

Crítica de Dunkerque



Christopher Nolan vuelve con Dunkerque, tras tres años de espera después de su anterior obra, Interstellar. Lo hace con una película bélica realista y con un tono muy diferente a lo que nos tiene acostumbrados el cineasta estadounidense, que en esta ocasión deja a un lado buena parte de los artificios que le caracterizan para pegarnos a la butaca como pocas veces antes.

La historia que nos narra Dunkerque se desarrolla en tres frentes: tierra, mar y aire. Cada uno tiene con sus propios protagonistas y desarrollo, que se acaban entretejiendo de manera magistral a lo largo de la poco más de hora y media que dura la película (lo que la convierte casi en la película más corta del director, solo con su primera obra, Following teniendo menor duración).

En tierra vivimos la historia de un grupo de soldados británicos que llegan a la playa de Dunkerque en plena Operación Dinamo. Su objetivo, salir de allí con vida. En el mar acompañamos a un barco concreto de la flotilla de pequeños barcos requisados por el ejército británico. Su propósito, salvar a todos los soldados que les sean posibles al otro lado del Canal de la Mancha.

Finalmente, en el aire acompañamos a un pequeño grupo de aviones Spitfire que cruzan hacia Francia para tratar de cortar la sangría que las fuerzas alemanas están llevando a cabo sobre las arenas de la playa de Dunkerque. En juego están más de 400.000 vidas.

Tres historias simples con protagonistas mundanos y motivaciones básicas: sobrevivir, ayudar y cumplir con su deber. Tres historias que, por separado, consiguen interesarnos, pero que juntas nos pegan a la butaca desde el

primer momento al último. Da igual que los diálogos sean escasos, o que podamos saber el resultado de la batalla de antemano (solo hay que mirar los libros de historia, ya que Nolan no inventa nada, aunque maquille determinados detalles de la realidad).

Nolan consigue lo impensable: trazar una historia de héroes anónimos capaz de dar esperanza, hasta el punto de conseguir dibujarnos una sonrisa en la boca cuando llega el momento en que aparecen los títulos de crédito.

Parte del mérito corresponde, como no, al reparto coral de esta obra, encabezada por nombres tan conocidos como los de Tom Hardy, Kenneth Branagh o Cillian Murphy, y acompañados por actores de menor calado que cumplen igualmente su cometido, sin ninguna excepción, con todas las piezas del puzle interpretativo casando a la perfección y dando aún más enjundia y flexibilidad a la narrativa de Dunkerque.

Se hace complicado destacar la labor de un actor por encima del resto, aunque hay que reconocer que lo que consigue Hardy en el papel de Farrier, sin apenas frases y con un plano corto de la cabina de piloto como casi única toma en que le vemos, es bastante loable.

En esa nómina de personajes se une un invitado inesperado, el sonido, que consigue meternos de lleno en cada escena, preparándonos para cada situación y añadiendo más y más presión conforme avanza la cinta. La culpa está repartida entre los fantásticos efectos sonoros (que en más de una ocasión nos han asustado por lo inesperado de algunos tiroteos -así es la guerra-), y la banda sonora de Hans Zimmer, sobresaliente, como casi todos sus trabajos.

El compositor alemán ha elegido aún mejor de lo que habitúa los momentos en que debe subrayar la tensión y la calma, obteniendo con ello que el viaje por el que Nolan nos quiere llevar se haga aún más dinámico y llevadero.

En resumidas cuentas, estamos ante una película redonda, en la que todos sus elementos funcionan con la precisión de un reloj suizo, para ofrecernos una experiencia cinematográfica completamente asombrosa. No solo se trata de la mejor película de Christopher Nolan, sino también una de las mejores películas bélicas que recordamos y una (merecida) oda a todos esos héroes anónimos que solo surgen en la hora más oscura.

LO MEJOR: El ritmo, las interpretaciones, el sonido, la narrativa, su perfecta duración...

LO PEOR: Es una obra realista, pero no absolutamente real.

Fuente: ign.