

Crank, veneno en la sangre (Crank, 2006)
de Mark Neveldine y Brian Taylor.

Bartolomé Fernández García

Universidad de Sevilla

Crank es una película pura. Su mensaje puede parecer difuso debido al exceso de ideología de sus autores, o a la total falta de la misma. La película no es una gran producción, vacía de ideas y llena de esteroides, que lo es, ni una pequeña producción, autorreflexiva y pedante, que también lo es, *Crank* es todo eso y más. *Crank* es un *rara avis*, un auténtico espectáculo pirotécnico que, sin parecer pretenderlo en ningún momento, rezuma explícitamente un alto contenido teórico, estético y sociológico. *Crank* es hija de su tiempo, sería una película postmoderna si no fuera porque ha dejado la postmodernidad muy atrás.

La película no es hija del folletín del Siglo XIX. Algunos autores defienden que el cine como tal murió con la implantación del sonido y las películas de más de dos rollos. La poca autonomía que pudiera tener el cine se vendió para dar lugar a la mera adaptación de la novela decimonónica. Al igual que le pasa en la actualidad al videojuego, que se asienta cada vez más en una tendencia donde prima la narración y se valora como virtud última la apariencia cinematográfica, narrativa, del videojuego. Desde *Casablanca* a *Titanic* pasando por *El Padrino*, el cine *mainstream* se ha limitado a realizar novelas filmadas que solo encuentran contestación en un cine autorial muy minoritario y academicista. *Crank* está al margen de esta dicotomía, es más, pareciera que *Crank* vive al margen de la historia del cine más allá de sus orígenes, de la pura máquina.

En su origen el cinematógrafo no era más que un instrumento, más cercano al mundo científico que al arte. La máquina se usaba para desmontar el movimiento y estudiarlo, la producción cinematográfica carecía de cualquier pretensión artística o creativa, todo se resumía a la fascinación del movimiento por el movimiento. Las famosas vistas de los hermanos Lumiere eran meros documentos gráficos de calles y plazas, Edison explotaba la pulsión escópica del cuerpo y la violencia. El espectador solo buscaba ser impactado por la proyección.

Crank consigue esta sensación en el espectador al romper las leyes sociales de representación. Aunque podría decirse que hoy en día toda imagen es representable en pantalla, desde la pornografía a la ultraviolencia, la película de Mark Neveline y Brian Taylor consigue escandalizar a la audiencia rompiendo los corsés impuestos socialmente. Sí bien todo sexo es permitido en el porno y las imágenes más cruentas no escandalizan a nadie en una película *gore*, *Crank* baja el nivel de sexo o violencia hasta niveles aceptables en una película comercial media, pero elevando el ritmo exponencialmente y descontextualizando cualquier acción hasta volver lo normal extraño a ojos del espectador. Noquea al espectador arrebatándole cualquier punto de apoyo, dejándolo en una situación más cercana al visionado de una película de terror metafísico que a una película de acción.

Es un proceso parecido a la literatura de lo insólito practicada por autores como Kafka, si bien aquí la extrañeza no se consigue mediante la repetición y la difuminación. Si en obras como *El proceso* o *Pedro Páramo*, de Juan Rulfo, no encontramos con personajes derrotados desde el principio, encerrados en una elipsis de progresión aritmética de la que no pueden escapar, en *Crank* el héroe está atrapado en una espiral de progresión geométrica generadora de movimiento y entropía. El fin puede ser el mismo, la extrañeza, la extrañeza ante lo aparentemente real y cotidiano, pero el estilo es totalmente diferente. La depuración de estilo es suplantada por la yuxtaposición de estilemas, el nivel narrativo se simplifica pero se inunda de complejos y heterogéneos elementos.

Pero en ningún caso la película de Mark Neveline y Brian Taylor pretende ser una contestación a la literatura anterior. Del mismo modo que la literatura de terror de la primera mitad del Siglo XX obviaba al realismo del Siglo XIX y se limitaba a mostrar el mundo cambiado tras la Primera Guerra Mundial, *Crank* obvia todo el cine del siglo anterior y se limita a ser un espejo de su sociedad actual en el sentido más amplio de la palabra. Poco tiene que ver con Howard Hawks o Steven Spielberg, *Crank* no tiene raíces más allá de unos años. Sus creadores están más influidos por la MTV y los videojuegos que por cualquier película, en el sentido absoluto de dicha afirmación. No nos encontramos con autores con un cine fuertemente estilizado y musical como Guy Ritchie, o con una película de estructura directamente heredada de los videojuegos como *Monstruoso*. No es una película con reminiscencias a medios externos al cine, directamente no hay ninguna apelación a otras obras cinematográficas, tendencias o géneros del medio.

Es como si Mark Neveldine y Brian Taylor fueran dos chicos de quince años que hubieran encontrado una cámara de cine y se decidieran a hacer una película sin conocer las nociones básicas del medio, solo con muchas horas ante la videoconsola y la televisión a las espaldas. La película es un ensayo de la propia juventud que se niega a reflexionar sobre sí misma, una coreografía que no busca la armonía en el conjunto, si no la fascinación por el movimiento puro, aislado y encadenado a otro movimiento. Todo bañado por una música juvenil y contestataria, rap y metal en contraposición a algo que pudiera ser considerado como apoyo orquestal narrativo a la película.

Crank es la fantasía de todo adolescente, la fascinación por la destrucción y el cambio. Chev Chelios, interpretado por Jason Statham, no es un héroe de acción al uso, está muy lejos de Jean-Claude Van Damme, Chev Chelios no está obligado por el entorno a usar la fuerza, lo único que le mueve es el deseo de supervivencia, de afirmación individual. Todo en un contexto aparentemente amoral, solo aparentemente, pues en la práctica ese cosmos carece de una clasificación maniqueísta de los actos, que no se clasifican en una escala lineal, sino que se enfrentan individualmente al resto de actos.

Crank es una muestra perfecta de la posibilidad de autonomía del cine al margen de la narrativa, está más emparentada con obras como *Electroma* o *El canto del ocellus*, que con cualquier film de acción. Aunque dicha autonomía está conseguida obviando lo que se considera cine y recurriendo a medios anexos que quizás guardan rescoldos de lo que fue el cinematográfico en su origen. Fascinación ante la mera representación del movimiento, en este caso un movimiento continuo e infinito.