ciencia ficción que llenan las salas. La inversión de una sustanciosa cantidad de dinero jamás podría asegurar el éxito por sí sola, pero sometándose a las reglas del cine popular de Hollywood, *El quinto elemento* ha recaudado enormes beneficios tanto en el mercado francés, como en el europeo y estadounidense, una señal de que, cuando al público se le ofrece una réplica de lo ofrecido por sus competidores, no le hace ascos al cine europeo de entretenimiento. Otro ejemplo de éxito a través de la copia del modelo sería coproducción británica con Estados Unidos *El cortador de césped*, una película basada en una historia de Stephen King que, como en el caso de *El quinto elemento*, camufla su origen. Cuenta con la ventaja de que los directores ingleses están, por cuestiones idiomáticas y culturales, más habituados a colaborar con las productoras americanas; no obstante, es necesario señalar que ambas se valen del disfraz de película de ciencia ficción al más puro estilo hollywoodiense, con su estrella protagonista, su holgado presupuesto y unos efectos especiales en los que no se ha escatimado inventiva. Aunque de ninguna manera se trate de una circunstancia totalmente novedosa, esto apunta a un fenómeno interesante: probablemente sea el hecho de ocultarse en el envoltorio de una producción estadounidense lo que les reporte el éxito. El público al que van destinadas las películas de ciencia ficción, al menos al que con toda intención se dirige el género en nuestros días, suele estar acostumbrado a un ritmo trepidante de montaje y a unas exigencias en la

representación visual de los escenarios más elaboradas y costosas pero, en cambio, suele preferir un tipo de cine narrativamente conservador, con una clausura tradicional y unos personajes lineales. Pareciera como si algunos directores y productores europeos hubieran decidido dar a estos espectadores plena satisfacción cumpliendo con sus expectativas y enfocando sus trabajos hacia ellos. Anne Jäckel, autora de *European Film Industries*, señala cómo se está llevando a cabo el cambio en las estrategias de la industria cinematográfica europea por el que los productores empiezan a pensar en "paquetes" de películas que renabilicen la inversión, en lugar de arriesgarse con un sólo proyecto:

"El futuro de la industria europea depende de que se haga cine 'comercial' en Europa. Los productores están dándose cuenta de ello. En lugar de ocuparse de una sola película, de un único proyecto, piensan en un grupo de ellas"⁵.

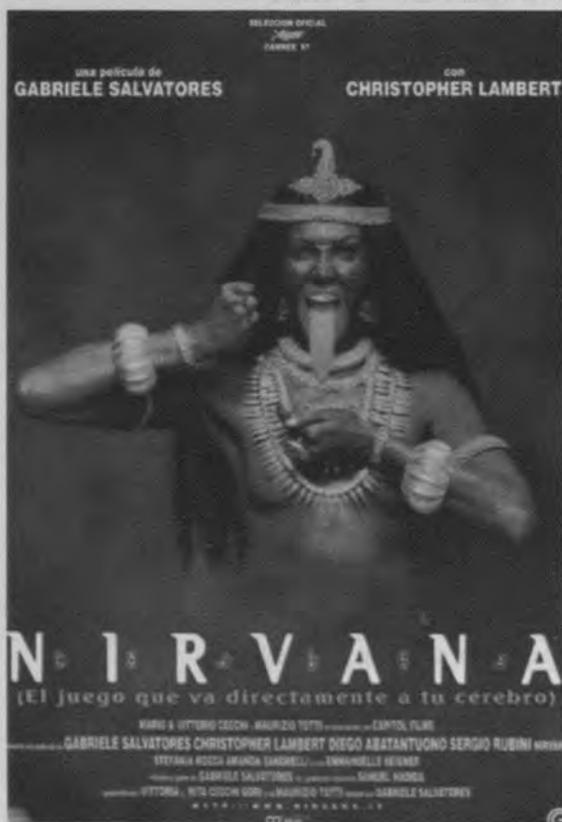
Ahora bien, aunque sería injusto reprochar un mayor acercamiento de la industria a los deseos del público —que es al fin y al cabo el que decide con el pago de su entrada lo que desea ver—, lo que deberíamos preguntarnos es si tiene algún sentido este camino de crear un cine clónico, más allá de la rentabilidad que pueda derivarse de él. A Luc Besson, denominado por algunos el "Steven Spielberg francés", le ha funcionado, pero da la impresión de que su experimento no siempre ha obtenido el mismo éxito. Ni siquiera parece que la industria cinematográfica europea se revitalice, en términos generales, con estas inyecciones fortuitas.

