

RIDLEY *Scott*

“SI LOS DIOSSES TE DAN UN REGALO, NO HAS DE ABUSAR DE ÉL”

Este hombre de gesto serio y mirada escrutadora se ha empeñado en desvelar el origen de la humanidad. Cuenta con una potente arma: 'Prometheus', el fenómeno cinematográfico del año, el filme que profundiza en los secretos de la claustrofóbica 'Alien, el octavo pasajero'

TEXTO MARUXA RUIZ DEL ÁRBOL
FOTOS KENNY BROWN

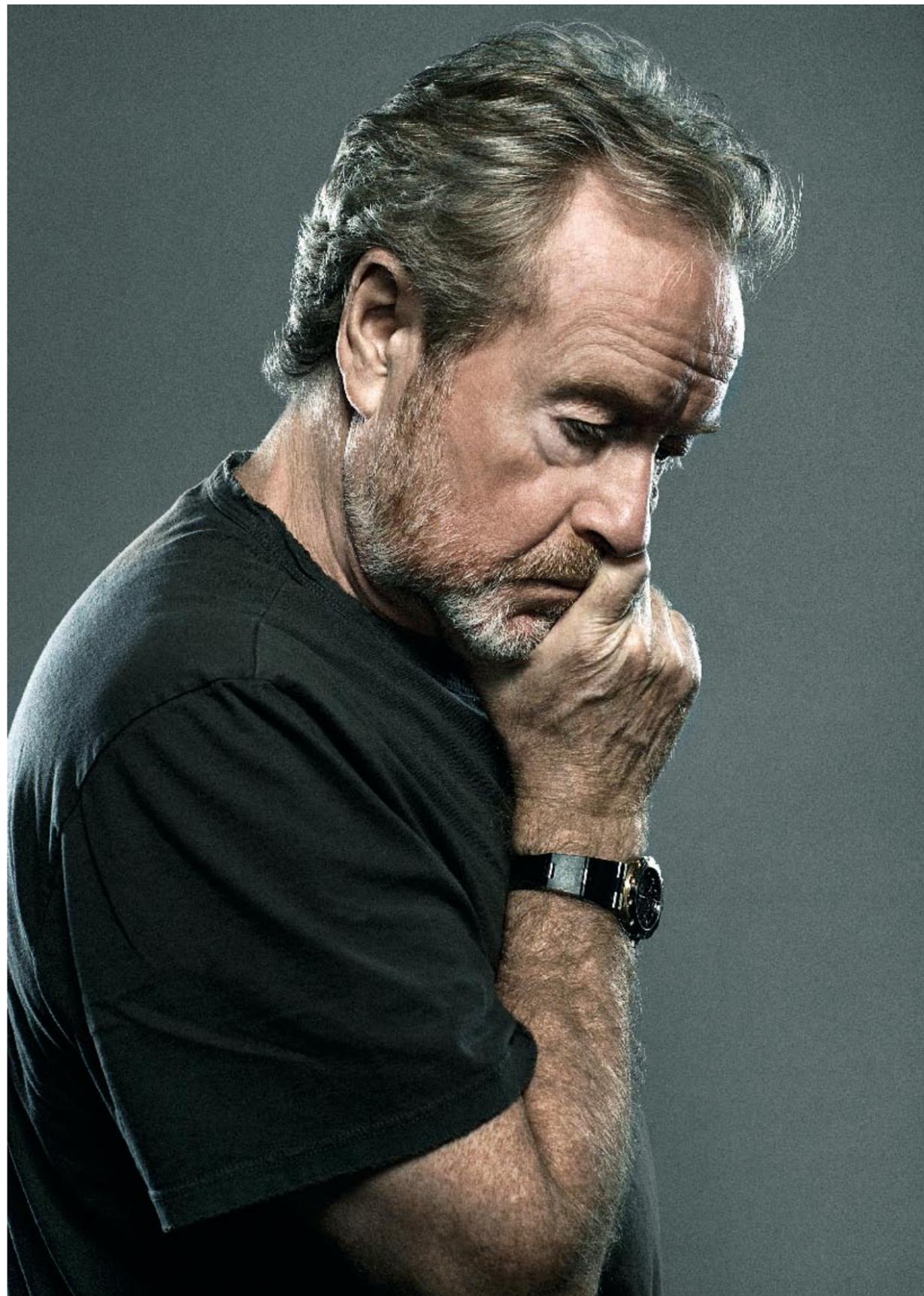


FOTO SCOTT COUNCIL

¿CUÁL ES EL ORIGEN DE LA HUMANIDAD? El caballero que nos recibe en una habitación del céntrico Soho Hotel de Londres tiene la respuesta. O, al menos, ha dedicado muchas energías a averiguarlo. El director inglés de cine Ridley Scott cuenta 74 años, pero aparenta bastantes menos. ¿Alguien podría decir que tiene más de 60 sin conocer su biografía? Probablemente, no. El cine ha mantenido la mente de Scott ágil y receptiva, y su apariencia, sorprendentemente vital. El cineasta tiene entre manos lo que probablemente sea su obra más ambiciosa. Y decir esto de un hombre que ha creado universos tan perturbadores como el de *Blade runner* (1982), tan terroríficos como el de *Alien, el octavo pasajero* (1979), tan libres como el de *Thelma y Louise* (1991) o tan físicos como el de *Gladiator* (2000) es referirse a algo realmente colosal. Así es *Prometheus*, su nuevo filme, en el que el director se decide, por fin, a hacer su propia revisión de *Alien*. Él inventó el cine del “bicho escondido” o “intruso no humano” con su *Alien*. Y con ello cambió para siempre el cine de ciencia-ficción. *Prometheus* se llama su criatura y es el colofón de una historia que comenzó hace 33 años.

Acompañan a Scott en esta intensa aventura actores de peso como Michael Fassbender, Noomi Rapace (protagonista de la saga *Millennium*), Charlize Theron e Idris Elba. Completan esta magna producción un inteligente guion de uno de los creadores de *Perdidos*, Damon Lindelof, y el impulso de las tres dimensiones. ¿Estamos ante el fenómeno cinematográfico de la temporada? Probablemente, sí.

