

DEL CINEASTA AL IMAGINADOR La narrativa lúdica como estrategia de supervivencia en el último M. Night Shyamalan

FRANCISCO JAVIER GÓMEZ-TARÍN (fgomez@com.uji.es)

AGUSTÍN RUBIO-ALCOVER (rubioa@com.uji.es)

UNIVERSITAT JAUME I. DEPARTAMENT DE CIÈNCIES DE LA COMUNICACIÓ.
CASTELLÓN (ESPAÑA)¹

Resumen:

La última película estrenada de Manoj Nelliyattu Shyamalan (en el mundo, M. Night Shyamalan), *After Earth* (2013), ha sido recibida entre la indiferencia y el desprecio por la crítica especializada, nacional e internacional. Esta respuesta ha seguido la tónica de su anterior película, *Airbender: el último guerrero* (*The Last Airbender*, 2010). Dada la mediocridad de los resultados de taquilla de ambas cintas –y del descalabro económico de las dos anteriores, *La joven del agua* (*Lady in the Water*, 2006) y *El incidente* (*The Happening*, 2008)–, la mayor parte de opinadores, especializados o no, entusiastas y detractores del Shyamalan de antaño, dan por definitivamente malogrado como autor al cineasta nacido en Pondicherry (India), pero criado en Philadelphia.

Sin afán de confirmar ni de refutar el diagnóstico acerca de su declive cualitativo, el presente texto aspira a abordar su carrera desde una perspectiva más analítica. Atendiendo a la evolución de aspectos tales como la construcción de los relatos, sus fuentes de inspiración, el volumen productivo de cada proyecto, los recursos puestos en juego en las campañas de promoción y su rendimiento en taquilla, este trabajo pretende explicar la

¹ El presente texto se ha desarrollado en el seno del proyecto de investigación *Análisis de los flujos de transferencia de conocimiento entre los sistemas educativos superiores y la industria del videojuego*, dirigido por Javier Marzal Felici y que corresponde a la Convocatoria de Proyectos de Investigación “BANCAJA-UJI” del Vicerrectorado de Investigación y Planificación de la Universitat Jaume I de Castellón (2012-2014)

reformulación del concepto de sí mismo como cineasta y figura pública que Shyamalan se ha visto impelido a llevar a cabo, en el marco de ese Hollywood global cuyas leyes han descrito autores como Toby Miller, Nitin Govil, John McMurria y Richard Maxwell (2005), Edward Jay Epstein (2007) o Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2009).

Palabras clave: Cine *mainstream*, Videojuegos, Análisis fílmico, Shyamalan.

1. Introducción.

La última película estrenada de Manoj Nelliattu Shyamalan (en el mundo, M. Night Shyamalan), *After Earth* (2013), ha sido recibida entre la indiferencia y el desprecio por la crítica especializada, nacional e internacional. Esta respuesta ha seguido la tónica de su anterior película, *Airbender: el último guerrero* (*The Last Airbender*, 2010). Dada la mediocridad de los resultados de taquilla de ambas cintas –y del descalabro económico de las dos anteriores, *La joven del agua* (*Lady in the Water*, 2006) y *El incidente* (*The Happening*, 2008)–, la mayor parte de opinadores, especializados o no, entusiastas y detractores del Shyamalan de antaño, dan por definitivamente malogrado como autor al cineasta nacido en Pondicherry (India), pero criado en Philadelphia.

Hijo de una pareja de médicos que le regalaron una cámara cuando tenía ocho años, Shyamalan grabó con ella innumerables cortometrajes.² El director, que despertó cierta controversia ya en sus comienzos como profesional, se encontraba hace una década en el apogeo de su fama, y desde entonces su prestigio no ha dejado de desinflarse. Consciente de esta decadencia, pero poco dispuesto a bajar los brazos, en cuanto percibió los primeros signos el inquieto director se decidió a dar sus primeros pasos como productor con *La trampa del mal* (John Erick Dowdle, 2010), de la que también

² La mayor parte de ellos eran ejercicios de estilo adolescente, que ponían de relieve la obsesión del novato por aprender, con tanto entusiasmo como falta de pericia, los resortes de los géneros. Algunos de estos cortos han sido incluidos como extras en las ediciones de DVDs de las películas del Shyamalan adulto (por ejemplo, en el de *Señales* figura uno, o un fragmento, identificado como *Alienígena en el desván*).

fue argumentista, y actualmente prepara su debut con una serie de televisión, *Wayward Pines*.

Sin afán de confirmar ni de refutar el diagnóstico acerca de su declive cualitativo, el presente texto aspira a abordar su carrera desde una perspectiva más analítica. Atendiendo a la evolución de aspectos tales como la construcción de los relatos, sus fuentes de inspiración, el volumen productivo de cada proyecto, los recursos puestos en juego en las campañas de promoción y su rendimiento en taquilla, este trabajo pretende explicar la reformulación del concepto de sí mismo como cineasta y figura pública que Shyamalan se ha visto impelido a llevar a cabo, en el marco de ese Hollywood global cuyas leyes han descrito autores como Toby Miller, Nitin Govil, John McMurria y Richard Maxwell (2005), Edward Jay Epstein (2007) o Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2009).

