

El futuro del libro en el cine

Omegar Martínez

Más allá de su valía como obra cinematográfica, hay en *Avatar* (James Cameron, 2009) una escena que es una de las que más dice sobre la idea actual de la sociedad en torno al libro. En dicha escena, que para muchos pasa desapercibida, el protagonista, en el año 2154, hojea el grueso libro que la investigadora, interpretada por Sigourney Weaver, ha escrito en torno a la vegetación del planeta Pandora. El libro en cuestión tiene una característica interesante: es un volumen impreso en papel.

Aunque creo que el camino inexorable de los libros es hacia la digitalización,¹ dejemos por un momento a un lado la polémica sobre si el libro en papel va a desaparecer o no. Digamos, por proponer un punto medio, que el libro en papel (el códice o códex) no desaparecerá del todo en cien años.² Pero aun partiendo de la idea de que el libro en papel estará con nosotros mucho más tiempo, el grueso volumen mencionado arriba no tiene cabida en la película por dos simples razones, ambas dentro de la lógica narrativa del filme: es impensable que, al momento de alcanzar a surcar las enormes distancias que hay entre planetas, la raza humana se vea obligada a trans-



portar, en volúmenes, su conocimiento, por simples cuestiones de peso y espacio; por demás, es inconcebible que una sociedad tan avanzada como para trasladar la conciencia de un cuerpo a otro no haya aún encontrado un modo más eficiente de transmitir el conocimiento que mediante la lectura, ya no digamos que mediante la lectura de la palabra impresa en papel.

A este respecto, exploremos dos vertientes: puede ser que mostrar el libro en *Avatar* no haya sido un problema para los realizadores, por resultar lógico, simplemente, poner un libro como al que estamos acostumbrados en una película contemporánea. Por otro lado, digamos que colocar un libro impreso en papel haya sido una decisión consciente, ya que es difícil pensar que en un filme donde se ha cuidado tanto la interacción y choque entre lo antiguo y natural (los azules nativos) y lo futuro e industrial (los invasores humanos) la idea del libro no haya sido debatida al menos un po-

co. Pensemos, también, que como espectadores contemporáneos ignoramos el libro: podemos hacerlo puesto que un libro impreso en papel no tiene nada de raro. Difícil, sin embargo, que dentro de cincuenta años un hipotético espectador no halle el anacronismo un poco raro.

Más que una situación de “carros voladores”, el cambio en los libros es uno profundo pero simple que difícilmente se puede dejar pasar. Es uno de los problemas clásicos de la ciencia ficción: hay que acertar a todo o ser lo suficientemente ambiguo para que todo sea dado por bueno. Por ejemplo, hay una parte en el clásico del género *Forastero en tierra extraña*, escrito por Robert A. Heinlein (Putnam, Nueva York, 1961) en el que el personaje se baja de su auto volador para buscar un teléfono público. Éste también es un problema cinematográfico común: nadie piensa que las cintas de James Bond sean de ciencia ficción y sin embargo al verlas en retrospecti-

¹ Los motivos de esta creencia no se pueden explicar aquí por razones de espacio; sin embargo, Antonio Rodríguez de las Heras lo hace de manera contundente, en “diez observaciones”, que proponen que el libro en un espacio digital es y será más avanzado y útil que el libro en papel: la densidad, la accesibilidad, la actualización, la permanencia, la interacción, la ubicuidad, la deslocalización, la amorfía, la asincronía y la hipertextualidad. http://www.uoc.edu/humfil/digithum/digithum2/cat_ala/Art_Heras/index.htm http://web.mac.com/rodriguezdelasheras/e-textos/indice_files/Espacio%20digital%20Espacio%20virtual.pdf

² Escribo cien años y pienso, no, es mucho, pero pensando para el avance del mundo occidental, digamos que en cien años aún es viable en ciertas sociedades y para ciertas publicaciones seguir en papel.

va lo que era el máximo avance tecnológico al momento de la filmación ahora parece atrasadísimo (llegado el punto culminante cuando Bond golpea y noquea a alguien con el teléfono, masivo, verde pistache y de disco); lo mismo sucede en cintas como *Wall Street* (Oliver Stone, 1987) en la que los aparatos que usan los corredores de bolsa (los teléfonos portátiles, computadoras y demás artilugios) no provocan sino risa y extrañamiento veinte años después, a pesar de que difícilmente se la podría clasificar como una cinta futurista.

