

## Cine e historia del arte: la memoria y sus desvaríos

Rafael Jackson

Correo electrónico: rafajack@yahoo.com

Institución: Departamento de Humanidades, Universidad de Puerto Rico

Mesa: Las nuevas historias del arte

---

Resulta curioso que en España la mayor parte de los estudios sobre cine hayan sido realizados por expertos en Comunicación, Periodismo o Filosofía, y que no haya una tradición de los historiadores del arte por analizar el arte cinematográfico desde uno de sus referentes fundamentales que, además, es compartido por el resto de las artes visuales: la imagen. Mi pretensión es apostar por una lectura de las imágenes cinematográficas desde el ámbito de la historia del arte y, por realizar un guiño doble hacia el tema del Congreso, me centraré en la memoria y el recuerdo en tres adaptaciones de uno de los gurús de la cienciaficción especulativa, Philip K. Dick: *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990) y *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982; 2007).

El objetivo de la presente comunicación se basa en señalar las falsedades inherentes a la memoria como documento visual y su carácter absolutamente moldeable según los intereses ideológicos del sistema imperante en cada uno de los filmes sobre los que centraré mi atención: *Minority Report*, *Total Recall* y *Blade Runner*. Pero, dada mi formación académica, en todo momento se analizará este concepto teniendo presente el carácter visual del mismo, y, por tanto, imbricándolo en aspectos vinculados a la historia del arte (artes plásticas y nuevos medios), el cine como arte visual y la representación de la historia como documento. Antes de resumir las ideas fundamentales, es necesario resumir brevemente el argumento de los tres largometrajes.

En el caso de *Minority Report* (dirigida por Steven Spielberg y estrenada en 2002), se debatirán el fondo y la forma en que se desarrollan los episodios de clarividencia –recuerdos en negativo- concebidos por los precog a lo largo de la película. Las imágenes de tales imágenes se despliegan sobre pantallas especiales, permitiendo a los policías encargados su manipulación hacer frente a futuros homicidios, o a imágenes de recuerdos del pasado que ninguno de los precog ha podido presenciar. No obstante, hay aspectos interesantes en la naturaleza ficticia y real de lo que ven estos personajes:

1. Como decíamos más arriba, son capaces de ver el futuro pero también de retomar el pasado aun cuando no han estado presentes en los sucesos plasmados.
2. Dichas imágenes pueden no ser ciertas del todo, y estas irregularidades son las que definen el título de la película: se produce un *minority report*, una fractura, en definitiva, del futuro o del pasado consensuado por los precog.
3. El intento de negar el azar –y el libre albedrío, aunque sea negativo– ante un futuro predecible en la forma del pre-crime. Si bien las posibilidades de los precog parecen positivas al prevenir el crimen, lo son menos cuando se comprueba que no resulta tan eficaz y al constatar que los responsables del programa se aprovechan de sus fallos e inexactitudes.
4. El carácter onírico de las imágenes, desplegadas de un modo completamente distinto al de los otros. Como si de fotogramas de una proyección de Bill Viola se tratase, son desplegadas por los policías en una parafernalia solemne que evoca una coreografía o una muestra de performance art.

*Total Recall* (dirigida por Paul Verhoeven en 1990), se debate entre la falsedad/autenticidad de los recuerdos a través de su falsificación. Los aspectos más interesantes de la misma serían los siguientes:

1. Una empresa, *Rekall Inc.*, ofrece sus servicios para implantar falsos recuerdos de vacaciones a los hipotéticos clientes; así pues, el tratamiento de los conceptos “recuerdo” y “memoria” son deslizados al terreno de la mercancía dentro de un capitalismo postindustrial.
2. El protagonista del filme sufre un implante en el que se le promete que pasará unas vacaciones en Marte como nunca jamás habría imaginado, convertido en un espía infiltrado, mediante la variante del ego trip –término, por lo demás, enormemente sugerente–.
3. Pese al carácter eminentemente comercial del filme y sus altas dosis de violencia, el director es capaz de establecer un discurso coherente sobre la capacidad de la memoria para ser moldeada y falsificada por el sistema.

