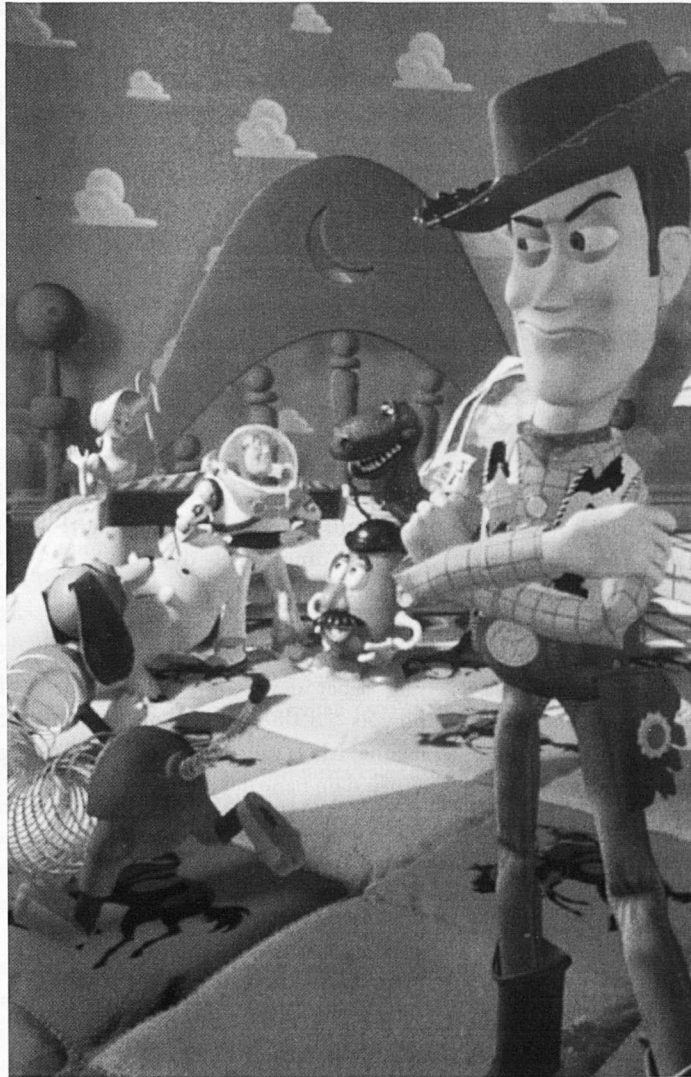


Joan Obrador

## *o la mort de l'art dels germans lumière*

No deixa de ser curiós que, tot just celebrat el centenari del naixement del cinema, arribi a les nostres pantalles la darrera superproducció de la Walt Disney *Toy story*. La curiositat, estimat lector, es troba en el fet que aquesta (no sé si dir-ho) "pel·lícula" anuncia el possible futur de l'art cinematogràfic, és a dir, la seva desaparició. Tota la crítica especialitzada d'aquest país n'ha fet grans lloances; parant esment en el seu enginyós guió i la impecable direcció de John Lasseter. No hi ha dubte que descobrir l'ànima de les joguines, el seu punt de vista sobre el nostre món, com es disputen l'estima d'Andí —el nin figurat protagonista— o descobrir una autèntica crisi existencial d'un guerrer espacial, quan descobreix la seva pròpia condició d'estafa comercial; tot això hi té qualque cosa de màgic i, potser, molt d'interès per a adults i nins espavilats. Però el que crec que no ha mesurat prou bé la crítica especialitzada és la mateixa condició del darrer producte Disney. Perquè *Toy Story*, simplement, no és una pel·lícula. Li manquen els principals components per a ser-ho: no hi ha actors humans, amb la qual cosa desapareix allò tan important pel cinema com és la direcció d'actors o l'art de la interpretació; no té cap tipus

de procés fotogràfic, així no hi ha problemes d'enquadrament perquè han desaparegut els fotogrames, ni problemes a l'hora de seleccionar els llocs on es vol filmar, o els colors i tonalitats lluminoses que el director de fotografia desitja... De fet, em sembla que l'única semblança entre *Toy* i una pel·lícula és que tots dos productes tenen argument i es poden veure reflectits en una pan-



talla cinematogràfica o televisiva. Es podria dir que aquest producte, més que un film normal, vol ser una nova

forma de produir pel·lícules de dibuixos animats. Si així fos, crec que les diferències encara podrien ser majors: tota la feina artística dels dibuixants humans ha estat substituïda pels programadors i els programes informàtics.

Un es pot imaginar un temps en què els ordinadors sàpiguen imitar la paraula i la fisonomia humanes, en aquest moment els "films" podran sortir directament dels xips dels ordinadors com a perfectes quimeres informatitzades i tant els actors, com els antics treballadors del cinema, seran un record. Només seran necessàries les màquines,

els seus operadors, el director-guionista i la productora. Si el cinema qualque vegada ha estat creador de ficcions, en el futur podria crear ficcions inversemblants i mai existents. Però, tal vegada, no ens hem de posar dramàtics perquè ja s'ha parlat molt de la mort de l'art del cinema: quan sorgí el cinema sonor o quan el vídeo domèstic es va popularitzar. Es pot creure que la progressiva informatització dels films només constitueix un graó més en la contínua evolució d'un mitjà d'expressió tan viu com ha estat el cinematogràfic. Emperò, *Toy Story* ens situa en una nova òrbita gràfica que hauria de menester un nou vocabulari, per exemple: "informàfic". Una nova realitat artísticovisual que té poc a veure amb la creació dels Lumière i que podria deixar en la prehistòria els grans creadors de la cinema-

tografia: Chaplin, Kubrick, Hitchcock, William Wyler, Woody Allen... Fins i tot, Spielberg. ❖