2. Las tres trayectorias de M. Night Shyamalan

2.1. Etapa de formación

Se dice (Yamgotchian, 2002) que Shyamalan había rodado al menos cuarenta y cinco cortometrajes cuando se lanzó a dirigir su primer largo, con tan solo veintidós años. *Praying with Anger* (1992) mostraba el viaje iniciático a su India natal de Dev Raman (interpretado por él mismo para subrayar el trasfondo autobiográfico). Con un presupuesto de 750.000 dólares, se estrenó en el Festival de Toronto (Canadá), y también se proyectó en Nueva York.

No le costó demasiado un segundo film, aunque sí estrenarlo: rodada en 1995, *Los primeros amigos* (*Wide Awake*) no vio la luz hasta 1998. Estaba dividida en tres capítulos, cuyos títulos (“Las preguntas”, “Los indicios” y “Las respuestas”, respectivamente) demostraban su pretensión de ser una suerte de lección de vida para jóvenes con ínfulas religiosas. La trama, que giraba en torno a Joshua Beal (Joseph Cross), un niño que persigue a Dios como reacción a la muerte de su abuelo, se desarrollaba en un colegio católico –el mismo en que, a pesar de sus orígenes hindúes, se había educado el propio Shyamalan. Las críticas fueron tibias, tímidamente elogiosas en algunos casos y mordaces en otros por sus implicaciones ideológicas. Lo que nadie pudo

augurar fue que aquel muchacho con preocupaciones existenciales y tendencia al adoctrinamiento estuviera llamado a inscribir su huella en la historia del cine comercial.

2.2. Consagración y declive: un alarde narrativo *in crescendo*

2.2.1. Relatos

El éxito de *El sexto sentido* (*The Sixth Sense*, 1999) fue tan imprevisto que truncó una carrera como guionista a sueldo mucho más coherente con sus anteriores títulos infantiles –de hecho, en plena resaca vería la luz *Stuart Little* (Rob Minkoff, 1999), que él había escrito. El film, protagonizado por Bruce Willis y Haley Joel Osment, supuso un despegue fulgurante para la carrera de Shyamalan. Se centraba en la relación entre Cole Sear (Osment), un niño traumatizado por el poder sobrenatural de ver fantasmas, y el doctor Malcolm Crowe (Willis), un psicólogo abrumado por la culpa de no haber atendido debidamente a un paciente. El argumento, y en particular su resolución, catalizaron una moda, la de los giros-sorpresa que entrañan un cambio de punto de vista que delatan que el relato principal correspondía a un delirio vivido en primera persona por el espectador, a modo de cierre, que todavía perdura. No fue, propiamente, una innovación: un joven director de la misma generación, y con una trayectoria con más de un punto en común, el español nacido en Santiago de Chile Alejandro Amenábar, había rematado así *Abre los ojos* (1997) entre la universal alharaca por parte del público, la crítica (con escasas y tanto más honrosas cuanto que incomprensibles excepciones)³ y hasta de la profesión. El paralelismo entre el cineasta estadounidense y el último ganador por España del Oscar a la mejor película en lengua no inglesa (por *Mar adentro*, 2004) no es en modo alguno trivial: Amenábar no ocultó su decepción por el hecho de que *El sexto sentido* se adelantara a *Los otros* (*The Others*, 2001), y nunca pudo convencer a muchos escépticos de que él había

³ Jordi Costa (con la ayuda del dibujante Darío Adanti) reconstruyó sus propias experiencias como crítico –nunca la palabra fue más adecuada– de Alejandro Amenábar en tiempos acrílicos en uno de los productos metalingüísticos más interesantes de los últimos años: el cómic *Mis problemas con Amenábar* (Barcelona: Glénat, 2009).

tenido la idea de su primer film hablado en el idioma de Shakespeare antes de haber tenido noticia de aquella cinta.

Sea como fuere, Shyamalan iba a quedar definitivamente asociado a la poética del *twist* (el final-sorpresa) merced a su siguiente película, *El protegido* (*Unbreakable*, 2000). Ello no significa que esta asociación de un recurso más bien populista con su sello no fuera en parte injusto, ya que eso era tan cierto como que tanto esta pieza como *El sexto sentido* acreditaban otros rasgos bastante menos frecuentes y cómodos para con el espectador medio de un cine *mainstream* (recuérdese que volvió a protagonizarla Bruce Willis, acompañado en este caso por Samuel L. Jackson), como son un ritmo inusitadamente moroso y una melancolía a tono con el tema, sumamente lúgubre: los esfuerzos de David Dunn (Willis), un hombre corriente para salir adelante tras un accidente de tren del que había sido el único superviviente, que traba una extraña relación de envidia y dependencia con Elijah Price (Jackson), aquejado por la enfermedad de los huesos de cristal.⁴ Otra vez una injustificada, pero avasalladoramente humana, sensación de responsabilidad; un conflicto con la propia condición excepcional; y un delicado trenzado de relaciones amor-odio (incluida una de distancia, deslumbramiento y aceptación mutuos entre otro adulto y un niño, aquí ya un padre y un hijo).

