

## Una película “de en medio”

*Gomorra*, de Mateo Garrone

En su discurso en la Ceremonia de los Premios César, Pascale Ferran (vencedora por *Lady Chatterley*) abogó por un sistema de financiación que fuese capaz de apoyar no solo a las películas “ricas” o “pobres”, sino a las llamadas “películas de en medio”. Para entendernos, en esta línea estaría la obra de Renoir o Truffaut, películas que suman “ambición artística y placer del espectáculo”. *Gomorra* (2008), de Mateo Garrone, la película de apertura de esta quinta edición del Festival de Sevilla, podría situarse aparentemente en esta senda, pues se trata de un filme que aúna una cierta búsqueda formal y una dimensión del espectáculo bien definida, si bien no se corresponde con la forma de entender ese placer al que se refiere Ferran.

En *Gomorra* todo tiende no sólo hacia ese “en medio” dentro del sistema financiero, sino hacia una mitad. Se trata del viejo problema de la idea, la materia y la forma. La película parte de una novela de Roberto Saviano que se ha convertido en un fenómeno en Italia. Un fenómeno porque explica algo que, supuestamente, nunca se ha dicho: la camorra es un imperio económico.

Mateo Garrone cuenta entonces con una baza al tomar este material: lo que nunca se ha dicho, tampoco se ha mostrado. Terreno ganado en esta “puesta en imágenes”, en este “hacer ver”. Ahora bien, hay varios problemas. Uno es de estructura: un relato que sigue las mismas ramificaciones de la compleja sociedad que vive en torno a una economía sumergida. Es la mostración de lo que queda oculto, revelado en simples gestos. Pero este relato es abordado en forma de ramificación horizontal, mientras que el problema que encontramos es más bien de naturaleza vertical: una sociedad constituida por una jerarquía invertida, donde los flujos de dinero circulan de arriba a abajo, afectando a todos los sectores.

¿Cómo están presentes esos flujos y esa diversidad de sectores que se ven afectados? En el mismo trabajo de la construcción del relato, con sus derivas, sus saltos espaciales. También a través de los objetos: videojuegos, ropa, relojes. Es el intento de radiografiar todo un país, buscando imágenes sugerentes en las que reconcentrar ideas fácilmente palpables: la sastrería habla de la moda como la fachada de Italia, a partir de la cual nos sumergimos en el fondo, hasta llegar a las bandas infantiles. La deriva, en esos cuerpos que la excavadora se lleva, de todo un país cuyos hijos yacen en depósitos. La renuncia del aprendiz: “Tú salvas a un obrero en Muestre y matas a una familia en Mondragone”. Demasiado rápido, demasiado superficial el análisis de un país entero en dos líneas y un puñado de metáforas.

De Nápoles pasamos a Venecia. Las historias paralelas se van desarrollando. Es precisamente este el hilo que Garrone no acierta a tirar, dejando esos fragmentos algo cojos. Al final de la película, cuatro o cinco líneas explican cómo la camorra cuenta con más víctimas desde 1980 que el IRA, ETA y las Brigadas Rojas juntas. Aparte de esta falta de confianza en la fuerza de la propia ficción, Garrone revela lo que habría sido un gran camino que explorar: la inversión de la camorra en la financiación de la reconstrucción de las Torres Gemelas.

Estar en medio, entre el *thriller* transnacional y el informe del estado acerca de la corrupción de todo un país y las bandas locales. Estar presente en todos los sustratos o seguir solo uno. Colocarse a un lado y al otro de la banda, pero no en todos los lados posibles, ni en uno solo. Elegir la forma de *thriller*, con su fragmentación que nos permite ver cada cosa de la mejor forma posible, pero aportando suficiente confusión desde la estructura para crear “un clima”.

¿Esos cortes y esa planificación son un modo de distanciarse? ¿Sirve para evitar la ilusión de realidad del plano secuencia? Más bien lo que encontramos es un modo de aumentar la espectacularidad del relato, su poder de sugestión, en unas imágenes de la limpidez del mejor *thriller*, confrontadas con una base de simple registro (orquestado), donde las secuencias empiezan siempre antes del crimen que tiene lugar a la mitad o al final del bloque.

Localizaciones puestas al servicio de este espectáculo (vemos más a Garrone eligiéndolas que los lugares en sí mismos con su debida fuerza), anclaje en lo real que aporta la dosis de suciedad necesaria junto con unos encuadres en ocasiones deliberadamente poco estéticos. Por eso Garrone se encuentra con todos los frentes abiertos, entre dos caminos, del *thriller* político-económico a la película de denuncia social, al panfleto. De su fuerza con lo real a las construcciones manieristas y los planos propios de un videojuego. Celebramos que *Gomorra*

nos haga ver por primera vez todo ello pero, como poco, hemos de lamentar que al verlo tengamos la sensación de haberlo hecho ya muchas otras veces.

Francisco Algarín Navarro