Pongamos un ejemplo hipotético: digamos que estamos por filmar una cinta que se desarrolla en el futuro, a lo *Avatar*, y que la producción decide conscientemente a favor del uso de un libro de papel para ilustrar una escena. En dicha decisión tendría que necesariamente partir del problema del reconocimiento del proceso de lectura por parte del espectador. En este caso, se elige usar el libro impreso porque no se tiene otra forma de mostrar y hacer sentir, sin entrar en demasiadas explicaciones, primero si el libro es voluminoso (lo que no se vería en la versión digital) y, segundo, la utilización del libro en sí como objeto (que se tendría que explicar al optar por un aparato, per-

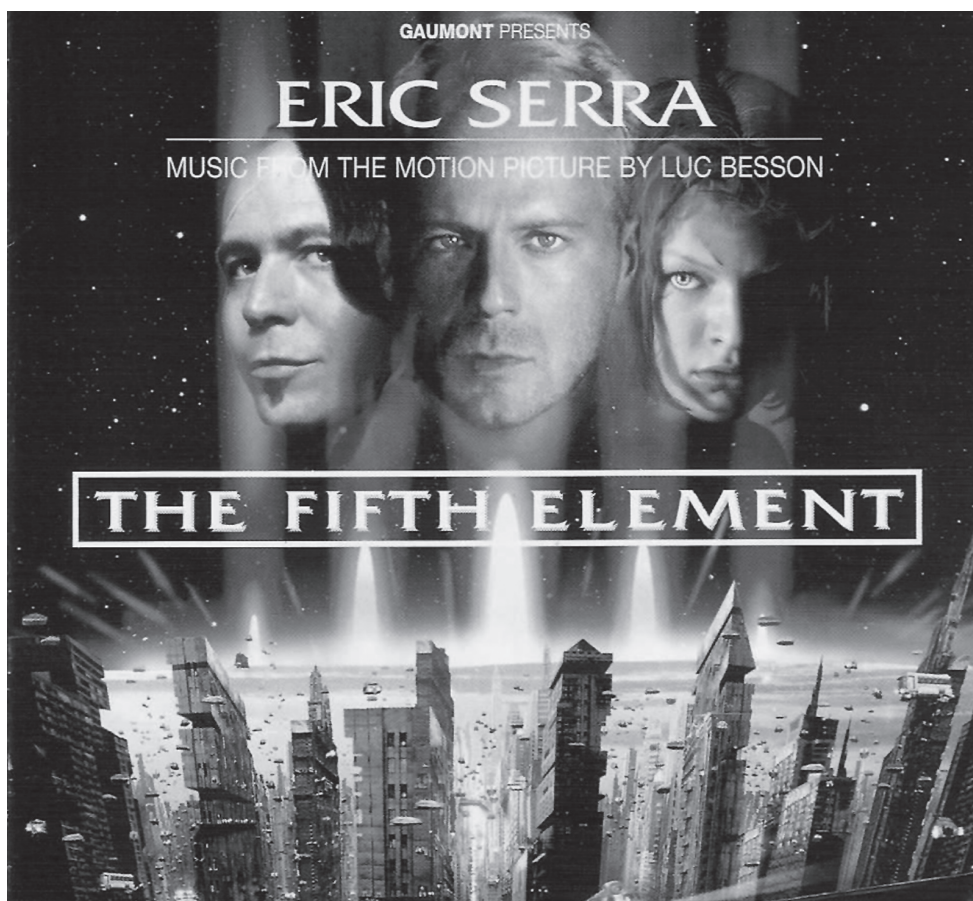
diendo valioso tiempo en pantalla). Así que se prefiere la inmediatez del mensaje sobre la perspectiva de un espectador futuro e hipotético.