Si otra cosa demostraba *El protegido* era que, en esos momentos, Shyamalan estaba mucho más preocupado por la posteridad que por ganarse al gran público. El film reincidía en pulsar un resorte de gran eficacia: el desenlace, redondo, obligaba a releer *a posteriori* toda la trama, a la luz de todos los prejuicios y apriorismos que habían quedado pulverizados. La película representaba el tránsito de la mecánica del género que Thomas Elsaesser ha bautizado como “*mind-game film*” al “*puzzle film*” de Warren Buckland (2008). Lo cual no era óbice para que, en este caso, el consumidor de productos hollywoodienses al uso no se sintiera insuficiente retribuido (por un golpe brillante) a cambio de un esfuerzo ímprobo (por la mucha paciencia de

⁴ A todo esto, y por continuar con el juego de serendipias ilustrativas, Juan Carlos Fresnadillo, otro director español precozmente seleccionado a los Oscar con el cortometraje *Esposados* (1996) y que con posterioridad ha hecho carrera en el cine anglosajón, debutaría en el largometraje con un título con un planteamiento casi idéntico: *Intacto* (2001).

que había tenido que hacer acopio); en otras palabras, defraudado, si no directamente estafado.

Las reticencias a que se había enfrentado con *El protegido* condujeron a Shyamalan a concebir su siguiente película como una obra de confirmación, que había de consolidarlo en la cúspide del estrellato como director con un universo propio, maestro de un género concreto como el fantacientífico, y capaz de aunar el aplauso de la crítica generalista con el reconocimiento popular (y, por ende, el triunfo económico). *Señales* (*Signs*, 2002) volvía a poner el foco sobre un personaje dolorido, aquí el reverendo Graham Hess (Mel Gibson), que ha perdido la fe a raíz del trágico atropello de su mujer por un conductor borracho, y que ve cómo sus dudas existenciales reverberan cuando se produce un acontecimiento histórico: una invasión alienígena. La imposibilidad (vs. la necesidad imperiosa) de sobreponerse a un algo absurdo y fortuito volvía a conjugarse, en el marco de un relato que se debatía entre la paranoia y una esperanza casi spielbergiana en la facultad del ser humano para salir adelante gracias a las virtudes y los buenos sentimientos. También las relaciones entre los actantes (los hijos del predicador, Morgan y Bo [Rory Culkin y Abigail Breslin, respectivamente]; Merrill, el hermano exjugador de béisbol a quien encarnaba Joaquín Phoenix; e incluso el propio Shyamalan como homicida por imprudencia de la esposa) y el marco (la granja del protagonista como refugio o *huis clos*) subían la apuesta a una baza casi idéntica: la de un nuevo *puzzle film* en el que una serie de instrucciones y objetos cotidianos, sembrados a modo de indicios por un demiurgo que se presta a ser identificado con la mano de Dios (la Providencia), cobraban sentido en el clímax para, utilizados por los personajes como herramientas mágicas como en la mecánica del cuento tradicional descrita por Vladimir Propp en 1928, ayudar a resolver la crisis y restablecer el orden.

Con *Señales*, afectos y desafectos de Shyamalan se ratificaron en sus respectivas posturas. Gracias a su excelente rendimiento comercial –el segundo mejor resultado de cuantos ha obtenido el director en toda su carrera, solo por detrás de *El sexto sentido*, como enseguida se verá–, el cineasta pudo encarar su siguiente jugada con la ambición de convencer incluso a los

recalcitrantes. *El bosque* (*The Village*, 2004) narra la peripecia de Ivy Walker (Bryce Dallas Howard), una joven sordomuda en una comunidad rural de la América del siglo XVIII que vive bajo el terror que causan las incursiones de unas criaturas monstruosas. Universalmente interpretada como una ambigua parábola en clave post-11S (la sorpresa, esta vez, consistía en que la acción transcurría en la actualidad, y el aislamiento del pueblo en un pasado idílico pero enrarecido, ajeno a los avances de la ciencia –incluso de la medicina: la penicilina– y basado en la mentira se debía a una confabulación por parte de sus fundadores para mantener a las siguientes generaciones en el engaño), *El bosque* cosechó críticas que pueden parangonarse con las recibidas por *El sexto sentido* –con el mérito de un mayor respeto por parte de la crítica *high brow*, y la desventaja correlativa de un menor impacto en el imaginario colectivo.

Autoconvencido de que había alcanzado la madurez, el director se planteó un cambio de registro que iba a ser nefasto para sus intereses. Fichado por un gran estudio, Warner Bros., que le concedió prácticamente carta blanca, Shyamalan quiso ampliar el espectro de su público para abarcar al público adolescente –un impulso que, como hemos visto, ya estaba presente en su obra precedente, y que lo hermanaba con uno de los grandes referentes de la “genealogía inventada” –tomamos la expresión de Erich Hobsbawm– de que se había dotado. La base, tal y como se publicitó hasta la saciedad, fue un cuento al que el cineasta había ido dando forma noche a noche para inducir a sus hijas al sueño. *La joven del agua* mostraba cómo Cleveland Heep (Paul Giamatti), un escritor amargado por la temprana pérdida de toda su familia y reconvertido en guarda de seguridad de una urbanización, recuperaba la fe, cuando trababa contacto con una criatura mitológica (otra vez Howard), no por casualidad llamada Story, parecida a una sirena y la ayudaba a huir de una raza de enemigos jurados. Muchos rasgos se repetían: el dolor por la muerte, el enclaustramiento, las amistades improbables, el heroísmo impensado, la autosuperación... Sin embargo, la elección de caminar sobre la línea que separa lo sublime de lo ridículo, y la denodada reflexividad de la película (en el colmo de la desfachatez, el director interpretaba a Vick Ran, ¡nada menos que

el redentor del mundo, a través de un escrito revolucionario y al precio de su propia vida!),⁵ se saldaron con un fiasco crítico y económico. Los adoradores del director amaron furiosamente *La joven del agua*, pero su número se redujo drásticamente, con lo que adoptaron una lógica sectaria especialmente dañina para su crédito en círculos mayoritarios.

