



Cada uno puede disfrutar con un aspecto de la historia o de la imagen, con la arquitectura, con las reflexiones de Yoda, las gracias de R2-D2, el diseño de las armas y naves que ya son piezas de coleccionismo, los tejemanejes políticos o las larguísimas, frenéticas, rítmicas, apabullantes escenas de acción.

«Hazlo o no lo hagas. Pero no lo intentes»

En el cine no hay historia sin imagen. Y tampoco hay imagen sin historia. Lo saben muy bien los directores franceses que experimentaron con el cine abstracto en los años 30 y 40; y pocos recuerdan que en Fantasía de Disney había un fragmento abstracto.

Sin embargo hay dos corrientes principales: el cine que, ante todo, cuenta una historia y el cine que es, ante todo, imagen. En 1917, Intolerancia sentó las bases del lenguaje cinematográfico. Griffith vino a decirnos: una historia en el cine se cuenta así. Y el cine que cuenta una historia fue el predominante.

Hubo excepciones, claro, y ya Hitchcock se atrevió a decir: Los actores son ganado. Y los actores se quejaban de que no les dirigía, que se quedaba en su silla observando sin más. Lo que ocurría es que Hitchcock ya tenía la película montada en la cabeza: una sucesión de planos, con una determinada fotografía, una determinada lente, un determinado enfoque. Que los actores hiciesen lo que quisieran.

Pero esto lo llevó al extremo George Lucas en 1977 cuando realizó La guerra de las galaxias (icapítulo IV!). Lucas había descubierto una verdad olvidada: que el cine anterior a Griffith, el cine sencillo de los Lumièrre, Méliès, Edison... se fundamentaba en un precepto fundamental. Sorprende al espectador, remuévelo, impáctalo, golpéalo.

Los que asistían por primera vez a ver La guerra de las galaxias quedaban boquiabiertos ante aquel primer plano. Un cielo negro taraceado de estrellas. De pronto, por el ángulo superior derecho, empezaban a aparecer los bajos de una nave espacial. No era Star Trek, ni El planeta de los simios, ni 2001: Odisea espacial. Aquello no parecía una maqueta. Esto era verdad. Estaba ocurriendo. Ray Bradbury comenta:

O aquella atronadora primera explosión de un cohete en La guerra de las galaxias que volaba a través del espacio. La noche que la oí, mil personas contuvieron de

golpe el aliento. El grito de júbilo que siguió al sobresalto fue como la ciudad de mil criaturas venidas a la vida: puro júbilo ante el sonido del futuro.

La guerra de las galaxias llegó en un buen momento. El cine americano estaba en la peor crisis de su historia por tres motivos:

1-. Los tribunales dictaron una sentencia que obligaba a separar la producción y la distribución cinematográfica. Las productoras dejaron de emitir, en sus propias salas, el mal cine que realizaban. A partir de entonces o tu película era buena o no tendría salida.

2-. El público había cambiado (había existido un año 68) y no bastaba con contar la misma comedia o drama de siempre.

3-. Los sistemas de marketing estaban obsoletos.

Dennis Hooper y su *Easy Rider* (motos, carretera, droga, juventud en busca de algo), filmada con un puñado de dólares y arrasando en taquilla, abrió la puerta al Nuevo Hollywood, unos jovencitos con ideas novedosas: Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Brian de Palma, William Friedkin y, por supuesto, Steven Spielberg y George Lucas.

Lucas resolvía los tres puntos de la crisis. Su cine era espectáculo, sabía lo que querían las nuevas generaciones y, en vez de seguir el medio tradicional de distribución (estrenar en las grandes ciudades e ir a más si funcionaba), publicitó su película como si fuese un acontecimiento mundial (lo era) estrenando en todo Estados Unidos al mismo tiempo. Además dijo a los productores que no cobraría, que se conformaba con los beneficios del marketing. Pobres ingenuos: le dijeron que sí porque no tenían ni idea de lo que su película iba a suponer. De hecho esperaban un fracaso.

Y Lucas se convirtió en el único verdadero director independiente que ha existido.

La guerra de las galaxias era un espectáculo donde primaba la imagen, donde el protagonismo no tenía por qué estar en los actores. Podía estar en un paisaje de un planeta con dos satélites, en un robot con forma de buzón, en un bar galáctico donde se daban cita todo tipo de extrañas criaturas... La guerra de las galaxias inmortalizó a un muñeco de trapo (ahora digital) llamado Yoda, tan sencillo como un niño y tan sabio como Aristóteles. La guerra de las galaxias, y esto es importante, tomaba todo tipo de mitologías: la griega, la escandinava y hasta la mitología americana con su Oeste. Era un western avanzado donde se pretendía exponer lo que expone toda la cultura americana: una idea sencilla con una interpretación limitada pero comprensible por todo el universo. Seas del planeta que seas. Sé libre, sé justo, oponte a la tiranía.

Pero al mismo tiempo que conjugaba sabiamente todo el eclecticismo de ideas, se convirtió en un referente continuo. Fue plagiada, copiada, imitada, reversionada y centenares de veces aludida en guiños cinéfilos de otras películas en todo el mundo.

Cabe preguntarse: ¿por qué ver ahora, 28 años después, el capítulo III? Todos sabemos cómo acaba Anakin Skywalker, sabemos con quiénes se van a ir esos dos bebés llamados Leia y Luke, sabemos qué Jedis van a sobrevivir y cuáles no.

Lucas, con su doble trilogía, no sólo nos ha mostrado al mayor villano que ha fabricado el cine. Nos ha contado, con todo detalle, la historia de la caída y redención de Lord Darth Vader, un personaje capaz de quedar en el imaginario de generaciones enteras, capaz de apelar a los más fanáticos para que hagan cola un mes antes del estreno, capaz de hacer que gente normal y corriente se vista su mazacótico atuendo y haga el ridículo por una idea, una imagen, un símbolo.

Pero es que los humanos somos naturalmente simbólicos y Lucas ha sabido surtirnos de símbolos como ningún otro director de cine.

Ray Bradbury escribió su artículo sobre la ciudad y la ciencia-ficción asombrado por La guerra de las galaxias. No sé que sentirá ahora, cuando vea La venganza de los Sith. Perderá el sentido cuando vea Coruscant -la ciudad-planeta- con sus millones de luces, cuando vea los remaches de cada plancha en las naves espaciales, cuando vea los cientos de detalles de ornamentación y mobiliario en cada edificio.

Y es que eso es lo bueno de La guerra de las galaxias (la saga entera). Cada uno puede disfrutar con un aspecto de la historia o de la imagen, con la arquitectura, con las reflexiones de Yoda, las gracias de R2-D2, el diseño de las armas y naves que ya son piezas de coleccionismo, los tejemanejes políticos o las larguísimas, frenéticas, rítmicas, apabullantes escenas de acción. Esa facultad multifacética sólo se consigue en la ficción con los universos bien contruidos. Pero sólo unos pocos pueden hacerlo. Lucas es uno de ellos y, durante 28 años, lo ha hecho a conciencia. Se ha aplicado a sí mismo la frase de Yoda: Hazlo o no lo hagas. Pero no lo intentes.