4. La falsa implantación de recuerdos parece una versión posmoderna de las manipulaciones documentales realizadas por algunos regímenes totalitarios. Recordemos las fotografías retocadas durante la dictadura de Stalin en la extinta Unión Soviética y, derivado de ellas, las variantes irónicas en la producción de Joan Fontcuberta.

5. Lo que viene a continuación no ocurre en ninguno de los otros dos largometrajes analizados: la transformación del presente discursivo y del relato fílmico en el presunto falso recuerdo adquirido por el protagonista y asimilado, por tanto, al reino de los sueños. Como en una actualización de la calderoniana *La vida es sueño*, al final del metraje no sabemos completamente si la narración ha transcurrido en la realidad de la vigilia o en la irrealidad del sueño, asimilado a los falsos recuerdos. Este aspecto resulta aún más interesante si consideramos que ha formado parte de otras películas inscritas de algún modo en el género de la ciencia ficción, como *The Matrix* (dirigida por los hermanos Wachowski, 1999) o *Abre los ojos* (dirigida por Alejandro Amenábar, 1997). En el primer caso, los personajes están viviendo un falso presente conectados a una máquina, al modo del mito de la caverna platónico en versión cyber. En el segundo caso, el protagonista está realmente crionizado y lo que él experimenta y los espectadores presenciamos no es más que un sueño implantado por la compañía que vela el cuerpo hasta lograr que despierte en el futuro.

6. La acción atropellada e ilógica del filme subraya la naturaleza del relato como sueño, en un presentepasado del que su protagonista es incapaz de liberarse. Los planos forzados y agresivos sirven para representar visualmente el tono absurdo de la película, transformada –si se nos permite la expresión– en una pesadilla pop y, por qué no, parcialmente psicodélica.

La tercera película, *Blade Runner*, es la que, en mi opinión, desarrolla la cuestión de la memoria y de los recuerdos del modo más completo. Por eso me detendré especialmente en ella. Estamos ante una verdadera película de culto en el ámbito de la ciencia-ficción y sobre la que se han escrito miles de páginas, se han desplegado cientos de páginas web y de foros en Internet. La acción transcurre en Los Ángeles, a lo largo de un par de días de noviembre de 2019. Una empresa puntera en el sector de la robótica, la Tyrell Corporation, manufactura replicantes o seres humanos artificiales con una extraordinaria potencia físico-mental. Son utilizados como esclavos (obreros, soldados, mineros...) en las colonias del mundo exterior, donde los humanos que desean llevar una vida mejor deciden instalarse. Tienen la capacidad de generar emociones progresivamente, de modo que sus diseñadores les dotan de un dispositivo que limita su duración a cuatro años de vida artificial. Algunos de ellos intentan llegar a la Tierra, rebelándose a su condición de esclavos, y por ello entran en juego los blade runners, un cuerpo especial de agentes creado para localizarlos y ejecutarlos.

La historia se centra en uno de esos blade runners, Deckard (interpretado por Harrison Ford), quien se ve obligado a eliminar a cuatro replicantes del modelo Nexus 6 que han llegado a Los Angeles. ¿Dónde se inserta entonces la idea de la memoria y de los recuerdos en los replicantes? En varios aspectos que enumeraremos a continuación:

1. La creación de sentimientos y emociones en los replicantes: amor, odio, envidia... Esto solo es posible mediante la función de la memoria y la experiencia que los Nexus desarrollan a lo largo de sus cuatro años de vida.

2. La falsa recreación del pasado mediante fotografías. Esta decisión se observa en dos momentos de la película: cuando Rachael –una Nexus de nueva generación, ignorante de que ella también es una replicante– enseña a Deckard una fotografía ficticia junto a su madre inexistente, y cuando el blade runner descubre las instantáneas que los cuatro replicantes se han hecho para evidenciar un pasado en la Tierra que jamás ocurrió. Este punto, tal como traté en otra publicación y pretendo desarrollar en esta ponencia, tiene un interés añadido. En ambos casos se emplea la fotografía incidiendo en sus dos rasgos más definitorios: la fuerza de su presencia y la absoluta coincidencia entre referente e imagen. Esta idea resulta aún más fascinante si la relacionamos con el ensayo magistral de Roland

Barthes, La cámara lúcida: “Quizá tengamos una resistencia invencible a creer en el pasado, en la Historia, como no sea en forma de mito. La Fotografía, por vez primera, hace cesar tal resistencia: el pasado es, desde entonces, tan seguro como el presente, lo que se ve en el papel es tan seguro como lo que se toca” (p. 152). Como en una actualización tecnológica del “ver para creer”, pero vuelta del revés.