Shyamalan estaba muy mermado en sus facultades para facturar un *blockbuster*, quizás tocado de muerte. La salida, inteligente aunque no del todo acertada, fue enrocarse, pero dar un paso atrás, tanto en sus ambiciones como en términos genéricos. *El incidente* (*The Happening*, 2008) trataba de cómo la humanidad se enfrentaba a una plaga de suicidios, de origen desconocido pero que todo apuntaba a que respondía a nuestros desmanes ecológicos, que amenazaba con provocar la extinción de la especie. El protagonista era Elliot Moore (Mark Wahlberg), un profesor de ciencias naturales de un instituto de enseñanza secundaria cuyo matrimonio con Alma (Zooey Deschanel) atraviesa una profunda crisis, de manera que, de nuevo, el drama particular y la posibilidad de un cataclismo global se retroalimentaban para, en el desenlace – por primera vez eximido del peaje del preceptivo giro–, alternar una nota positiva (la reconciliación) con unos puntos suspensivos funestos (unos nubarrones que presagian el apocalipsis).

2.2.2. Producción⁶

Shyamalan se mantuvo a flote tras *El incidente*, pero no recuperó terreno. La relación entre su volumen presupuestario (48 millones de dólares), la recaudación en el mercado doméstico (64,5 millones, aproximadamente) y la suma global (163,5) apenas supuso un margen mínimo de ganancia –se considera que los ingresos brutos de un film alcanzan el punto de amortización cuando triplican el coste de producción–; números, en cualquier caso,

⁵ Poseedor de un fuerte ramalazo mesiánico, Shyamalan no ha dudado en conjugarlo en términos de autoparodia, prestándose a protagonizar el falso documental *The Buried Secret of M. Night Shyamalan* (Nathaniel Kahn, 2004).

⁶ Los datos económicos, tanto por lo que respecta a los presupuestos como a las cifras de recaudación dentro y fuera de los Estados Unidos, han sido extraídos de la base de datos <http://www.boxofficemojo.com>.

insuficientes para compensar la hemorragia económica y de crédito como director taquillero que había supuesto *La joven del agua*.

Lo más preocupante no consistía solamente en esa creciente impotencia, sino en la ineficacia de la estrategia que Shyamalan había adoptado para afrontar su crisis de la mediana edad como cineasta: al no corresponderse con un alza del dinero entrante en taquilla, la contención presupuestaria amenazaba con volverse en su contra y abocarlo a la irrelevancia, en un concierto cinematográfico basado en macroespectáculos de costes multimillonarios y un potencial recaudatorio correlativo, en el que los fracasos de proporciones épicas son preferibles a unos guarismos insignificantes. No en vano, la ecuación perfecta de los tiempos de *La joven del agua* y *El incidente* estaban representados por cintas como *[REC]* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007) o *Monstruoso (Cloverfield)* (Matt Reeves, 2000): inversión mínima, publicidad no convencional (marketing viral a través de las redes sociales que potencian el efecto boca-oreja) y enormes ganancias (directas y en imagen). Antes de pasar a la siguiente fase de la filmografía de Shyamalan, a la que pertenecen sus dos últimos títulos y que se encuentra en curso, detengámonos en la gradual pero imparable descompensación de la ratio entre costes e ingresos en que se había visto inmerso el director, para hacernos cargo de la magnitud del dilema a que se enfrentaba.

Su puesta de largo comercial, *Los primeros amigos*, tuvo un coste muy ajustado: 6 millones de dólares. Distribuida por la independiente Miramax en el apogeo del *indie*, apenas rebasó el cuarto de millón de dólares en los Estados Unidos.⁷ A primera vista parecería un negocio pésimo, pero conviene matizar esta impresión: se trataba de una producción no pensada específicamente para el estreno en cines, sino para consumo doméstico, en el mercado del VHS y el DVD (*direct to video*), televisión por cable y las ventanas de amortización sucesivas. Este dato, y el elevado rendimiento de las pocas copias que se pusieron en circulación (29, cada una de las cuales recaudó una media de 3.300 dólares), explica que la distribuidora de Disney, Buena Vista, pusiera en

⁷ No constan las cifras de recaudación en el parque internacional de salas, aunque nos consta que *Wide Awake* se estrenó, incluido en España.

sus manos el capital necesario para que realizara otro largometraje, este ya sí plenamente comercial.

El sexto sentido constituye un ejemplo de manual de *sleeper*, esto es, el film del que nada se espera y cuyo éxito crea tendencias y catapulta carreras. Con un coste de producción de 40 millones, amasó casi trescientos a su paso por las salas de los Estados Unidos, y 675 en todo el mundo. La proporción, casi catorce veces favorable, era abrumadora.

A pesar de que se redujeron a un tercio sus ingresos locales (95 millones), *El protegido* no fue un mal negocio, aunque el coste, todavía en un rango medio, casi se duplicó –algo en sí positivo en el juego de Hollywood, donde una fuerte inyección de capital es sinónimo de confianza por parte de los inversores–: 75 millones. Además, el funcionamiento en el mercado exterior fue mejor en términos relativos, con lo que rozó la muy respetable suma de 250. El saldo para Buena Vista fue favorable, de tres a uno largos.