Sirva de ejemplo lo ocurrido con *Nirvana* y *Nivel 13*, dos películas sobre la tecnología virtual que carecieron del empuje de *El quinto elemento*. A pesar de desplegar las mismas tácticas que sus competidoras, no lograron librarse de la sospecha de ser películas hechas en Europa y fueron relegadas tanto por el público como por la crítica.

Dos aspirantes fallidas: *Nirvana* y *Nivel 13*

Nirvana fue un raro ejemplo de superproducción europea que explotaba la corriente cyberpunk, subgénero que se puso de moda en el cine de ciencia ficción de mediados de los noventa. Para darle brillo, otra estrella internacional, en este caso Christopher Lambert, fue el actor elegido para protagonizarla. Sin embargo, aunque el planteamiento era más ambicioso e interesante que películas como *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995) o *Días extraños* (*Strange Days*, Katherine Bigelow, 1995), con la que comparte muchos rasgos, su éxito estuvo lejos de alcanzar a cualquiera de las anteriores. A pesar de que se da el caso de que su director había conquistado Hollywood al ganar un Oscar a la mejor película extranjera de habla no inglesa con *Mediterráneo* (1991), la for-

Cartel de *Nirvana*
(Gabriele Salvatores,
1997)



⁵ Anne Jäckel, *European Film Industries* (Londres, British Film Institute, 2003), p. 141.



tuna no acompañó a Gabriele Salvatores en este proyecto, aparentemente más comercial, sobre un solitario programador de videojuegos en apuros por contravenir las órdenes de la empresa para la que trabaja. Salvatores sostuvo haberse inspirado en las obras de William Gibson y Philip K. Dick para elaborar el guión y lo cierto es que los espacios que recrea *Nirvana* no se distinguen en exceso de los expuestos en otras películas cyberpunk. A medio camino entre *Johnny Mnemonic* y *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999), *Nirvana* narra una historia similar a otras propuestas virtuales contemporáneas a su estreno. La película cuenta las desventuras de Jimi, un programador de realidad virtual que acaba de estrenar su última creación, el videojuego 'Nirvana'. El giro dramático se produce cuando Solo, el protagonista de su juego, adquiere conciencia por la intromisión de un virus en el programa y le suplica que lo elimine. Pero para cumplir los deseos de su personaje, el diseñador debe enfrentarse a los agentes de su empresa, la poderosa Okosama Star, que le persiguen con el fin de impedirlo y, como en muchas otras películas de ciencia ficción virtual, para hacerles frente, resulta imprescindible que el diseñador se introduzca en el juego.

Como reconocerán muchos aficionados al cyberpunk, la narración que guía esta película reproduce los temas de las novelas que caracterizan este subgénero y que tan profusamente fueron adaptadas por Hollywood. Juan Carlos Vargas, que ha estudiado el cine de ciencia ficción de la pasada década, expone con precisión los elementos que la componen:

“En el mundo futuro impuesto por Salvatores, impera la idea de una sociedad globalizada y multirracial en la que existe caos social, racismo, tráfico de órganos, violencia, implantes de chips, drogadicción, miseria, contaminación y represión policiaca. Es un mundo convulsionado y cibernético, gobernado por las multinacionales y controlado por la alta tecnología. Sus habitantes son seres solitarios, adictos a las drogas y a la 'navegación virtual'”⁶.

⁶ Juan Carlos Vargas, *Los mundos virtuales. El cine fantástico de los noventa* (Jalisco, México, Universidad de Guadalajara, 2003), p. 91.

Los escenarios de *Nirvana*, cuidadosamente elaborados, se asemejan a la atmósfera de *Blade Runner* (1982), considerada una de las recreaciones del futuro más espectaculares. Al igual que la película de Ridley Scott, se caracteriza por la superpoblación y la procedencia multiétnica de sus habitantes, aunque con una diferencia sustancial: los ciudadanos de estas urbes se distribuyen por barrios según la etnia a la que se adscriban. Los matones mafiosos se sitúan en el barrio chino, los árabes traicioneros en el ghetto de Marrakesh..., es decir, que la categorización racial dista de ser políticamente correcta en estos ambientes del futuro, una muestra evidente de que no se tuvo demasiado en cuenta al mercado internacional al que podrían ofender las asunciones xenófobas que aquí se traslucen.

