

EL PLANETA DE LOS *REMAKES*

Hay una extendida aversión popular y crítica a las nuevas versiones [*remakes*] de películas clásicas, e incluso no tan clásicas. Casi siempre resultan obras inferiores y, si el original es una obra maestra canonizada, la versión podría incluso mancillar su aura. ¿Puede el amante del cine volver a ver su amado clásico sin pensar en el nuevo y horrible *Doppelgänger* de éste? Una reveladora reacción en internet a la noticia de que Harrison Ford y su nuevo amor Calista Flockhart estaban planeando hacer una versión de *Breakfast at Tyffany's* [*Desayuno con diamantes*] ruega:

¡TODO LO QUE PUEDO DECIR ES QUE NO LO HAGÁIS! Si Ford y Calista quieren una película para mostrar su amor imperecedero... BIEN, que no lo hagan en una versión. Buscaos un director que comprenda el amor a través de la cámara, como Paul Thomas Anderson o Patrice Leconte, y cread con él un nuevo proyecto. Sed originales, no Memorex. *Desayuno con diamantes* es una de las pocas películas perfectas de este mundo o de cualquier otro. Dejadla tranquila, por favor.

Es más probable que un ruego tan apasionado aparezca en internet que en las columnas de crítica cinematográfica publicadas en los periódicos, pero también en éstas se muestra a menudo una profunda antipatía hacia la noción misma de versión, no sólo a determinados malos ejemplos. El rechazo está alimentado, desde luego, por la gran cantidad de versiones poco inspiradas o directamente horribles y por el reconocimiento de que Hollywood está generalmente más dispuesto a reprocesar «contenido» ya fabricado que a producir una película de un *auteur* como David Lynch, que se ve obligado a buscar financiación en Francia. Todavía más que los recauchutados de anteriores películas de Hollywood, las versiones de películas extranjeras son un artículo básico en la actual producción cinematográfica estadounidense, traduciendo así la diferencia cultural al idioma «natural» del norteamericano medio. Ejemplos recientes son *Vanilla Sky* y *The Ring*. Este tipo de copia tiene la ventaja de que el original resulta menos obstructivo, ya que no es tan conocido para el público estadounidense. En ambos casos, los estudios (ahora un nombre bastante nostálgico para las filiales cinematográficas de los conglomerados multimedia) prefieren plegarse a algo que ha demostrado tener éxito, que asumir algo que se parezca remo-

tamente a un riesgo. Se podría señalar también el fenómeno de adaptación entre medios: las versiones cinematográficas de series televisivas (*Misión imposible*, *Los ángeles de Charlie*, *El fugitivo*) y de dibujos animados televisivos (*Los Picapiedra*, *Scooby-Doo*).

Aunque ha alcanzado un nuevo grado de intensidad en los pasados diez años, la tradición de nuevas versiones es tan vieja como la propia industria cultural. Para el clásico sistema de estudios, ésta es una forma lógica de explotar de manera industrial sus derechos de reproducción y su gran plantilla, a menudo versionando películas bastante recientes. A mediados de la década de los cincuenta, *The Philadelphia Story* [*Historias de Filadelfia*] (1940) se convirtió en el musical de Cole Porter *High Society* [*Alta sociedad*]. Aproximadamente al mismo tiempo, Hitchcock hizo una nueva versión de su película inglesa *The Man Who Knew Too Much* [*El hombre que sabía demasiado*] (1934), en technicolor, con James Stewart y, tristemente, Doris Day. Howard Hawks hizo una versión de su propia película *Ball of Fire* [*Bola de fuego*] (1941) titulándola *A Song is Born* [*Nace una canción*] (1948), otro musical en technicolor. Volviendo a los pioneros franceses de la industria cinematográfica, los hermanos Lumière, descubrimos que incluso la mítica «primera película» era un *remake*. Hay tres versiones de la película de trabajadores saliendo de la fábrica de Lumière en Lyon: la primera realizada a finales del verano de 1894, aparentemente como toma de prueba, sobre papel; la segunda, rodada sobre película en marzo de 1895 y presentada en la legendaria primera proyección cinematográfica que tuvo lugar en París el 22 de marzo; la tercera, que durante mucho tiempo se consideró «la primera película», se rodó en el verano de 1895, y en ella los trabajadores llevaban ropas mucho más festivas. Quizá se suponía que esto daría una imagen mucho más positiva de la fábrica de Lumière. Pero la repetición era ya un pilar de la industria de la cultura antes de la llegada del cine, en la literatura de masas de los seriales periódicos o folletines¹. El mismo modelo se trasladó también al cine: los seriales cinematográficos florecieron desde los días mudos hasta la década de los cuarenta. Cada semana, uno podía ver una parte de un relato continuado sobre un héroe como Flash Gordon o Dick Tracy, con una situación de suspense al final.