3. La implantación de falsos recuerdos en Rachael. Ella es, según el doctor Tyrell –actualización del doctor Frankenstein de Shelley o del Rottwang de Metrópolis–, un modelo experimental. Gracias a ellos, se genera lo que denomina un “colchón” emocional, y se le ofrece un pasado ficticio que le impide conocer su naturaleza artificial. Una fotografía y dos recuerdos vinculados al Eros y al Tánatos freudianos –ella y su hermano jugando a los médicos, y una araña devorada por sus crías–, son lo único con lo que Rachael cuenta para fundamentar una infancia que nunca existió.

Además de lo dicho, la película ha contado con varias versiones que la convierten casi en un palimpsesto, tanto por la densidad de los planos –Scott ha llamado a esta técnica *overlaying*– como por las variantes de la misma desde su estreno en 1982 hasta el lanzamiento cinematográfico y en DVD del final cut. Entre una y otra, ha habido cambios importantes, que influyen en la concepción de los recuerdos y de la memoria.

1. En 1992 se descubrió una versión que difería en lo siguiente de la versión de 1982:
  - eliminación completa del voice over del protagonista. De esta manera, la narración del relato transcurre en el presente, y no en el pasado, influyendo claramente en la naturaleza del personaje de Deckard;
  - inserción de una breve secuencia con un unicornio galopando por el bosque mientras Deckard reposa en el piano de su apartamento. Con ello se ha pretendido ver que Deckard también sea un replicante con implantes, que Gaff los conozca y, por tanto, coloque un diminuto unicornio hecho con papiroflexia en la puerta del apartamento;
  - supresión del final feliz: la película acaba abruptamente con la puerta del ascensor cerrándose delante de Deckard y Rachael.
2. En 2007 se estrena la versión final, en la que se incide en la identidad de Deckard como replicante, eliminando el voice over definitivamente e incluyendo unos planos inéditos de Ford mientras piensa en el unicornio. Con esto se deja clara la intención del director de conferir finalmente a Deckard una naturaleza artificial, algo que no estaba presente en la versión de 1982. Pero todo esto está relacionado claramente con el deslizamiento de la película desde un objeto comercial a otro de culto, como señalaremos en la comunicación.

Para analizar los elementos que me interesa recalcar, emplearé una metodología claramente iconográfica, en la que me auxiliarán imágenes procedentes de las artes plásticas, de los nuevos medios artísticos y de los medios de masas. En este sentido, estoy completamente de acuerdo con la afirmación de Jordi Balló en su libro *Imágenes del silencio*. Los motivos visuales en el cine: “las imágenes evocan las huellas de nuestra memoria iconográfica. Este es uno de los enigmas del análisis de la cultura visual contemporánea; en donde reside la memoria cinematográfica, cómo se relaciona, sin interdependencias jerárquicas, con los objetivos de las restantes artes visuales (...). El cine se ha conjugado siempre como un arte de su tiempo, con una poderosa relación con los espectadores. Por consiguiente, los motivos visuales que ha desarrollado deben ser leídos a la manera borgiana, de adelante hacia atrás”.

Sólo de este modo el cine supera sus presuntas limitaciones como arte de imitación para entablar un diálogo con las otras artes visuales. ¿Por qué tradicionalmente un personaje malvado debe ir vestido de negro? ¿Acaso no evoca a una piedad la imagen de una madre con su hijo muerto? ¿Qué nos evoca, sino la vanidad, la imagen reflejada de una mujer o de un hombre bellos contemplándose ante un espejo? ¿No se representa tradicionalmente a la muerte como un esqueleto o un personaje pálido? Los espectadores hemos visto demasiado en diferentes lugares, y nuestra capacidad implícita para comprender el sentido visual de todos estos repertorios cinematográficos –y tantos otros– sirve para profundizar en el significado del relato sin la necesidad de recurrir exclusivamente a los diálogos.