Al igual que en otras muchas ficciones de realidad virtual estadounidense, el alto índice de delincuencia facilita la aparición de un cuerpo policial militarizado y de unas medidas de seguridad excesivas cuyos abusos resultan, en no pocos casos, paródicos. En una de las escenas, la policía apalea a un mendigo indefenso poniendo al descubierto la falta de libertades civiles y la barbarie con la que las fuerzas del orden tratan a un marginado social. Sin embargo, la violencia es tan desproporcionada que no sólo incita al disfrute, sino que incluso provoca la hilaridad en los espectadores. De este modo se establece una analogía con el tratamiento caricaturesco que hace *El quinto elemento* de las medidas policiales. La omnipresente violencia que padecen estos ciudadanos del futuro es parecida a la que observamos en *Robocop* o *Juez Dredd* (*Judge Dredd*, Danny Cannon, 1995), donde forma parte del espectáculo y cumple con la función añadida de aliviar la tensión dramática. El componente caústico diluye la crítica hacia el autoritarismo gubernamental en un hostil futuro en el que delincuentes y policía resultan, tanto por sus medios como por sus fines, indistinguibles. *Nirvana* adoptó este mecanismo de combinar humor con brutalidad como parte de la asimilación de un modelo de entretenimiento foráneo, probablemente sin darse cuenta de que con ello estaba amparando una postura ideológica prototípica del cine estadounidense por el que el individuo debe resolver sus problemas mediante la violencia y sin recurrir al inoperante sistema. No obstante, a pesar de todos los esfuerzos por igualarse a sus homólogas estadounidenses, y aún asimilando todos y cada uno de los requerimientos exigibles, este film se vio incapaz de trascender más allá de las fronteras nacionales. Una posible explicación a esta incongruencia la ofrece Michele Greco, que por un lado mantiene que la película es una copia de un mode-

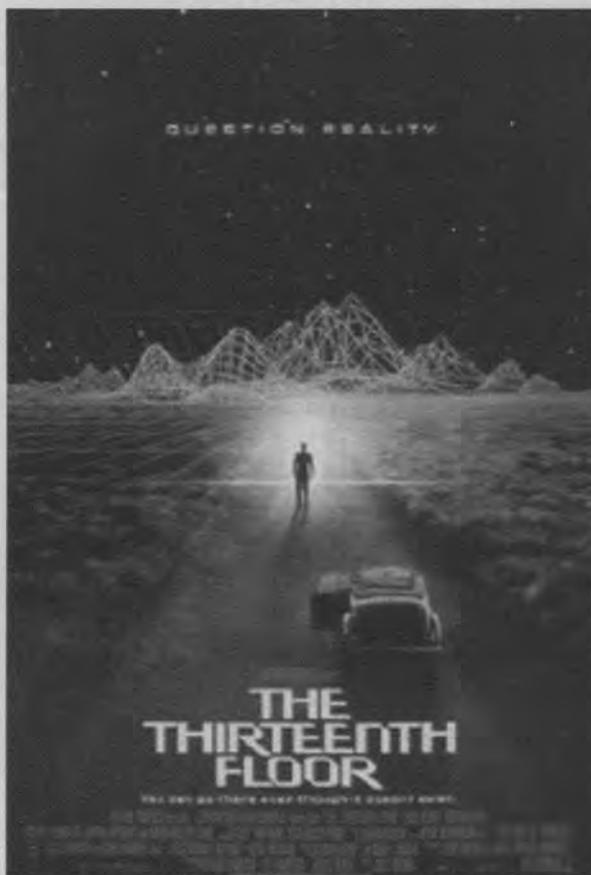


Nirvana (Gabriele Salvatores, 1997)