Con sus 72 millones de dólares de coste, *Señales* ilustró la firme determinación de Shyamalan de no dejarse arrastrar por la inflación de los gastos de producción, y un gran salto recaudatorio en la América interior, hasta más de 225 millones de dólares. La noticia menos positiva fue el menor entusiasmo que despertó fuera de sus fronteras: por primera vez la suma de la recaudación en terceros países se situó por debajo. Con todo, rebasó los 400 millones.

El presupuesto de *El bosque* se mantuvo a muy poca distancia de *Señales*: 60 millones de dólares. Su rendimiento local podría considerarse como una primera señal de alarma para Shyamalan, que no supiera interpretar: 114 millones, esto es, menos del doble del coste bruto, y exactamente la mitad que su precedente inmediato. Por el contrario, el renombre que se había ganado a escala internacional se tradujo en un recorte proporcionalmente menor. Con un total de 256 millones de dólares, mejoró el bruto de *El protegido* y salvó los muebles.

Quizás ese efecto maquillara los problemas, y con ello contribuyera a la hecatombe de *La joven del agua*. El presupuesto, muy parecido al de sus anteriores cintas, ascendió a 70 millones de dólares. La indiferencia del público

estadounidense rayó en la crueldad: 42 millones, poco más de la mitad del coste de producción. El extranjero no se comportó más benignamente, por lo que la cifra final de la película, 72 millones, superó por muy poco los gastos que había supuesto solamente facturarla; a años luz de la barrera de la rentabilidad, debido al abultado coste que suponen las operaciones de promoción, tiraje de copias y distribución.

2.3. La reinención forzosa de sí mismo: la producción *cross-media*

Warner hubo de anotar en el capítulo de pérdidas *La joven del agua*. Como era previsible, tuvo que ser otro estudio, la Fox, el que depositara en Shyamalan la confianza suficiente como para que desarrollara su siguiente proyecto, *El incidente*. Tampoco en este caso ninguna de las dos partes quedó satisfecha, y el director migró a una tercera compañía, Paramount, para *Airbender: el último guerrero*. Aún le quedaría una mudanza más, la cuarta consecutiva: que haya sido Sony la financiadora de *After Earth* resulta sintomático de la incapacidad del director para encontrar acomodo en el Hollywood actual.

2.3.1. *Airbender: el último guerrero*

En el origen de la película que supuso el segundo punto de giro en la filmografía de Shyamalan hubo una serie de dibujos animados, *Avatar: la leyenda de Aang* (2005). Ese era el título de la primera de las tres temporadas de un proyecto más dilatado, que se prolongó hasta 2008, impulsado desde los estudios californianos que la cadena Nickelodeon (propiedad de Viacom y operada por MTV Networks) tiene en Burbank, pero realizado propiamente en Corea del Sur.⁸ Según declaraciones posteriores del director, oyó hablar por primera vez de la serie a su hija, que quiso disfrazarse de uno de los personajes, Katara, por Halloween. A raíz de aquello, se habría aficionado a ver la serie en familia. Sea o no cierto –y la presencia como productores de

⁸ También hubo otros productos derivados, como cómics, muñecos (LEGO, Fisher-Price) y *merchandising* (en Burger King, entre otras marcas). Estas referencias están tomadas de <http://es.wikipedia.org>.

Sam Mercer y Frank Marshall, que habían estado detrás de varias de sus cintas anteriores, indicaría más bien que se trató de una obra artesanal pura y dura–, la religiosidad orientalizante, el sincretismo mitológico y el hecho de que los protagonistas fueran individuos a los que la Divinidad ha concedido dones superheroicos, justificarían el interés de Shyamalan por ponerse tras las cámaras: su mundo está dividido en cuatro naciones, una por cada uno de los cuatro elementos (tierra, agua, aire y fuego); en todas ellas hay sujetos, reconocidos como “maestros”, que dominan el que les corresponde, pero por cada generación solo hay un “avatar”, capaz de hacer lo propio con los cuatro.

No obstante, antes que la película *Avatar* también fue videojuego –de hecho, se hicieron tres entregas, una por temporada, entre 2006 y 2008. La mecánica, para un solo jugador, era convencional, casi obvia: el usuario había de elegir entre cuatro personajes, cada uno de los cuales era experto en un arma y en un estilo de lucha distintos. El objetivo era devolver al mundo el equilibrio entre las cuatro naciones, los enemigos máquinas al servicio de los villanos (el peor de los cuales, Zuko, solo aparecía una vez acabado el juego, desgañitándose de rabia), y las localizaciones cárceles y fortalezas por las que los protagonistas se van desplazando.

Tan sofisticado producto fue lanzado para consolas Game Boy Advance, Microsoft Windows, Nintendo GameCube y DS, PlayStation 2 y Portable, Wii y Xbox. Las ventas de la primera entrega, homónima, superaron el millón de copias en apenas seis meses, lo cual sirvió de estímulo para la adaptación al cine. Al estar llamada a significar el canto de cisne de la creación, y su prometedor (re)nacimiento a la vida adulta, la elección como encargado de su tránsito a la pantalla grande de Shyamalan, director dotado de un punto naïf, venía como anillo al dedo para aunar seriedad y popularidad: se promocionó como el inicio de una saga cinematográfica de autor. A raíz del estreno, se empezaron a producir aplazamientos, se dejó en suspenso hasta nueva orden el momento de retomar una secuela para la que había incluso nuevos actores designados (Summer Bishil como Azura), y se acabó por correr un velo de silencio.

