



PROMETHEUS: LA CIENCIA FICCIÓN EN EL NUEVO SIGLO

Iván Gamboa

Esta reseña de la cinta hace parte de un texto más amplio sobre la filmografía del director Ridley Scott, particularmente sus cintas de ciencia ficción, en donde se exploran algunas posibilidades interpretativas sobre su trabajo así como su aporte al acervo artístico de la humanidad. Estas palabras son el apartado dedicado a su más reciente película: *Prometheus*, estrenada en la primavera del año 2012, para el caso colombiano a finales del mes de julio del mismo año.

Reiteradamente el director de cine Ridley Scott ha dicho, a propósito de su última película: *Prometheus*, que esta se concibió como una película independiente que explora algunas preguntas fundamentales para el ser humano y que el marco de esas preguntas es el universo de su cinta anterior *Alien* (1978); mas no necesariamente se debe pensar como una precuela de la misma. Las denominadas precuelas están de moda en estos días en Hollywood, verbigracia la crisis creativa que actualmente padece. Los eternos retornos de la industria cinematográfica norteamericana son la expresión de un sistema de producción cada vez más agotado. Dentro de las afinidades que se pueden encontrar entre *Alien* y *Prometheus* es la participación de H. R. Giger como diseñador y dibujantes de las creaturas que aparecen en ambas cintas. El trabajo de Giger es reconocido dentro del campo de los diseñadores gráficos por su elaboración en los detalles y una construcción estética oscura, subversiva a la realidad imperante.

Prometheus tuvo un largo proceso de preproducción que se venía gestando desde hace más de un lustro y se concreta para el 2009. Funciona por sí misma sin necesidad de que los espectadores hayan visto la saga de *Alien* anteriormente; este es en sí mismo una de las bondades de la cinta. Tantos fanáticos de la saga como aquellos que van sólo a ver la película no se sentirán defraudados con la misma. El ritmo del guión hace que las 2 horas que dura la cinta no sean tediosas. La facultad que tiene de explorar varias historias inervadas en el viaje de exploración que emprenden los protagonistas además de explorar las relaciones humanas: el amor, la relación con el padre, la pregunta por el otro; logran un guión que se puede sostener y en donde las secuencias de acción son su soporte y no a la inversa, como suele ocurrir en muchas películas de la industria cinematográfica norteamericana.

Con respecto a la producción es interesante ver la posición de la productora con respecto al filme. Lo primero que hay que establecer es la posición del estudio, la *20th Century Fox*, el cual rechazó los primeros requerimientos del director: película para mayores de 18 años y 250 millones de dólares; la razón: un estudio no invierte tanto dinero en una película que no sea clasificación PG – 13; en nuestro sistema, una película para mayores de 12 años. *La Weyland Corporation*, la compañía ficticia que en la película financia el viaje espacial que emprenden los protagonistas, parece fuera un reflejo de la *Fox*: la multinacional todopoderosa

que decide el destino de todos aquellos que se guarnecen en su sombra. Una cinta que pueda ser vista por los adolescentes implica llegar al consumidor perfecto: consumen el producto y la mercadotecnia, están 24 horas expuestos a la maquinaria publicitaria y tienen un flujo infinito de dinero para gastar, los consumidores perfectos. *La Weyland*, como la *Fox*, aprovechan los esfuerzos de personas comprometidas con sus apuestas de vida para sus propios fines, tanto Ridley (director) como Shaw (nombre del personaje principal) aprovechan los recursos ilimitados de la multinacional para poder financiar sus propias búsquedas e intereses; de manera tácita aceptan las condiciones de la misma; de manera manifiesta confían en el apoyo brindado.

El arte como industria es la negociación entre el
soñador y el administrador, para el caso del
personaje principal es ceder
las consecuencias

de su trabajo a los oscuros intereses de la multinacional, recordemos que el personaje protagónico es una arqueóloga, lo que implica que se puede establecer la comparación entre las ciencias sociales y los organismos multilaterales. Nuevamente soñadores y administradores en relación mediada por el dinero. *Prometheus* se gana su lugar en el universo creativo de Ridley Scott siendo una cinta de estudio y a la vez una cinta de director: conjuga en sí el cine como industria y como arte. Como el dios romano Jano que mira en dos direcciones opuestas, *Prometheus* logra ser una pieza de arte a partir de su origen comercial. Logra, como Jano, mirar en dos direcciones opuestas. La mirada de Jano, que cada vez se posa más de la industria cinematográfica norteamericana y sólo a través de directores como Ridley Scott, logra volver a mirar hacia el cine como arte.