lo americano y, por otro, atribuye al personaje italiano, Solo, el que *Nirvana* no haya obtenido el éxito que se esperaba de ella. Su hipótesis es que dicho personaje es un ejemplo de localismo que perturba una potencial difusión de la película⁷. Aunque su escueta explicación parece insuficiente para probar el fracaso comercial de un film, su argumento no resulta tan injustificado si se tiene en cuenta que este elemento siembra la duda sobre su verdadero lugar de producción. Si *Nirvana* resulta ser un remedo de una película comercial estadounidense, lo razonable es que el espectador opte por uno de los numerosos films de este tipo que ofrecen las salas ya que al menos no intentan vender “gato por liebre”, en vez de seleccionar un sucedáneo sobre el que recae la sospecha de ser un fiasco. Los espectadores que consumen este tipo de cine quieren garantías de que van a ser complacidos o, de lo contrario, no acudirían al cine a ver una película de resolución previsible.

Otra película europea —aunque en este caso coproducida con Estados Unidos— sobre aventuras virtuales que fracasa en su emulación del modelo de Hollywood es la alemana *Nivel 13*. El film está basado en la novela de Daniel F. Galouye traducida en España como *Mundo simulado* (*Simulacron-3*, 1964)⁸. Su productor, Roland Emmerich, tuvo la mala suerte de que el estreno coincidiera con el de *Matrix*, con quien comparte la idea que fundamenta ambos guiones: el mundo que conocemos no es más que una recreación electrónica que sustituye al mundo de la experiencia, hasta ese momento considerado como única realidad. Aunque siempre es difícil precisar la razón por la cual una película no obtuvo la repercusión que merecía, sí pueden apuntarse algunos motivos. La inoportuna casualidad ya mencionada de haber sido lanzada al mercado en un momento en el que tenía que competir con la campaña publicitaria de una película de contenido similar, podría haberse saldado con un empate técnico o al menos proporcional a la inversión publicitaria. En cambio, *Matrix* arrasó en las pantallas desplazando por completo a *Nivel 13*. Lo que *Matrix* tuvo a su favor, y dejó a *Nivel 13* indefensa, fue una publicidad enfocada hacia unos efectos digitales revolucionarios. Fragmentos del *making off* fueron repetidamente difundidos en los medios de comunicación prometiendo una experiencia kinésica nunca vista. *Matrix* acertó en el modo de venderse ante su potencial audiencia porque adoptó la táctica adecuada al confiar en que serían los efectos especiales y no el argumento lo que cautivaría al grueso del público. Hasta tal punto fue así que la campaña, divul-

Cartel de *Nivel 13* (*Level 13th*, Josef Rusnak, 1999)



⁷ Michele Greco, *Il digitale nel cinema italiano. Estetica, produzione, linguaggio* (Turín, Lindau, 2000), p. 54.

⁸ Daniel F. Galouye, *Mundo simulado* (Barcelona, Ediciones Verón, 1973). También conocida como *Counterfeit World*. En Alemania, había sido adaptada para la televisión por Rainer W. Fassbinder con el título *Welt Am Draht* (1973).

gada masivamente, ocultaba el asunto sobre el que versaba la película (“Nadie puede decirte lo que es *Matrix*”, rezaba el lema promocional) pero, se detenía obsesivamente en explicar los efectos mostrando lo verosímiles que resultaban las contorsiones de Neo asistidas por la tecnología digital. Aunque no sean exclusivos del género, la particular vitalidad de los efectos especiales en la ciencia ficción es algo que no debiera menospreciarse, y no únicamente porque sea lo que conquiste al público, sino porque son centrales en el cine de ciencia ficción desde las experiencias pioneras de Méliès. En la actualidad, donde la tendencia es hacia unos efectos que consiguen incluso detener la acción, su presencia es aún más determinante. El propósito de los efectos especiales hoy es suspender la narración para intensificar el momento y permitir su disfrute de forma autónoma, esto es, desligada de la narrativa. Funcionan de una forma similar a los musicales, en los que la coreografía unida a la música rompen la continuidad. Es decir, los efectos especiales, de alguna manera, operan de forma independiente, satisfaciendo la demanda de un consumidor que se recrea en la espectacularidad de los simulacros propuestos⁹. En este caso, la táctica promocional dio sus frutos porque hizo de *Matrix* una opción más atractiva que la de su rival, *Nivel 13* que, a pesar de su imitación del modelo de entretenimiento más convencional y de su poderosa vinculación con uno de los productores de películas de ciencia ficción más reputados de Hollywood, se tuvo que conformar con un puesto muy por debajo de sus aspiraciones.