Airbender: el último guerrero solo adaptaba la primera temporada, centrada en el elemento líquido. Shyamalan desarrolló la relación entre los hermanos Katara y Sokka (Nicola Peltz y Jackson Rathbone) con el avatar Aang (Noah Ringer); y potenció el papel del malvado Zuko (Dev Patel), príncipe de la nación del Fuego en el exilio, que confía en congraciarse con su padre, Ozai (Cliff Curtis), entregándole al avatar como prisionero. Este conflicto, de resonancias edípicas, servía de enganche a un Shyamalan con las manos atadas, por la necesidad de filmar escenas espectaculares como las detenciones del tiempo y de los elementos por parte del avatar a cada tanto, más el condicionamiento de saber que la película final se sometería a un polémico proceso de conversión a 3D, puesto que el formato se encontraba en esa época en todo su apogeo comercial, como parte de una agresiva estrategia de implantación de los proyectores digitales que desplegó la Motion Picture Association of America (MPAA) (Bordwell, 2013). A falta de continuación, el relato general quedó lógicamente inconcluso.

2.3.2. After Earth

A diferencia de *Airbender: el último guerrero*, la producción de *After Earth* se planteó en sentido inverso, esto es, de la película, como pieza primaria y primordial, al marketing cruzado. Como se sabe y está debidamente reflejado en los créditos de la película, quien puso el argumento fue, en este caso, Will Smith. Eso sí, la estrella y su productor de confianza, James Lassiter, no se dirigieron a Shyamalan para desarrollar lo que en ese momento no era más que un *storyline* –desde el cuarto milenio, Cypher Range (Smith padre) y su hijo Kitai (Smith hijo) viajan al pasado y luchan por sus vidas en un planeta Tierra desolado... por los nazis, porque aterrizan en Polonia en 1942–, ni a un guionista con pedigrí cinematográfico; acudieron a Gary Whitta, que contaba con alguna experiencia dramática en el medio televisivo –caso de las series *Star Trek Voyager* (1995-2001) o *Futurama* (1999-2003)– y filmico –*El libro de Eli* (*The Book of Eli*, Albert y Allen Hughes, 2009), pero que era, sobre todo, un reputado desarrollador de videojuegos, estos sí, de primera fila, como *Prey* (2006), *Gears of War* (2006) o *Duke Nukem* –en la secuela *Forever* (2011).

Cuando Smith contactó con Shyamalan –con quien había compartido un proyecto frustrado– para tantearlo, había ya un primer guión, firmado exclusivamente por Whitta. Nuestro hombre lo reescribió, cambiando radicalmente la época en que se desarrollaba la acción. Después, como es costumbre en los grandes estudios, aún fue *pulido* por Stephen Gaghan, el director de *Syriana* (2005) y también autor del libreto de *Traffic* (Steven Soderbergh, 2000); y por Mark Boal, que se dio a conocer con el guión de *En el valle de Elah* (*In the Valley of Elah*, Paul Haggis, 2007) y se ha consolidado como escritor-productor de las dos últimas cintas dirigidas por Kathryn Bigelow, *En tierra hostil* (*The Hurt Locker*, 2009) y *La hora más oscura* (*Zero Dark Thirty*, 2012).

La exclusión del nombre de M. Night Shyamalan del *trailer* ha sido pasto de las críticas. En la campaña, menos dispersa que la de *Airbender: el último guerrero*, no han faltado *tie-ins*, como las preceptivas novelizaciones, e incluso un concurso, llamado *XPRIZE After Earth Challenge*, organizado por la productora de Will Smith, Oberbook, la Sony y la susodicha XPRIZE, una fundación sin ánimo de lucro que se autodefine como una promotora de eventos para promover que los avances tecnológicos rindan beneficios a la humanidad –en otras palabras, el desarrollo sostenible.

El despliegue de efectos virtuales va en detrimento del desarrollo de la relación entre padre e hijo y le roba protagonismo, pero esta última sale indudablemente victoriosa en lo tocante a la atención que uno y otro apartado merecen por parte del cineasta. Eso sí, su margen de maniobra es escaso, dados los muchos y elevados peajes que imponen el imperativo de garantizar el retorno del presupuesto, un esquema genérico restrictivo, la servidumbre al estrellato de dos parientes consanguíneos... y la fidelidad obligada a la trama prevista para el videojuego. A este respecto, el procedimiento que los guionistas idean para representar el superpoder que hace posible que los Raige y unos pocos escogidos se enfrenten a unos mortíferos alienígenas ciegos en igualdad de condiciones, llamado *ghosting* (*fantasmación* según el doblaje al castellano) y consistente en controlar el miedo y pasar inadvertido ante ellos, sirve como vehículo tanto para una adecuada dosificación dramática

(el clímax del desenlace coincide con el momento en que Kitai alcanza ese estado *cuasizen*) como para su conversión en la facultad más preciada a que el usuario puede aspirar en la versión jugable.

Dicho producto, mucho más modesto que el diseñado para *Airbender: el último guerrero*, fue desarrollado por Oberbrook, la división correspondiente de Sony Pictures (la Consumer Products), Reliance Games y Behaviour Entertainment. Carreras y luchas en puntos de vista semisubjetivos o simulaciones multicámara permitían al usuario reproducir la trayectoria que lleva a cabo el personaje de Jaden Smith en el film, hacia la supervivencia, la conquista de un dominio sobrehumano de sí mismo y la salvación del planeta.

