

Premio UPC de ciencia ficción 2001

Conferencia, noviembre 2001

Juan Miguel Aguilera
Palabras e imágenes

Publiqué mi primera novela, "Mundos en el abismo", escrita a dúo con Javier Redal, en 1988. Durante cinco años Javier y yo estuvimos jugueteando con aquella novela. No teníamos una idea clara de cómo ni dónde íbamos a publicarla. En aquellos años, tras la desaparición de la revista Nueva Dimensión, apenas se editaba ciencia ficción escrita por españoles. Tampoco nos importaba demasiado. Nos estábamos divirtiendo creando un universo tan complejo como Akasa-puspa, llenándolo de personajes y conflictos entre razas humanas y alienígenas. Desde la publicación de "Mundos en el abismo" la ciencia ficción escrita en España ha cambiado por completo. Hay toda una nueva generación de nuevos autores, más preocupados por la calidad literaria y sin complejos frente a la ciencia ficción americana. Hace unas semanas estuve en el festival de Utopía, en Nantes y comprobé como hay un enorme interés por lo que se está escribiendo dentro del género en España, en realidad, por toda la ciencia ficción que se produce en Europa por contraste con la americana que hasta ahora ha dominado por completo el género.

Pero ¿qué pasa con el cine de ciencia ficción español?

Se han hecho cosas y se han empezado a incorporar los efectos especiales a películas españolas. Pero la ciencia ficción casi siempre ha sido tratada desde un punto de vista humorístico. Una película como "Acción Mutante" es interesante, pero corre pocos riesgos. Sus interpretaciones exageradas y su acción que en ningún momento pretende ser creíble nos está diciendo: "No me tomes en serio porque yo mismo no me estoy tomando en serio". Desde mi punto de vista, la película de Amenabar, "Abre los ojos", es la primera de ciencia ficción que, en nuestro país, aborda el género desde una perspectiva seria. Pero, aunque se trata de auténtica ciencia ficción, esto no se hace evidente hasta las últimas escenas de la película.

Entré en contacto con el productor Pepe Magán por casualidad. Tenía un guión para una película de género fantástico y quería que en mi estudio de diseño le hiciéramos el cartel promocional del proyecto.

Lo leí. Era una historia de vampiros bastante vulgar y así se lo dije, pero el tenía claro que, después de películas como "Abre los ojos" o "Los Sin Nombre" este era un buen momento para el fantástico.

"¿Y por qué no ciencia ficción?", le propuse.

Pepe dudó. Para empezar él no era aficionado al género y además estaba la idea de que la ciencia ficción requiere grandes presupuestos. Y él quería empezar con una película sencilla de rodar.

Este es uno de los problemas de la ciencia ficción cinematográfica de hoy en día. Antes de la "La guerra de la galaxias" la ciencia ficción era un género modesto. Con la excepción de "2001: Una odisea en el espacio" casi todo el género entraba dentro de lo que se considera "Serie B". Pero había buenas historias como "La invasión de los ultracuerpos", "Ultimátum a la Tierra" o "El increíble hombre menguante".

La ciencia ficción cinematográfica es hoy en día el género de más éxito en el cine, y entre las películas más taquilleras siempre hay alguna de ciencia ficción.

Pero el cine de ciencia ficción ha seguido un camino que cada vez lo sitúa más lejos de la ciencia ficción escrita, donde lo que importa son las ideas y no los efectos especiales o las imágenes impactantes.

No es necesario un gran presupuesto para contar una buena idea. Así se lo hice ver a Pepe y afortunadamente tenía dos ejemplos cinematográficos de esto mismo que habían sido estrenados recientemente: Las películas "Cube" y "Gattaca". Le propuse una historia de ese estilo, con personajes muy cuidados, un escenario limitado y una buena idea de fondo.

En definitiva, una película que se tomara en serio a sí misma.

Pepe aceptó hacer la prueba y empecé a escribir el guión de "Stranded".

El problema es que nunca había escrito un guión de cine.

Mis novelas tienen fama de ser muy visuales. Como diseñador le doy mucha importancia a las imágenes. Suelo dibujar esquemas y hago bocetos de los escenarios de mis novelas, necesito "verlo" para poder transmitirlo.

Esto, pensé, me iba a facilitar el trabajo de escribir un guión...

Bueno, sí, sin duda. Pero la cosa no es tan fácil.

La novela es una experiencia individual, hay un contacto secreto e íntimo entre el escritor y el lector. En el cine el trabajo va dirigido a un grupo de personas que ven la obra en las mismas circunstancias. Y que se pueden influenciar entre ellos, tanto comiendo palomitas como soltando una risotada en medio de una escena dramática.

En una película no tenemos tiempo para interpretar códigos secretos. Las imágenes o nos causan una impresión emocional o las olvidamos rápidamente.

El guión debe mantener la atención del espectador. En una novela siempre tenemos la posibilidad de volver atrás y releer un fragmento. En una película es mucho más fácil "perder" al espectador.