Es difícil hallar ejemplos claros de este estilo de soluciones puesto que generalmente no es necesario. Tal como Cervantes nunca halló necesario decir que Rocinante tenía cuatro patas, o, como bien señala Borges, en todo el texto del *Corán* no hay ni un solo camello. Y cuando ha sido necesario hacer hincapié en el proceso de lectura, frecuentemente los creadores han hallado un camino para resolver la divergencia. Tres ejemplos, explorados también más allá del valor de las cintas: en *The Matrix* (Wachowski Brothers, 1999), la solución es cargar los programas o manuales directamente al cerebro de la persona conectada al sistema, eludiendo así el problema de la lectura física por la electrónica; en *Short Circuit* (John Badham, 1986) Johnny 5, el futurístico robot que sufre un corto circuito que lo hace actuar de manera humana, lee los libros hojeándolos a toda velocidad; a mitad de camino entre estas soluciones, en *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997), Leeloo, la protagonista, lee en una pantalla, en lo que a todas luces se parece a las

enciclopedias “multimedia” tan de moda en ese entonces, la definición de guerra, y su lectura es mucho más rápida de lo humanamente posible, pero no deja de ser lectura, aún en un medio digital.

Enlisto unos cuantos ejemplos más. La reescritura constante del pasado en *1984* (Secker and Warburg, Londres, 1949; y sus versiones fílmicas), reescritura que, aunque impresa, modifica todo lo escrito anteriormente, como si se tratara de una sola fuente digital; este caso es especial porque anticipa una capacidad digital del texto a pesar de que ni al momento de su escritura, ni en 1984, existía tal cosa. En *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966), basada en la famosa novela de Bradbury, los libros no sólo toman un papel esencial, al ser el objeto de quemar incansables con el objeto de desaparecerlos; el final de la novela y la película dejan ver claramente la necesidad de la ubicuidad del texto, al convertirse cada humano superviviente en los ejemplares de cada libro. En *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971) los libros se ven como elementos importantes en la creación psicológica de Alex; sin embargo, el adoctrinamiento de su psique se hace a través de proyecciones en la pantalla, en escenas impactantes en las que es obligado a observar sin pausa y sin parpadeo, una cinta realizada para tal propósito. En *Sleeper* (Woody Allen, 1973), a pesar de los muchos cambios en tecnología y actitudes que se presentan en una sociedad dentro de dos siglos, los libros son exactamente iguales a como son aún hoy en día.

En el caso, por otro lado, de que en nuestra hipotética producción cinematográfica la decisión de dejar el libro en papel no se contemple, es decir, que sea inconsciente, el tema se hace mucho más interesante, puesto que se refiere a un cambio de paradigma a través de los iconos que no ha sucedido ni siquiera dentro de las perspectivas de la ciencia ficción. Un pasaje de *Introducción a la historia del libro y las bibliotecas* de Agustín Millares Carlo (FCE, México, 1971) es especialmente iluminador en ese sentido. En él, el autor primero explica que “el libro en forma de volumen [rollo] duró aproximadamente hasta el siglo v d.C., aun cuando el uso del código, para fines literarios, parece remontar al siglo II o tal vez al I



de nuestra era”, para luego, a su vez, citar:³ “En las más antiguas esculturas cristianas de los siglos III y IV, especialmente entre los sarcófagos, los muchos personajes representados, o sea Cristo como Maestro, los apóstoles o profetas, o simplemente cristianos y aun retóricos y filósofos paganos, cuando se los figuraba con el emblema de cualquier escrito, presentaban éste en forma de rollo, que es la de los antiguos libros papiráceos. Pero en el siglo V, y en las obras reflexivamente compuestas, el símbolo cambia, y por lo general, predomina el códice sobre el rollo, prueba de que incluso en la vida común triunfaba el uso de escribir en pergamino y de disponerlo en forma de libro”.