2.4. Números de *Airbender: el último guerrero* y de *After Earth*

La tercera posición que ocupa su penúltima película en el *ranking* de ingresos globales podría encubrir dos aspectos preocupantes: uno, que sus cerca de 320 millones de dólares palidecen si se cotejan con su disparatado coste de producción, de 150, se suma el presupuesto destinado a publicidad y copias (conocido como *print and advertising* o *P&A*), de 130 millones adicionales, se repercute el impacto negativo de la inflación al precio de las entradas y se considera que por las proyecciones tridimensionales se pagaba entonces un plus. Su flojo rendimiento doméstico (135) condena *Airbender: el último guerrero* al quinto puesto en la lista de films dirigidos por Shyamalan en función de la taquilla, por detrás de los cuatro que respaldó Buena Vista, que costaron la mitad o la cuarta parte y en conjunto representan, a todas luces, el periodo dorado de Shyamalan desde el punto de vista comercial.

Algo por debajo del coste de producción de *Airbender: el último guerrero*, aunque partícipe de la lógica del *blockbuster* vocacional, *After Earth* ha contado con un presupuesto de producción de 130 millones de dólares (más otros cien para promoción), en el que, aparte de sufragar el sueldo de una gran estrella como Will Smith y otra emergente, su hijo Jaden, se ha puesto al servicio de la recreación de un planeta posthumano, en el que la flora y la fauna salvajes (y quiméricas) han recuperado lo que en origen fue suyo. Fracasada sin paliativos en el mercado yanqui, con 60 parvos millones de dólares de recaudación, *After*

Earth ha roto todas las expectativas en el extranjero. Con la crítica mayoritariamente en contra, su sólido y prolongado comportamiento ha hecho que la cifra global se cuadruplicara, de manera que la suma de su carrera, aún abierta, roza en el momento en que se redactan estas líneas⁹ los 250 millones de dólares.

3. Conclusiones

Entre el núcleo de la filmografía de Shyamalan y estas dos últimas películas ha tenido lugar también un giro copernicano: en aquéllas, el trayecto del héroe estaba también predeterminado por su sino: por su superioridad, por su condición de elegidos de los dioses; las piezas encajaban, pero solo al final, y –es una diferencia esencial– ellos únicamente en el último momento veían la luz, al tiempo que el público, que suponía que así sería, se identificaba con su desaliento. Unos (personajes) y otros (espectadores) experimentaban a la postre una suerte de epifanía, cinematográfica y mística, tanto más intensa cuanto que, a lo largo de toda la película, había predominado un panorama árido, carente del tan ansiado pero siempre aplazado sentido. Por el contrario, *Airbender: el último guerrero* y *After Earth* invierten los términos del pacto de una manera que a un contador de historias tan sutil e hiperconsciente como el propio Shyamalan ha sido no se le puede escapar: la partida consiste en la pura y simple contemplación del proceso por el cual un protagonista cuya supremacía natural es discutida por los demás y también por él mismo, pero nunca por el relato ni por el espectador, arrostra una serie de dificultades hasta la apoteosis. La contigüidad con la poética del videojuego tradicional (la estructura de pantallas sucesivas) resulta tan palmaria como trivial es la atribución de previsibilidad a los relatos de este corte. Algún atributo, sin embargo, retiene este director, antaño tan soberbio. Como han aventurado Teresa Sorolla Romero y Shaila García Catalán a propósito de Christopher Nolan, las

⁹ Finales de agosto de 2013.

...formulaciones discursivas que se resuelven a través de la fascinación de una suerte de plan maestro, no lo hacen tanto destacando la labor enunciativa sino su carácter autoral, a nivel empírico. El propio Elsaesser, padre del término *mind-game films* entiende a éstos como una “forma de autoalegoría de la autoría” [2013: 8]. Obviamente autor empírico y enunciador encuentran correspondencias, puesto que el primero es el responsable final de la totalidad del discurso. Pero conviene advertir que no son la misma cosa. El autor es la firma de la obra mientras que la enunciación es la impronta fijada del autor en el texto. A nivel narrativo, es el narrador que vehicula y escande el conocimiento proporcionado al espectador. Éste funciona como *grand imagier*, la figura teórica que organiza la estructura del enunciado y define las aristas de la significación que actualizará el espectador con su propia interpretación (2013).

A propósito de la penúltima película de este otro director, estandarte tan carismático del último cine hollywoodiense como el propio Shyamalan, también ha apuntado Jordi Revert un aspecto digno de estudio: la apuesta interactiva que conlleva el efecto *mind-blowing* –que este autor traduce como “epatante, asombroso, alucinante” o “*que sacude la mente*” (2013: 57):

... una suma de fascinación ante el desafío a las formas establecidas –narrativas en la configuración de los personajes y su punto de vista–; una sensación de reto similar a la de enfrentarnos a un puzzle de miles de piezas; y finalmente, la satisfacción de haberlo completado con éxito, que podemos encontrar amplificada cuando esa experiencia es compartida por otros espectadores (Revert, 2013: 56).