Cartel de *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997)



Vanilla Sky: Abre los ojos, bajo el prisma de Hollywood

Para completar nuestra exploración, en lugar de establecer nuevamente los paralelismos entre una película europea popular y el modelo que representan sus adversarias hollywoodienses, como se ha hecho en los casos anteriores, sería interesante emplear la técnica inversa: partir de una película de ciencia ficción americana y analizar sus divergencias con respecto a una película europea. La confrontación *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001), *remake* de *Abre los ojos*, con el film original de Alejandro Amenábar, puede ser útil para averiguar de qué elementos se ha desembarazado una película de ciencia ficción estadounidense que ha sido adaptada de una película europea. Examinar qué elementos “estorban” en la adaptación de Crowe, podría darnos la clave de por qué una película europea que se rige por las mismas pautas de Hollywood resulta menos exportable que las que directamente propone la industria estadounidense. Para ello y, antes de ir más lejos, habría que dar por sentado que la decisión de crear una nueva versión de *Abre los ojos* tan sólo cuatro años más tarde de su estreno en España, indica que su argumento es lo suficientemente universal como para interesar a

⁹ Scott Forsyth, “Capital at Play: Form in Popular Film” (*Cineaction!*, n.º 3-4, 1986), p. 93.

unos estudios por ser potencialmente apto para agradar a una audiencia diversificada. Lo confirma el hecho de que, cuando se comparan ambas películas, lo que más llama la atención es que se respeta el guión de una forma casi religiosa y que incluso el rodaje es prácticamente idéntico, en muchas ocasiones plano por plano, repitiendo escenas y situaciones, como si se reprodujera el experimento de Gus van Sant de volver a rodar *Psicosis* (1998) empleando los mismos planos que utilizó Hitchcock. Sin embargo, es precisamente el grado de similitud lo que hace que los matices diferenciales adquieran gran significado. Analizando las transformaciones que sufre el *remake*, se podrían descifrar los signos, si no de especificidad europea, de lo que la mayor industria cinematográfica considera escollos que deben ser eliminados en una película destinada al consumo internacional.

La Gran Manzana neoyorquina suplanta en *Vanilla Sky* a la comparativamente modesta Gran Vía madrileña en una de las primeras escenas y, de forma análoga, Tom Cruise, protagonista de *Vanilla Sky*, sustituye a Eduardo Noriega en el rol principal adoptando el nombre de David Aames. Pero más allá de estas obviedades, que corresponden a la transformación de una película de alcance localizado en una superproducción internacional, las dife-

Vanilla Sky (Cameron Crowe, 2001)

rencias son mucho menos evidentes, aunque también bastante más reveladoras por sus implicaciones ideológicas. En *Abre los ojos*, César, el protagonista, es un joven apuesto que utiliza a las mujeres como objetos sexuales para satisfacer su vanidad. Un personaje le acusa de ser un “niño de papá” y el desarrollo de la película parece demostrar que su egocentrismo está siendo castigado. Por el contrario, David, el personaje interpretado por Tom Cruise, es considerablemente menos mezquino porque no se vale de la manipulación para conseguir lo que quiere y, por lo tanto, no necesita purgar culpa alguna. El debate que puede consultarse en Internet Movie Data Base¹⁰ sobre cuál de las dos versiones es la preferida de los espectadores ofrece interesantes interpretaciones de ambas. Pese a lo idénticas que son, y a lo contrapuesto de las preferencias cinematográficas de los que allí expresan su opinión, es curioso comprobar cómo ambos grupos encuadran erróneamente a la película española dentro del cine europeo de autor por el hecho de no ser estadounidense y a *Vanilla Sky* como cine comercial de Hollywood. Por regla general, los partidarios de *Abre los ojos* destacan que es una película más sutil y turbadora que deja abiertas más posibilidades en la clausura que la versión poste-



¹⁰ “*Abre los ojos* vs. *Vanilla Sky*”, <<http://www.imdb.com/title/tt0259711>>, 5 de mayo de 2005.