Han pasado 30 años desde que dirigió su última película de ciencia-ficción, 'Blade runner'. ¿Por qué ha tardado tanto en volver a este género? Estaba demasiado ocupado haciendo otras películas y explorando otros géneros. Francamente, nunca pensé en volver a la ciencia-ficción hasta que me di cuenta de que había una cuestión en *Alien* que nadie había respondido. He tomado una dirección totalmente distinta que en el *Alien* original, pero en los últimos minutos de la película los espectadores se darán cuenta de qué estoy hablando, de ese ADN que une a los dos filmes.

¿Por qué una precuela de 'Alien' ahora? Cuando un pintor inicia una obra, unas veces empieza por una esquina, otras por la contraria y otras dibuja una estructura preliminar que luego va completando. Hasta ahora no había tenido tiempo, pero quería resolver ese aspecto del primer *Alien* que nadie se había planteado. En las tres películas que siguieron nadie exploró una gran cuestión que es la pieza central de *Prometheus*. Esa pregunta no dicta si es una precuela o una secuela, pero después de casi una semana de discusión estuvimos seguros de que iba a ser una precuela, sencillamente por la lógica de la historia.

¿Cuál es esa gran pregunta? Tiene que ver con la búsqueda del origen de la humanidad, aunque la pregunta es mucho más concreta: “¿Quién era el tipo grande sentado en aquella silla en *Alien 1*?”. En la primera película encontramos a este enorme hombre de hueso que está sentado en una silla gigante. Yo me dirigí a Fox con cuatro preguntas: “¿Quién era? ¿Por qué estaba ahí? ¿Hacia dónde iba su tripulación? ¿Era ese su destino o fue obligado a aterrizar allí?”. Aunque, efectivamente, la película plantea si nuestra evolución es puramente biológica y accidental o si nosotros somos la creación de una entidad, de un Dios o de varios, lo que presupondría la existencia de un ser superior.

Entonces, ¿veremos 'aliens' en la película? No, no hay *aliens* en esta película, pero sí hay distintas experiencias con criaturas en evolución.

¿Usted cree en Dios? No creo que yo esté sentado aquí por evolución de un átomo, porque unas ecuaciones matemáticas se han desarrollado de manera adecuada en los últimos tres billones de años. Creo que eso es matemáticamente imposible. Creo que tuvieron que tener algo de ayuda. Sí, definitivamente, creo que hay algo.

