

# No hay magia en el cine

## (reseña del cortometraje 'Clarke's Third Law')

Victor Muñoz Ramírez

Es difícil saber qué le pasaba por la mente a Arthur Charles Clarke cuando formuló su famosa tercera ley en la que establece que «toda tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia». No hace falta pensar en fenómenos paranormales; es una sentencia que bien puede referirse únicamente al mundo de los hombres. El nacimiento del cine fue percibido por algunas personas como un avance inexplicable. Tanto es así que sus creadores, los hermanos Lumière, no tuvieron en consideración todo su potencial y se limitaron a exhibirlo por las ferias como un monstruo de barraca, una verdadera anomalía. Y, no obstante, siempre nos queda la duda sobre si este asombro humano está sobrevalorado y Clarke se dirigía a esos seres exteriores que nos estudian a través de extraños monolitos.

La ciencia ficción es una especulación metódica y, como tal, está abierta a interpretaciones. Así es como la productora VALEN ARTS (<http://www.valenarts.es/>) ha apostado por un cortometraje acerca de esta confusa y controvertida sentencia que, como no podía ser de otra manera, se titula *Clarke's Third Law*.

A través de la vida y reflexión de Clarke, el cortometraje guía al espectador a través de esa magia incomprensible que rodea al ser humano sin que este llegue a darse cuenta; magia que, como los extraterrestres, son en el fondo un reflejo constante de nuestra condición, ya sea por nuestro intento por comprender las insalvables lagunas de nuestro entendimiento o nuestro deseo de trascender más allá de nuestra insignificancia. A pesar de estar enmarcados en una trama un tanto predecible, Javier Valenzuela (<http://www.javier-valenzuela.com>) ofrece una interpretación de la famosa ley que, gracias a ciertos detalles, hacen que el espíritu de Clarke quede bien plasmado en la película: esa perspectiva global de la especie, podemos decir eterna, en la que los personajes como tal

son irrelevantes en comparación con lo que representan. Esta vez el mismo Clarke es el protagonista; y con él, la humanidad.

Entiendo que el cine aspira a compaginar un buen guión con una imagen a su medida. Sin embargo, cuando la ciencia ficción ha sopesado estas dos variables, se ha visto favorecida la dimensión visual, desequilibrio provocado sin duda por Kubrick y Lucas. *Clarke's Third Law* no es una excepción.

Aun teniendo en cuenta lo genuino de su historia y esa visión tan cercana al autor en el que está inspirado, el potencial que el guión pudiera tener se ve ahogado en imágenes espectaculares propias de un videojuego. He aquí su encanto y su perdición. La historia de la humanidad solo puede contarse con grandes planos; pero es hartamente recurrente llamar la atención con efectos especiales mientras se narra algo que no vemos y que deberíamos entender de un vistazo. Muy pobre es una escena cuando tiene que ser explicada por una voz en off, por muy necesaria que esta sea, sin que la imagen acompañe de alguna manera esa narración.

Uno no puede evitar que le sobre esa estaticidad a la imagen que hace del croma el principal protagonista. Es injusto ese no-pasar-nada para un proyecto que prometía gran dinamismo y fuerza por el concepto, que podía haber soportado una relación más íntima entre la historia y la imagen, la cual puede obviarse. Esta anemia argumentativa hace que la historia se precipite a un final, hecho que da a entender la necesidad de una resolución previa a que el espectador se harte de demasiadas generalidades vacuas. Acontecimientos fuera de contexto, gratuitos, y un final que aterriza en la pantalla de un salto, con un nudo tan frágil que, siendo acertado, puede llevar a pensar que está sacado de la manga. La obviedad es un pecado característico del cine contemporáneo, creer que se debe conducir al espectador a través de la supuesta genialidad,

la cual no entendería de otra forma. En el fondo, es una infravaloración que degrada a ambas partes.

No obstante, a diferencia de las películas comerciales que se venden ahora, debe señalarse que *Clarke's Third Law* no satura al espectador con estos recursos. Gracias a una sobria y colorida fotografía y a un montaje no exento de elegancia, evita la tendencia de simular una montaña rusa de efectos de ordenador; y esta es la otra cara de esa perezosa imagen. Su sosegado ritmo hace que uno pueda saborear cada uno de sus demasiado artificiales, pero bien elaborados planos, en las que se aprecia, en efecto, una importante labor técnica.

*Clarke's Third Law* es una buena propuesta por parte de VALEN ARTS, aun con sus altibajos. Es un consuelo que todavía alguien pueda coger una frase tan compleja como es la de Clarke y sacar de ella sus propias conclusiones hasta construir una historia más o menos simple, pero que pueda albergar más de una lectura. Al fin y al cabo, no debemos tampoco menospreciar el esfuerzo, sea cuales sean los resultados, de científicos y artistas pues, obedeciendo a la segunda ley de Clarke, se adentran en lo imposible hasta encontrar sus propios límites. De esto es también un buen ejemplo *Clarke's Third Law*, ya que podemos creer haber fracasado, mas nuestras dudas no son sino puertas que abrimos para que otros se asomen e imaginen las más trepidantes historias de ciencia ficción.