Sin embargo, hay una diferencia ontológica entre esta acepción de la interactividad y la de los videojuegos. Como hemos apuntado en ocasiones anteriores (Rubio Alcover, 2009: 103; Rubio Alcover, 2010: 20), el Shyamalan más ambicioso, al igual que todos los últimos grandes contadores de historias postmodernos, juegan a deconstruir las matrices esenciales, poniendo sus

reglas sobre el tapete, bajo la premisa de que el riesgo del sinsentido es una posibilidad, incluso una evidencia, pero a la postre el relato va a respetar algún tipo de lógica, predeterminada y controlada por un demiurgo. Experiencia vicaria con un punto masoquista de goce diferido, dependiente, pasivo, análoga a lo que Noël Burch bautizó como “viaje inmóvil” (1970), radicalmente distinta a la que provee un videojuego, donde el usuario vive la ilusión de relacionarse con el entorno virtual con cierto margen de maniobra y cierta capacidad de elección y de participación, sin un plazo exacto prefijado para la consecución del final.

A propósito de esta distinta naturaleza del cine de ficción y los videojuegos, Óliver Pérez Martínez ha resaltado en su análisis del lenguaje videolúdico que "una faceta esencial de la 'gameplay'¹⁰ [es] la noción de 'experiencia diseñada con objetivo'. Durante la experiencia de juego todo jugador aprende determinados comportamientos como adecuados e idóneos para alcanzar ciertos objetivos o estados terminales, por encima de otros comportamientos que se presentan como menos eficaces para ello o, incluso, penalizados en el juego. Aquí se encuentra otro eje discursivo fundamental en la estructura del videojuego: la experiencia interactiva del jugador como 'experiencia prescrita' respecto a determinados objetivos o estados terminales" (2012: 47).

Resulta obvio que el caso de M. Night Shyamalan constituye *solamente* un ejemplo privilegiado de los avatares a que se someten quienes se pliegan a intentar desarrollar una carrera profesional en el medio cinematográfico en el Hollywood de hoy; un Hollywood que está afinando sus estrategias para adaptarse al perfil cambiante de su *target*... o bien que ha optado por diseñar el gusto de su público objetivo a la medida de sus intereses y capacidades tecnológicas. No es la baladía anterior disyuntiva, y quienes firman este trabajo desean huir de cualquier maniqueísmo, por lo que no se pronunciarán ni por la primera posibilidad, absolutoria, ni por la segunda, condenatoria. Al fin

¹⁰ Pérez Martínez define la 'gameplay' como "experiencia prototípica de juego prescrita respecto a un objetivo o estado terminal determinado y 'diseñada' en tanto que perfilada, indirectamente, por el sistema de juego" (2012: 48).

y al cabo, ocurre lo mismo cuando se examinan las cosas a escala individual: ¿es Shyamalan un títere a merced del aire de los tiempos, o el más conspicuo captador de tendencias, hoy en horas bajas, al servicio de un sistema perverso? El lector tiene la última palabra.

BIBLIOGRAFÍA

- BORDWELL, DAVID, “El 3D como caballo de Troya. Liderazgos y tensiones en la digitalización de la exhibición estadounidense”, en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 72 (“Cine e hibridaciones”), Valencia, Ediciones de la Filmoteca, octubre de 2013.
- BUCKLAND, WARREN, *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Oxford, Wiley-Blackwell, 2008.
- BURCH, NOËL, *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, 1970.
- COSTA, JORDI Y ADANTI, DARÍO, *Mis problemas con Amenábar*, Barcelona, Glénat, 2009.
- ELSAESSER, THOMAS, “The Mind-Game Film”, en http://media.johnwiley.com.au/product_data/excerpt/17/14051686/1405168617-2.pdf
- EPSTEIN, JEAN, *La gran ilusión. Dinero y poder en Hollywood*, Barcelona, Tusquets, 2007.
- SOROLLA ROMERO, TERESA Y GARCÍA CATALÁN, SHAILA, “El Mac Guffin es el film: destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy”, en *Archivos de la Filmoteca*, núm. 72 (“Cine e hibridaciones”), Valencia, Ediciones de la Filmoteca, octubre de 2013.
- LIPOVESTSKY, GILLES Y SERROY, JEAN, *La pantalla global*, Barcelona, Anagrama, 2009.

MILLER, TOBY; GOVIL, NITIN; MCMURRIA, JOHN Y MAXWELL, RICHARD, *El Nuevo Hollywood. Del imperialismo cultural a las leyes del marketing*, Barcelona, Paidós, 2005.

PÉREZ MARTÍNEZ, OLIVER, *El lenguaje videolúdico*, Barcelona, Laertes, 2012.

PROPP, VLADIMIR, *Morfología del cuento*, Madrid, Fundamentos, 1971.

REVERT, JORDI, “Todo ha sido un sueño: el origen de *Origen* y la construcción del *mind-game film* definitivo”, en *L’Atalante*, núm. 15 (enero-junio de 2013), pp. 50-57.

RUBIO ALCOVER, AGUSTÍN, “*Lost* o la BSO-río”, en *Rosebud Banda Sonora*, núm. 24-25 (febrero de 2009, pp. 97-103).

RUBIO ALCOVER, AGUSTÍN, “El miedo nos llevará”, en *Versión Original*, núm. 17 (“Huidas”), Cáceres: febrero de 2010, pp. 20-25.

YAMGOTCHIAN, ALEJANDRO (septiembre de 2002), “Revelaciones: el cine de M. Night Shyamalan”, en http://www.arte7.com.uy/Pag/03/inf_old/4.htm.

Páginas web:

<http://www.boxofficemojo.com>

<http://www.wikipedia.org>