¿Qué significado le da al título, 'Prometheus'? Si los dioses te dan un regalo no has de abusar de él, ni mucho menos pensar que puedes competir con ellos. Prometeo robó el fuego y los dioses le impusieron como castigo que un águila se comiera sus entrañas durante toda la eternidad. Como Prometeo era inmortal, cada noche su hígado volvía a reaparecer en su cuerpo y el águila volvía por la mañana y se lo arrancaba una vez más. Fue víctima de un purgatorio perpetuo. Básicamente, el significado es: no toques los huevos a los dioses.

¿Cuál cree usted que es el mayor enemigo de la vida humana? Nosotros mismos.

En 'Alien' creó el suspense poco a poco. Desde entonces, las audiencias han evolucionado y se han hecho, quizá, menos pacientes. Hoy nuestra manera de enfrentarnos a una película es distinta. ¿Ha pensado en esto? Lo pienso todo el tiempo. Creo que nos estamos volviendo más estúpidos. Las máquinas de las que nos rodeamos [señala la grabadora sobre la mesa] nos hacen seres fofos. Contar con ellas hace que caiga nuestra atención. Y dudo que eso sea algo bueno. Creo que el peligro de las generaciones que ahora ven cine es que salen poco a la calle y viven a través de un ordenador. a

“Nos estamos volviendo estúpidos. El peligro de las nuevas generaciones es que salen poco a la calle y viven a través del ordenador. ¡Sal y haz algo, experimenta algo!”

“Prometheus fue víctima de un purgatorio perpetuo. Básicamente, el significado de la película es: no toques los huevos a los dioses”

a Deberían experimentar más. ¡Sal y haz algo, juega a algo, experimenta algo! ¿La tecnología más puntera nos hace más o menos capaces? No lo sé. Se está creando una generación muy extraña.

¿Por qué ha rodado la película en tres dimensiones? ¿Por qué no? Nunca lo había hecho antes. Al principio me echaba para atrás, pensaba que las tres dimensiones solo añadían espectacularidad. Pero luego vi algunas películas en tres dimensiones y James Cameron [director de *Avatar* y *Titanic*] me enseñó algunas cosas que él estaba haciendo. Su trabajo era mucho más duro que el mío, porque él tenía que trabajar en un espacio en negro porque sus criaturas estaban 100% animadas. Era muy trabajoso. Yo, sin embargo, he contado con actores. Yo hice esto en un año, él tardó mucho más tiempo.

¿Por qué eligió a Noomi Rapace como protagonista? Intento ver muchas películas de bajo presupuesto porque ahí hay grandes ideas frescas y talento. Tener menos dinero te hace más inventivo. Disponer de todo lo que puedes querer es muy peligroso porque hace que no haya historia real. Por accidente vi *La chica del dragón tatuado* e inmediatamente pensé: “Guau, ¿quién es ella?”. Sentí que tenía que ser una mujer hecha a sí misma en la calle para lograr hacer ese trabajo y pensé que en aquella película no había estrellas, que no conocías a nadie. Para mí al menos eran totalmente desconocidos. Vi la película tres veces y luego la encontré en Hollywood. Ella es una mujer muy bella y me di cuenta de que estaba delante de una verdadera actriz.

David, interpretado por Michael Fassbender, es un robot que vive en la nave sin esconder su condición. Podría haber dos. Pero en realidad los robots y los androides se han convertido en una parte normal de los escenarios de la ciencia-ficción. Ya no son criaturas únicas y no tienen por qué esconderse. Sí, vive entre humanos como uno más. Cuando uno escribe un libro, un guion o hace una película tiene que dar con las nociones que dan frescura a los personajes que maneja. Yo, honestamente, no he parado hasta tener un guion increíble.

Se ha descrito a sí mismo como un tipo visual, y es evidente. Además, es productor, hombre de negocios y creador de cine. ¿Cuánto se involucra en la escritura del guion? Totalmente. Elijo el tema y a la persona que lo va a escribir, le dirijo, me siento con él, discutimos, le pido un primer borrador, le doy mi opinión y solicito opiniones fuera, reescribo, se lo vuelvo a pasar, lo leemos, lo reescribimos... Gracias a que tengo a personas escribiendo para mí puedo estar en varios proyectos a la vez.

Si fuera escritor solo podría estar involucrado en uno. Además, yo no puedo escribir tan bien como quienes lo hacen para mí.