Abre los ojos
(Alejandro Amenábar,
1997)

rior. Los defensores de *Vanilla Sky* se refieren a la mejor factura de la película, a la mayor claridad expositiva y de resolución y, de modo especial, a la excelente integración de la música en la narración. Con independencia de que pertenezcan a un grupo o a otro, todas las intervenciones denotan que, pese a la similitud de ambos filmes, el público aprecia con afinado juicio las diferencias culturales existentes y reconoce que éstas no se circunscriben a las dificultades idiomáticas —problemas con la traducción o el subtítulo—, sino que tienen que ver con la idiosincrasia del lugar en el que las películas se originaron. Entre las aportaciones más esclarecedoras para la discusión que aquí se lleva a cabo, se encuentra la de una persona que se identifica como una estudiante de cine y señala que, en el accidente automovilístico que sufre el protagonista en la película española, la secuencia está rodada desde una distancia media que la autora atribuye a que se pretende impedir que nos identifiquemos con el dolor del protagonista. Por el contrario, *Vanilla Sky* emplea un primer plano que convierte la escena en una experiencia sobrecogedora porque sitúa al espectador en la piel del protagonista. Se trata de una magnífica observación que pone de manifiesto que *Abre los ojos* opta por el distanciamiento con el protagonista en un momento clave de la película, amortiguando la identificación. Esta hipótesis la refuerza el hecho de que, en *Vanilla Sky*, la muchacha obsesionada con David no es ninguna *femme fatale* equivalente al inquietante papel que interpreta la actriz Nawja Nimri, sino una conmovedora Cameron Diaz despechada porque su novio la ha utilizado. A diferencia de la versión española, este personaje no toma drogas al volante —detalle convenientemente omitido en el *remake*—, sino que es, simplemente, una mujer dolido, quizá algo desequilibrada, pero que, en cualquier caso, dista de ser una psicópata peligrosa, aunque cometa la misma barbaridad: la de estrellar el automóvil que conduce suicidándose con su amante en el interior. El motivo de la idealización de los personajes, a través de unas modificaciones en apariencia triviales, posee la clara intención de aumentar el grado de identificación del espectador con los personajes, visiblemente dulcificados en *Vanilla Sky*. Como consecuencia, son individuos más planos porque carecen de las contradicciones inherentes reflejadas en *Abre los ojos*. Estas



Vanilla Sky (Cameron Crowe, 2001)

modificaciones son determinantes porque la simpatía que sentimos hacia el héroe afecta en gran medida a la resolución del conflicto. Si se trata de un personaje que se ha ganado el cariño del público, éste querrá recompensarle al acabar la aventura; en cambio, si, como en el caso de *Abre los ojos*, no lo es tanto, se multiplican las posibilidades de que el final pueda ser abierto dejando al espectador la decisión de castigarlo o de ser benevolente con su destino. Esta máxima se cumple en la última escena de *Abre los ojos*, en la que el final se deja en manos de la interpretación de la audiencia, con tres posibles opciones: que César sea, después de todo, un perturbado; que, por el contrario, esté cuerdo y toda la historia haya sido un montaje del consejo de la empresa que dirige para que se suicide, o que la película entera forme parte de una fantasía creada por la realidad virtual. Como cabría esperar, *Vanilla Sky* es mucho más transparente y escoge una de las alternativas propuestas en el guión de Mateo Gil y Amenábar.

La película de Cameron Crowe, que contiene aproximadamente quince minutos más de metraje, introduce dos únicos elementos, pero modifican sustancialmente su significado. El primero es la ampliación de la subtrama económica, a la que *Vanilla Sky* concede mayor relevancia. En ambas versiones un consejo de administración pretende incapacitar mentalmente a David, heredero de una poderosa empresa, para poder maniobrar a su antojo, pero en *Vanilla Sky* David cuenta con el apoyo de un colaborador llamado McCabe, un personaje que no existe en *Abre los ojos* y que le advierte del complot. La incorporación de McCabe sólo se justifica por ser el único rostro amable del mundo empresarial que contrarresta el peso de la rapacidad del consejo, ratificando, como en tantas películas estadounidenses, que no es la ideología capitalista lo que falla, sino determinados individuos que exceden los límites morales. Mientras en *Abre los ojos* la trama financiera es casi anecdótica —el único amigo de César, el fiel Pelayo, está totalmente desvinculado del complejo empresarial—, *Vanilla Sky* parece sentir la necesidad de legitimar el sistema vigente. La segunda diferencia crucial con la película española es la aparición de los elementos psicoanalíticos expresados a través de la ausencia de los padres fallecidos del protagonista. El final cerrado de *Vanilla*

