

ZINE FORUMA – V.O.S

MANTÍCORA (Carlos Vermut)

Otsailak 9, osteguna, 20:30

115 min

Hogei urteko Julian bideojokoen diseinatzaile arrakastatsua da, eta sekretu ilun batek jota bizi da. Diana bere bizitzan agertzen denean, Julianek zoriontsu izateko aukera hurbil sentituko du.

Ez da oso zinta erraza jorratzen duen gaiagatik eta egiten duen moduagatik, baina oso erakargarria da ia zeharka lortzea, gauzak gordinean ikusi beharrik gabe. Errealitate birtuala gatazka planteatzeko aukeratutako formula da, eta hemen gidoiak dakarren eztabaidarik interesgarrienetako bat irekitzen da: errealitate birtualean gertatzen dena errealitate huts eta gogorraren berdina da? Ondorio eta inplikazio berberak izan behar ditu?

Desentsibilizaziorako aurretiazko urrats bat izan daiteke, eta, beraz, gure bizitza arruntean egitera ausartuko garenaren atariko bat, edo guztiz kontrakoa, ihesbide bat, eta, beraz, delitua izateagatik eta besteren bizitzak suntsitzeagatik pentsaezina litzatekeena bideratzeko modu bat?

Une jakin batean, pertsonaiek filmetako indarkeriaren eta bideojokoetakoaren arteko ezberdintasunaz eztabaidatzen dute: lehenengoari dagokionez, ikusleak subjektu pasiboak dira, eta bigarreanean, berriz, aktiboak. Erabakiak hartu behar dituzte eta horrek dakarren adrenalina-deskargarekin exekutatu.

Baina filmak ez du eztabaidan parte hartzen, pertsonaia pare baten buruan dagoena baino ez du aztertzen, eta inola ere ez ditu ezeren adierazgarri gisa hartzen... are gehiago, errealitate birtualak gizarteak gaitzesten eta debekatzen dituen instintuak baretzeko ordezeko bideragarri gisa funtzionatzeko ideiaaren alde egiten duela dirudi. Adi, gai horiek ezin baitira gaurkotasan handiagokoak izan Metaversoaren eraikuntzari eta irekitzen dituen aukerei dagokienez (onerako eta txarrerako, eta horrek legeria egokia sortzea ekarriko du).

Gainerakoan, fikziozko lan pausatu baten aurrean gaude. Vermutek planoak azkartzen ditu eta bere denborak, oso luzeak, inposatzen ditu guri ileak puntan jartzeko eta bihotza ahoan edukitzeko ahal duen guztia... baina baita filma ikusten dugun bitartean pentsatzen uzteko ere. Filmeko elkarrizketak gutxi dira, baina esanguratsuak, eta eszenaratzea oso argia, hizkuntza zinematografiko hutsa erabiliz, erakusteko ez dela beharrezkoa esplizituegia izatea pertsonen txokorik obsesibo, sakon eta nahasgarrienetan sartzeko.



www.tolosa.eus

“Film honen aukeraketa eta laburpenaren testua, Tolosako Zine Klubak eginak dira.”

ZINE FORUMA – V.O.S

MANTÍCORA

(Carlos Vermut)

9 de febrero, jueves, 20:30

115 min

El veinteañero Julián es un exitoso diseñador de videojuegos que vive atormentado por un oscuro secreto. Cuando Diana aparece en su vida, Julián sentirá cercana la oportunidad de ser feliz.

No es una cinta particularmente fácil por el tema que trata y la forma en la que hace, pero tiene el enorme atractivo de conseguirlo de una forma casi indirecta, sin que sea preciso ver las cosas en crudo.

La realidad virtual viene a ser la fórmula escogida para plantear el conflicto y aquí se abre uno de los debates más interesantes que introduce el guión: ¿lo que sucede en realidad virtual es igual que la realidad pura y dura? ¿Debe tener las mismas consecuencias e implicaciones?

¿Puede suponer un paso previo de desensibilización y por tanto una antesala de lo que nos atreveremos a llevar a cabo en nuestras vidas corrientes o justo todo lo contrario, una vía de escape y por tanto una forma de canalizar lo que sería impensable por constituir un delito y destrozando vidas ajenas?

En un momento dado, los personajes discuten acerca de la diferencia que hay entre la violencia de las películas y la de los videojuegos: respecto a la primera los espectadores son sujetos pasivos mientras que en la segunda son activos, teniendo que tomar decisiones y ejecutarlas con la descarga de adrenalina que eso conlleva.

Pero la película no toma partido en el debate, solo explora lo que hay en la cabeza de un par de personajes y en modo alguno los toma como una muestra representativa de nada... es más, parece decantarse por la idea de que la realidad virtual pueda funcionar como sustitutivo viable para aplacar los instintos que la sociedad condena y prohíbe.

Atención, porque son cuestiones que no pueden estar más de actualidad a propósito de la construcción del Metaverso y las posibilidades que abre (para bien y para mal, lo que conllevará la creación de una legislación pertinente).

Por lo demás, estamos ante una obra de ficción muy reposada. Vermut apura los planos e impone sus tiempos, muy alargados, para ponernos los pelos de punta y mantenernos con el corazón en la boca todo lo que puede... pero también para dejarnos pensar durante el propio visionado de la película.

Los diálogos de la película son pocos, pero significativos y la puesta en escena muy inteligente, echando mano de lenguaje puramente cinematográfico para demostrar que no es necesario ser en exceso explícito para entrar en los rincones más obsesivos, profundos y desconcertantes de las personas.



www.tolosa.eus

"Cine Club Tolosa ha seleccionado esta película y ha redactado este texto."