

Secuelas: ¿necesarias o innecesarias?

Una vez un exprofesor de literatura me explicó una anécdota que viene ajustada al tema que venimos a plantear hoy. En una de sus clases, un alumno preguntó de qué servía aprenderse de memoria la vida de Lope de Vega, Miguel de Cervantes, Francisco de Quevedo o Fernando de Rojas y sus respectivas obras literarias.



La respuesta de dicho profesor fue bastante directa: de nada. Lo que se refiere a servir, sirven de poco más bien. Si hablamos de necesitar, en

la vida, podríamos resumirlo en **respirar, comer, dormir y hacer las necesidades básicas** necesarias. Esa literatura, y la cultura en general, la fantasía, sirve para rellenar los espacios en blanco mientras esperamos a hacer todas y cada una de esas cosas vitales.

Una respuesta muy drástica y absolutista, puede. Pero está ligado y define bastante bien el debate general que se vive constantemente en las redes sociales **cada vez que se estrena una secuela y, se dice, que no es necesaria.**

La última en levantar dicho debate ha sido Toy Story 4. Una cuarta entrega de una saga que se inició en los noventa y que ha ido repartiendo sus entregas en espacios de tiempo

dilatados y no en una masa constante como fueran las segundas, terceras, cuartas, quintas e incluso décimas partes de sagas de terror de serie B –muchas de ellas disfrutables, todo sea dicho-. **Las secuelas son las obras que permiten seguir expandiendo un universo que ha enamorado a un público determinado.** Ofrecen la posibilidad de conocer en mayor profundidad a los personajes que componen ese universo sirviendo como anestesia para mantener al espectador alejado de la cruda realidad. Da la posibilidad de seguir explorando un mundo que ya nos maravilló y que se quedó en nuestro interior como si fuera una droga a la que regresamos para sentirnos mejor con el descubrimiento de esa primera parte. La semilla original.

Si las secuelas no son necesarias, las primeras partes tampoco es que lo sean especialmente. Cuando nace un proyecto de cero, a no ser que funcione a modo de adaptación de un producto ya conocido por el público –un cómic, un libro, una obra de teatro, un videojuego- hay poca necesidad de decir aquello de “no es necesario”. Porque antes hay que ver si se trata de una película buena, mala, divertida o como queráis catalogarlo.

Si una historia existe es porque alguien, un autor, ha tenido la necesidad de contarla. No especialmente porque sea original o porque vaya a cambiar nada, sino porque lo necesita. Así como hay esos largometrajes únicos, también los hay que necesitan varias partes para narrar y cerrar como es debido sus historias.



Y eso no solo pasas con las secuelas, **también con los remakes y reboots de franquicias como las de Disney**, que se pueden arrastrar hasta esta idea. No hacen falta, claro esta. Poco aportan a la obra original y casi son una especie de experimento para ver hasta dónde puede llegar el CGI actual de la mano de directores de renombre como Tim Burton, Guy Ritchie o John Favreau. Es contarnos la misma historia una vez más, sí, pero de manera distinta en lo que se refiere al apartado visual, que es su único añadido original en la mayoría de los casos. ¿Quiere decir eso que hay que lapidarlas? ¿Enterrarlas? ¿Ponerlas a parir hasta decir basta? Tanto como eso, tampoco. **Está bien levantar debate sobre hacia dónde va la industria y la calidad de sus contenidos.** Por no hablar de la falta de imaginación que corre por los estudios. Pero de ahí a saltar a la yugular cada vez que se anuncia que una saga va a volver a empezar desde sus cimientos, o que una película de animación va a recibir un remake de acción real, hay un largo trecho. Quizá aportaría más el estudiar esta situación para mantener latente la investigación sobre la evolución del cine mainstream y los caminos a los que se dirige Hollywood. Y también esta bien mostrar el desacuerdo, pero siempre desde el

respeto, que escasea hoy en día.

¿Son necesarias las secuelas? Si nos ceñimos a lo mencionado, evidentemente no. **Casi todo sería innecesario.** Por lo que igual toca empezar a disfrutar, o dejar disfrutar a los demás, de lo que cada cual considere. A todo esto, Toy Story 4 no es que sea la mejor película de su saga. Pero sí que es necesaria para comprender el verdadero significado de los muñecos de Pixar, y cómo estos también pueden evolucionar hacia algo distinto y cambiar así su sino. Centrarse en lo que les hace realmente felices, y no en el objetivo por el que en teoría han sido creados: hacer feliz a un niño. El broche final que, sí, en un principio, todos creíamos que no hacía falta, pero que es más necesario de lo que parece para la franquicia que inició Pixar.

Fuente: ign.