La frase clave es la última, llena de avatares tan adecuados a más de un siglo de distancia. Primero, la referencia a lo “reflexivamente compuesto”; esta frase aplica claramente al argumento a favor de una colocación inconsciente de la imagen del libro: simplemente no alcanzamos a distinguir otro uso ni otra forma, más allá de lo ya conocido. Pensemos tan sólo que el cambio del volumen al códice en los primeros años de nuestra era fue tan o más fuerte que el cambio del libro análogo al digital. Otro punto clave es la referencia al “símbolo”. Tal como lo es ahora, en tiempos remotos la aparición visual o plástica del libro en una situación determinada simboliza no sólo la lectura, sino también el conocimiento que envuelve, y modifica a su portador y a su entorno. Retomando el camino cinematográfico, en *Back to the Future, Part II* (Robert Zemeckis, 1989), el viaje al año 2015 tiene como punto clave de la trama la recuperación de un almanaque deportivo, en forma de libro impreso con los resultados de todos los eventos competitivos de 1950 a 2000, que representa la dificultad de imaginar un símbolo diferente para el futuro en cuanto al libro, a pesar de que el filme hace repetidos intentos por recomponer continuamente, hacia el futuro, objetos de uso diario: la patineta, la ropa, el refresco, el teléfono, la televisión, las llaves de la casa, la preparación de la comida, etcétera.

³ Grisar, S.I.H., “Archeologia del libro. Il libro ai tempi dei padre della Chiesa, specialmente di San Gregorio Magno” en *La Civiltà Cattolica* (Roma), IX (1903), p. 479.



Lo cual nos lleva a la última parte de la cita anterior, cuando se habla de “la vida común”. Es de esperarse, entonces, que no comencemos a ver libros electrónicos (o más bien, los aparatos que faciliten la lectura de dichos libros, o “lectores”, como se les viene llamando) en el cine y la televisión, al igual que en la literatura misma, hasta que su uso se regularice en la vida diaria. Esto, como ya apuntaba en un principio, puede que tome hasta un siglo, sobre todo si se toma en cuenta la disparidad económica, tecnológica, educativa y social entre las regiones más desarrolladas y las menos afortunadas. Sin embargo, a nadie debería sorprender comenzar a ver ya mismo dichas imágenes, sobre todo las encaminadas a crear o incitar un interés comercial por el consumo de dichos aparatos.

Ejemplos de esto último en otros rubros abundan. Las innovaciones en transporte, tales como autos (no voladores), aviones y hasta naves espaciales han tomado más bien poco tiempo en llegar a la pantalla grande y a la chica. También las innovaciones en formas de comunicación son frecuentemente pregonadas en las pantallas gracias a consideraciones comerciales, intereses de las producciones y propuestas de los creadores. Un ejemplo muy claro de esto último es el correo electrónico; para ello bastará confrontar *The shop around the corner* (Ernst Lubitsch, 1940) con su *remake*, bastante menos logrado, *You've got mail*

(Nora Ephron, 1998); en ambas el correo juega un papel preponderante en la forma en que los protagonistas se enamoran, sólo que en la primera son cartas en papel, y en la segunda el correo es electrónico. Algo que también se adapta a los cambios visuales son las interfases gráficas de los sistemas computacionales que manipulan los personajes en pantalla: en *The Net* (Irvin Winkler, 1995) la interfaz que se manipula es muy similar a la de Windows 95. La adaptación simbólica de estas interfaces llega al grado de proponer modelos factibles que después son tratados de imitar por la tecnología real, como sucede con la que utiliza el protagonista de *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002).

Volviendo a *Avatar* (y a nuestra producción ficticia), en realidad no se puede acusar, por cualquiera de los dos caminos analizados, a los creadores de la cinta de haber incurrido en un error con la escena del libro en papel. Muy al contrario: para todos efectos, aquí y ahora, la decisión, o falta de decisión, fue la correcta, sin que ello implique un juicio de valor sobre la cinta en sí. Lo cierto es que a ojos de un futuro e hipotético espectador, dicha escena puede que sea la que más fácilmente coloque la cinta en un momento determinado: éste, en el que ahora nos hallamos, a mitad de camino, otra vez, como hace dos mil años, entre el volumen y el códice. **U**