Frente a la novela, que es posible leer a ratos, cerrar el libro en mitad de un capítulo y continuar horas o días después, el cine es una experiencia compacta, algo que debe contemplarse de una vez. Durante una hora y medio, o dos horas tenemos que estar pendientes de esa historia y si nuestra atención se desvía por un momento, hemos perdido algo importante, algo que el guionista y el director querían contarnos.

Necesitamos de diez a veinte horas para leer una novela de tamaño medio, pero el cine no suele exceder de la duración habitual de cualquier espectáculo, algo que no ponga a prueba nuestra resistencia a las necesidades fisiológicas.

Por lo tanto el guión de una película, en general, debe ser más concreto que una novela y con una historia mejor estructurada, donde el argumento tiene más peso y la unidad de acción está más definida. En una novela podemos recrearnos al describir cuidadosamente a los personajes y los escenarios, en un guión debemos centrarnos en el conflicto y, a través de este, darle al espectador una idea de cómo son los personajes.

Esto es frustrante para el que está acostumbrado a escribir novelas de más de cuatrocientas páginas. La condensación nos obliga a escoger con cuidado entre todo el material que tenemos. Supone eliminar subtramas y reducir el número de personajes.

En definitiva, escribir un guión es bastante diferente a escribir una novela. Pero lo peor de todo, lo realmente difícil para un novelista puesto a escribir su primer guión cinematográfico, es el tema del ego.

El escritor acostumbrado a la novela, donde es posible controlar cada aspecto del trabajo, debe aceptar una drástica pérdida de este control. Así sin más.

El novelista es Dios, el guionista no. Y esta es una verdad que cuanto más tardes en aceptar más se va a complicar tu trabajo.

Las novelas, a diferencia de las películas comunican toda su información a través de las palabras. Las palabras son una herramienta maravillosa. Con ellas podemos expresarlo todo, mucho más que la historia que vemos en primer plano, más que los acontecimientos, las imágenes y los personajes. Con las palabras expresamos ideas y sensaciones. Pero en una película no podemos dar toda la información con las palabras, al final, para conseguir el efecto deseado, dependemos del director, el montador, los actores y hasta del compositor de la banda sonora. No podemos contarlo todo en el guión, es imposible, por lo que debemos confiar en que el resto de la gente implicada en el proyecto haga bien su trabajo y, lo que es más complicado, que entienda perfectamente la idea que tú querías comunicar.

El guión, por lo tanto, se va a transformar inevitablemente a través de un proceso técnico y complejo durante la realización de la película. El guión es transitorio y efímero, está ahí como el primer paso de un proceso creativo en el que interviene mucha otra gente.

Pero yo tenía ya mi idea y era un tema que hace mucho que me apasiona: Un pequeño grupo de hombres, encerrados en un lugar claustrofóbico, se enfrentan a la muerte.

Creo que el cine no ha tratado casi nunca este tema con sinceridad. Películas tan interesantes como "Cube" fallan cuando el guionista elige un camino fácil y permite que uno de sus protagonistas enloquezca, introduciendo así un tema que no formaba parte del planteamiento inicial, y la película se convierte en una tonta historia con psicópata.

Yo estoy convencido de que la gente no suele enloquecer en esas situaciones, que estamos preparados para enfrentarnos con la muerte. Cualquiera que haya leído los "Diarios del capitán Scott" sabe a lo que me refiero. Mi idea era hacer una historia sobre la dignidad a la hora afrontar el fin, y para esto un pequeño grupo de astronautas eran los personajes perfectos. Nadie mandaría a una misión a Marte a hombres capaces de enloquecer súbitamente.

La cosa estaba entonces en transformar esto en un guión que pudiera ser el origen de una película de pequeño presupuesto menos de 200 millones de pesetas lo que en cine no da para mucho. Lo que obligaba a plantearse "Stranded" como una película intimista.

Yo imaginé que la película se podría rodar en un pequeño decorado que simulara ser una nave espacial estrellada, y con actores desconocidos pero entregados por completo a la historia.

La principal diferencia entre la narración literaria y la cinematográfica radica en los materiales empleados. En una novela, el escritor tiene la palabra como herramienta. Las palabras son baratas y las descripciones pueden ser tan espectaculares como permita la imaginación del escritor. En una película los materiales son visuales, cosas que hay que construir y fotografiar.

Cuando finalmente le entregue el guión a Pepe Magán, le advertí:

"El cine español jamás se ha intentado hacer una película como esta, tú verás".

Yo pensaba en el espectador, intentando entrar en una historia sobre una nave espacial estrellada en Marte, intentando suspender su lógico escepticismo mientras se veía enfrentado a actores con nombre y aspecto hispano vestidos de astronautas.

Pero, desde el momento en el que Pepe leyó el guión y se entusiasmó con el proyecto, una cosa quedó perfectamente clara: No íbamos a mostrar nada que no fuera convincente.

El director de fotografía es decisivo en este aspecto. Un decorado hecho con madera y cartón puede resultar impresionante si es fotografiado de una forma determinada y por alguien que tenga talento.