Sky es posible gracias a esta novedad. En la última escena descubrimos que el título de la película hace referencia al color preferido de la madre de David, el vainilla, que es con el que su hijo ha pintado el cielo de su fantasía virtual dejando así aflorar el deseo reprimido del reencuentro con su madre¹¹. *Vanilla Sky* opta por una clausura definida en la que no se pone en duda que David padezca un trastorno psiquiátrico o que el malvado consejo haya logrado su propósito de quitarle de en medio. La solución ofrecida es, como ya apuntaba una de las posibilidades del guión original, que las aventuras de David Aames se integren dentro de la realidad virtual que él mismo ha contratado. Se trata, por cierto, de la mejor posible de entre las opciones propuestas, ya que el protagonista mantiene íntegra su salud mental y su patrimonio, un final feliz acorde con el talante de Hollywood.

En conclusión, *Vanilla Sky* recoge la esencia de la película de Amenábar, pero altera su significado cuando se somete al requerimiento de limitar la película a una única interpretación posible. De este modo se libera de lo que pueda entorpecer una distribución universal con el fin de hacer de ella una suerte de esperanto cinematográfico. Aunque apenas sea perceptible, *Abre los ojos* se desvía del canon de Hollywood y por ello, fuera de nuestras fronteras, es catalogada por el público no especializado como una película europea con vocación artística. La experiencia parece indicar que cada vez que la adaptación al paradigma hegemónico resulta deficitaria o adolece de algún localismo que perturbe la plena inserción en el modelo de producción industrial estadounidense, la repercusión de la película se reduce. Únicamente la ciencia ficción que adopta los estrictos parámetros de Hollywood obtiene el reconocimiento del público, lo que explica que, en la última década, tan sólo *El quinto elemento*, haya traspasado fronteras. Sin embargo, la perfecta imitación de estilo supone la asunción de valores del cine dominante como el individualismo exacerbado, la legitimación del capitalismo como única ideología posible y cierto paternalismo con determinados grupos (racismo más o menos velado hacia las minorías étnicas, tratamiento discriminatorio de las mujeres y cierta condescendencia con los marginados sociales). Por ello no sorprende que algunos directores europeos, aun cuando se apropian del modo de hacer de Hollywood, sean reticentes a determinados ajustes, obstaculizando con ello el éxito comercial de sus películas.

Hacia una redefinición del cine popular europeo

Richard Dyer y Ginette Vincendeau se lamentan en la introducción de su libro *Popular European Cinema*, de que el cine popular no tiene buena prensa en nuestro continente. A su entender, existen demasiados prejuicios porque, para la mayoría, hay una división demasiado rígida entre lo que se considera el cine europeo, digno heredero de las vanguardias artísticas y, por lo tanto, destinado a una audiencia selecta, y lo que es el cine mayoritario estadounidense, insustancial y destinado a las masas. Cuando una película europea de entretenimiento tiene reconocimiento, añaden, queda “al margen en comparación con otras películas aclamadas por la crítica y que nadie prácticamente ha visto”¹². Es decir, la publicidad que podría generar una reseña elogiosa sobre una película de estas características no llega a producirse y lo que ocurre es que el espectador queda dividido en dos únicas opciones: ver la película con la que le bombardean los medios de comunicación —es decir, un *blockbuster* de Hollywood— o, si es más exigente, probar con la que haya escogido la crítica. Pero, como señalan estos autores, lo más grave es que, por lo general, cuando una película europea de entretenimiento supera las barreras lingüísticas y culturales y obtiene éxito “queda encasillada como ‘cine de autor’ aunque no lo sea”. Es decir, la afluencia del públi-

¹¹ “*Abre los ojos* vs. *Vanilla Sky*”, <<http://www.imdb.com/title/tt0259711>> 5 de mayo de 2005.