En ‘Prometheus’, quien escribe para usted es el guionista de ‘Perdidos’, Damon Lindelof. Sí. Tuve la idea de esta película mientras estaba rodando *Gladiator*. Allá por 2001 comencé a tener algunas conversaciones preliminares, y hace dos años y medio empecé a gestar la idea con el primer escritor [Jon Spaihts] a la vez que persuadía a mis contactos en la industria de que era una buena idea, aunque todo toma su tiempo. Luego, contacté con Damon Lindelof, que enseguida dijo “esto es bastante bueno” y añadimos una mente fresca al proceso. Él cambió algunas cosas y rápidamente tuvimos el anteproyecto vendido.

¿Dónde encuentra la inspiración? Estoy intentando leer más, porque la televisión me frustra. De ahí prefiero los documentales. Encuentro inspiración en las noticias y tengo las películas de bajo presupuesto como una gran fuente de ideas.

En ‘Alien, el octavo pasajero’ contó con Ruedi Giger para crear esa apariencia del futuro. ¿Cómo se enfrentaron a aquel proceso creador? Fui yo quien, hace 30 años, decidí contar con él. Pero él no quería. No le gusta volar, así que fui yo el que viajé a Ginebra y le convencí de que iba a ser divertido. Acabó por trasladarse al Reino Unido durante un año y de ahí nació *Alien*. En aquellos días no había ayuda digital, todo era analógico, tenías que pensar cómo funcionaba la cabeza o la garra del *alien*, que era gigante. Hoy contamos con la ayuda de la tecnología. Lo que yo he hecho con esta película no lo podía haber hecho hace 30 años.

¿Cómo está involucrado Giger en este proyecto? Sus diseños de *Alien* están incluidos en *Prometheus* porque la nave y los objetos que hay en ella son evoluciones de sus ideas, pero no ha estado involucrado muy activamente en el proyecto. Honestamente, ya está mayor y no se podía esperar tanto tiempo como él emplea en su producción. Uno de los problemas de la ciencia-ficción, por el cual probablemente he estado tanto tiempo apartado del género, es que todo está muy manido. Todos los trajes espaciales están usados, las naves se parecen las unas a las otras y los planetas son iguales. Lo importante es contar una gran historia y perfilar buenos personajes. Durante el proceso de diseño creo que hemos logrado crear algunos objetos interesantes que evolucionan de otros que ya hemos visto. Son evoluciones que al final hacen algo distinta la apariencia de la película.



Entre androides y gladiadores. Ridley Scott y el actor Michael Fassbender escuchan las explicaciones de uno de los seres de *Prometheus*. Abajo, Harrison Ford explorando el futuro en *Blade runner* (1982). Y, al lado, el pasado, *Gladiator* (2000), con Russell Crowe. El tiempo y la lucha del hombre por encontrar su origen, las dos obsesiones de Scott.



¿Cuántas personas han participado en el diseño de esta película? Hay una larga lista, pero en esta ocasión mi director artístico ha sido Arthur Max. He trabajado con él desde... ¡Dios, ya desde hace cinco o seis películas! Antes solía trabajar con Norris Spencer. Como yo fui diseñador me encanta el proceso y me involucro mucho en él. Para esta ocasión convencí a Fox para que gastara algún dinero de manera inteligente y contratara a cinco diseñadores digitales capaces de crear como diseñadores industriales. Desde los trajes hasta la cocina de la nave, los pasillos y todo lo que se le pueda ocurrir, crearon cada objeto a la vez que el guion se iba escribiendo. Al terminar, yo tenía un libro con fotos de todos los objetos.

Ya ha demostrado su talento previendo cómo serán las sociedades del futuro. Lo hizo con ‘Blade runner’ (1982), donde supo anticiparse a muchos de los grandes interrogantes del siglo XXI. ¿Cómo imagina

que será el mundo en 2093, año en que se desarrolla ‘Prometheus’? No tengo ni idea. *Blade runner* estaba basada en 2019, así que estaba trabajando con una idea de dentro de 40 años. ¿Cómo iba a ser el mundo entonces?

Pero sus películas no envejecen: sorprende ver hoy ‘Blade runner’ (1982) o ‘Alien’ (1979). Son muy modernas aun en 2012. ¿Cuál es el truco? Creo que el peligro es dar una visión demasiado futurista. Por ejemplo, yo sigo utilizando un traje que tiene 30 años y tengo amigos que conducen coches de 45 años. En mis películas no quiero que los personajes parezcan ridículos. Pero... adivina, ahora estoy rehaciendo *Blade runner* para el año que viene. Hay poca gente que pueda decir eso. No ha sido idea mía, me lo han pedido. Me reuniré con el escritor original de *Blade runner* la semana que viene. **DOM**