El productor entró en contacto con Ricardo Aronovich, uno de los mejores directores de fotografía actuales. Sorprendentemente, Aronovich, que es argentino aunque vive en París desde hace muchos años, era un gran aficionado al género, y amigo personal de Ray Bradbury. Y, quizá por esto, desde hace mucho sueña con rodar una película situando la acción en Marte. Tenía pensados filtros, procesos de revelado y todo tipo de trucos para conseguir un ambiente marciano convincente.

Inmediatamente se interesó por el proyecto "Stranded", y una figura con tanto renombre como Aronovich hizo que la película empezara a alcanzar otra dimensión y un presupuesto muy diferente al planteado inicialmente.

Cuando Aronovich sugirió que rodáramos en formato Panavisión comprendí que el resultado final de la película, si se conseguía rodar finalmente, iba a ser muy diferente a lo que yo había imaginado mientras escribía el guión.

Pero Aronovich es un gran profesional, un artista en su propio medio que es la fotografía, y esto es exactamente lo que quería decir.

Una película es un trabajo en equipo y el guionista solo goza de poder absoluto en las primeras fases.

Luego te sientas a contemplar el trabajo de los profesionales... Y rezas para que su interpretación de la historia coincida con la tuya.

Todo esto es, como digo, una auténtica cura de humildad. Algo que te obliga a contemplar las cosas desde una nueva perspectiva.

Los actores fueron mi segundo descubrimiento durante el rodaje de "Stranded" y el más emocionante.

A diferencia de una novela, en una película los personajes son encarnados por seres de carne, huesos y... ego.

En un texto literario puedes hacer lo que quieras con un personaje y hacerle decir lo que te apetezca, pero en una película un actor va a convertir a tu personaje en su propio proyecto y esto te va a plantear situaciones del tipo de: "Yo no puedo entender por qué mi personaje dice esto en este preciso momento".

A mediados de noviembre del 2000, habíamos viajado hasta Los Ángeles para rodar en los decorados de una nave espacial construida en los estudios Panavisión. Yo tenía previsto quedarme solo la semana anterior al inicio del rodaje con actores. Iba a supervisar los decorados, para que nada estuviera en contradicción con el realismo científico que tanto me obsesiona, y después regresaría a España rápidamente.

Mi ego de escritor seguía rechinando y no soportaba la idea de ver a unos actores, por muy buenos profesionales que fuesen, destrozar mis maravillosos textos.

Los preparativos se retrasaron un poco y me encontraba en el plató el día en el que Joaquin de Almeida llegó para su primer día de rodaje.

Me quedé a verlo.

E inmediatamente cambié los pasajes de avión y me quedé todo el rodaje. Día a día, sin perderme un solo plano.

Era fascinante. Almeida es un gran actor, ya lo sabía, pero ver como se transformaba ante mis ojos en el personaje que yo había creado fue una de mis experiencias más satisfactorias como escritor.

Estuve hablando con Joaquin de Almeida sobre su personaje... ¡Y sabía más que yo del tema! Cada frase, cada expresión, la había analizado, le había adjudicado una lógica y un "porque". Había construido en su mente toda la historia anterior de su personaje, todo lo que le había llevado a encontrarse en aquel lugar en aquel momento preciso.

Cuando más adelante, con la ayuda del escritor Eduardo Vaquerizo, convertí el guión de noventa páginas en una novela de trescientas, use mucho del material que obtuve hablando con los actores.

Los personajes del primer borrador del guión eran completamente míos, los personajes de la novelización tienen el aspecto, el carácter y la carne de Joaquin de Almeida, Vincent Gallo, María Medeiros, Dany Asser o María Lidón. Son su creación tanto como la mía.

Cuando leemos una novela sólo podemos ver aquello que el narrador nos muestra en un momento concreto. Si el novelista pone el acento en la acción, el lector está pendiente de la acción. Si hablamos de sentimientos, el lector se concentra en los sentimientos.

Tenemos el poder.

Cuando leemos una novela alguien nos lleva de la mano y nos conduce a través de la historia. Este narrador es, en ocasiones, si la novela está escrita en primera persona, uno de los personajes. Otras veces, el que nos cuenta la historia es el propio escritor, convertido en dios omnisciente en este mundo creado por él. Y como tal nos puede mostrar diferentes puntos de vista e incluso los pensamientos más íntimos de varios personajes. El novelista explica y clarifica las conexiones entre imagen y significado.

El director y el operador de cámara nos pueden mostrar también un único punto de vista o varios. El montador puede cambiar por completo el sentido de todo lo rodado.

Se trata de un juego de confianza. Cuando escribes un guión intentas hacerlo lo mejor posible y pasas el relevo al siguiente creador.

Y, cuando finalmente te sientas en la sala de proyección, rodeado gente desconocida que va a reaccionar ante tu trabajo, te preguntas: "¿Cuánto de esto es realmente mío?"

Sé que en el futuro se van a hacer más películas como "Stranded". El cine español perderá su timidez a la hora de enfrenarse a un género tan rico y con tantas posibilidades como la ciencia ficción.

Seguro que en el futuro se harán películas sobre el espacio mucho mejores que "Stranded", con más medios y más presupuesto.

Con mejores guiones.

Pero "Stranded" va a ser siempre la primera, y es estupendo haber participado en algo así.