¹² Richard Dyer y Ginette Vincendeau, *Popular European Cinema* (Londres, Routledge, 1992), p. 1.

co mayoritario que es, al fin y al cabo, el que sostiene a la industria cinematográfica, queda bloqueada. Gran parte del problema consiste en el desprecio que existe hacia el cine de evasión que se produce en Europa, por el simple hecho de que va dirigido a un público amplio. Catherine Fowler lo expone de forma clara: "(...) Mientras el cine estadounidense es conocido por sus tácticas para agradar a su audiencia y su aproximación mediante el marketing a la producción filmica, el cine europeo ha prestado bastante menos atención a sus audiencias. La política cinematográfica se ha pronunciado en favor de la 'cultura nacional'; sin embargo, aunque estaban destinadas a la gente, las películas europeas no parecen haber escuchado a esa gente"¹³. Si sumamos la reflexión de Fowler a las afirmaciones de Richard Dyer y Ginette Vincendeau, obtendríamos que la respuesta para revitalizar la industria europea sería crear un cine de entretenimiento con sus propias convenciones que fuera valorado como tal. El problema es que ni siquiera los directores franceses, que son los que han contado con mayores medios, han vislumbrado la receta para salir del atolladero. Por desgracia, lo que parece caracterizar al cine de ciencia ficción europeo de nuestros días es la adhesión incondicional al modelo foráneo, unido a la desidia de formular estrategias propias pensadas para agradar a un público mayoritario.

Si bien existió en Europa una forma alternativa de abordar la ciencia ficción (o, al menos, puede hablarse de distintas tradiciones, como la de la ciencia ficción inglesa, la de Europa del Este o las experiencias futuristas de la Nouvelle Vague), las diferencias entre el cine

El quinto elemento
(Luc Besson, 1997)



¹³ Catherine Fowler (ed.), *The European Cinema Reader* (Londres, Routledge, 2002), pp. 178-179.

reciente de ciencia ficción europeo y el estadounidense se han esfumando. La norma tiende a la imitación de las producciones extranjeras que tratan a estas películas como un producto. A pesar de que no se trata de un experimento completamente novedoso —la filmografía italiana de los años ochenta, por ejemplo, creaba falsas secuelas o plagiaba, sin muchas contemplaciones, argumentos con el fin de explotar temas de la ciencia ficción de éxito del momento—, esta corriente parece pretender combatir al cine de Hollywood con sus mismas armas, esto es, dotando a las películas de sus mismos presupuestos, estrellas cinematográficas y sesgos ideológicos. En definitiva, se da el caso de que, en un género tan dominado por las estrategias comerciales como el de la ciencia ficción, la última tendencia a este lado del Atlántico consiste en imitar el tipo de películas producidas en Estados Unidos adoptando los moldes del cine de Hollywood. El análisis de *El quinto elemento*, parece indicar que, como muchas otras películas estrenadas a partir del último tercio de los años noventa, persigue más el mimetismo con los productos estadounidenses que una voluntad de ofrecer una alternativa al cine de entretenimiento hegemónico. Sin embargo, los intentos de reproducir este modelo suelen ser infructuosos a menos que, directamente, se cedan los derechos para que el trabajo quede en manos de la industria rival, cuya solución parece ser rehacer la película a gusto del consumidor global —si es que tal cosa existe— como en el caso de la adaptación de *Abre los ojos*, *Vanilla Sky*. En resumidas cuentas, son pocas las películas europeas que consiguen desembarazarse de los prejuicios que rodean al cine de entretenimiento producido en nuestro ámbito cultural y, en consecuencia, la mayoría no obtiene el triunfo de *El quinto elemento*, una excepción que ha logrado camuflar su procedencia asegurándose la gloria, pero traicionando, en cierta medida, sus orígenes.

ABSTRACT. During the last decade, European science fiction films are trying to emulate American blockbusters. *Le cinquième élément* (France, 1997), *Abre los ojos* (Spain, 1997), *Nirvana* (Italy, 1997), *The Lawnmower Man* (UK-USA, 1992) and *Level 13th* (Germany-USA, 1999) possess a questionable cultural identity. Is still possible to consider these movies as genuine European cinema when the formula of Hollywood cinema has been applied in every case? This article analyzes how the process has eroded their primal identity. ☺