En décadas recientes, las continuaciones y las series han sido los modos dominantes de repetición en el cine. Aparte de las versiones, probablemente ningún otro tipo de película ha tenido tan mala reputación como la continuación, de la que *Another 48 Hours* [*48 horas más*], *Die Harder* [*La Jungla 2*] y las irónicas *The Naked Gun 2 1/2* [*Agárralo como puedas 2 1/2*] y *Naked Gun 33 1/3* [*Agárralo como puedas 33 1/3*] son títulos reveladores. Muchas continuaciones son de hecho una forma de sacar provecho fácil de recientes éxitos de taquilla, en lugar de utilizar un éxito más anti-

¹ También en la pintura: a menudo, los pintores del siglo XIX realizaron «variaciones» de sus propias obras, y sus estudios pintaban copias. La empresa de arte Goupil incluso tenía su propio grupo de copistas, que producían réplicas de obras de los famosos pintores del Salón.

guo o extranjero, como en el caso de la versión. Normalmente, una continuación prosigue el relato de la película anterior, lo que a menudo significa que se cuenta de nuevo lo mismo, con ligeras diferencias. Una continuación puede conducir a otra y acabar por denominarse serie, aunque algunos intentos de definición proponen que existe una distinción clara entre ambas, sosteniendo, por ejemplo, que una serie cinematográfica presenta relatos diferentes con los mismos personajes, mientras que las continuaciones prosiguen la historia allí donde se dejó. Pero ¿caso las diversas versiones de *Die Hard* o de *Scream* no equivalen a una serie, en la que cada parte presenta un argumento más o menos específico, aunque cada nueva película es también un agregado a las anteriores, igual que las continuaciones? Por otro lado, está claro que las películas de James Bond no son continuaciones; forman una serie con múltiples variaciones sobre un esquema narrativo básico, sin la sugerencia de continuidad ni de sucesión histórica entre las partes.

Tiempo y retorno

En sus reflexiones sobre las vicisitudes del tiempo histórico, Guy Debord señaló que la temporalidad moderna, medida en unidades abstractas, está dominada por la alternancia de trabajo y «tiempo libre», reproduciendo así algo parecido al «viejo ritmo cíclico» de las sociedades premodernas. La historia se pervierte desde el interior, creando así el «tiempo seudocíclico» del espectáculo². En los escritos de un autor como Mircea Eliade, el «viejo tiempo cíclico» se convirtió en objeto de una idealización romántica reaccionaria. Eliade se regocijaba en el hecho de que las sociedades tradicionales sabían cómo contener la historia —que es una serie de catástrofes— mediante la repetición ritual de arquetipos míticos. Se quejaba de que las experiencias cuasi míticas de hoy en día, tales como «matar el tiempo» leyendo o viendo una película, son descendientes empobrecidos de sus amados mitos antiguos. Debord también consideraba que el tiempo del espectáculo era una versión pervertida y empobrecida de la temporalidad cíclica del mito, pero su análisis dialéctico es bastante menos unidimensional que la proyección nostálgica de Eliade³. Debord señala que un conflicto se instalaba en un tiempo cíclico —la «niñez del tiempo»— cuando los gobernantes intentaban imponer sus genealogías y objetivos a la sociedad. Los «señores del tiempo» consiguieron así dar la sensación de dirección a los ciclos agrícolas de su cultura, creando un nuevo modo temporal *dentro* del mundo de retornos cíclicos que seguía siendo dominante⁴. Más tarde, señores del tiempo más avanzados prosiguieron en esta dirección, hasta que la moder-

² Guy DEBORD, *La Société du spectacle* [1967], París, 1992, p. 151 [ed. cast.: *La sociedad del espectáculo*, Valencia, Pre-Textos, 2000].

³ Mircea ELIADE, *The Myth of the Eternal Return*, Nueva York, 1965, pp. 21 y 34 [ed. cast.: *El mito del eterno retorno*, Madrid, Alianza Editorial, 2003]; «The Myths of the Modern World», *Myths, Dreams and Mysteries. The Encounter between Archaic Faiths and Archaic Reality*, Londres, 1968, pp. 23-38 [ed. cast.: *Mitos, sueños y misterios*, Barcelona, Editorial Kairós, 2001].

⁴ G. Debord, *La Société du spectacle*, cit., pp. 129-132.

nidad capitalista desató plenamente las fuerzas de la historia. Pero es precisamente entonces cuando ocurre lo opuesto, ya que la historia lineal aparentemente triunfante se transforma en retornos seudocíclicos. Esto se mantiene aún en el marco de la dirección histórica creada por la fuerza destructora capitalista, pero dichos retornos seudocíclicos tienden a crear una «falsa conciencia del tiempo»: espectáculo o mito parcelado e industrializado. Al igual que el mito estableció en otro tiempo un reino de retornos, de *Wiederkehr*, también nuestra cultura de medios de comunicación hace lo mismo, pero de una manera mucho más planeada. No sólo la alternancia de trabajo y tiempo libre, sino también los productos de los medios, tan importantes dentro del segundo, están gobernados por la repetición. William Burroughs sostenía que los medios de comunicación de masas desempeñan, a este respecto, una función similar al calendario ceremonial maya, una construcción complicada con la que una elite sacerdotal «controlaba efectivamente lo que el pueblo hacía, pensaba y sentía un día determinado», creando un tiempo imperial cíclico y preordenado, dirigido por señores temporales⁵.

Los arquetipos míticos de Eliade estaban localizados en una era distante y sagrada, antes de los tiempos del hombre. Por contraste, los retornos semi-cíclicos de las continuaciones y de las series modernas se rigen por modelos que no reclaman origen de tipo alguno. Son mitos *desahistorizados*, programas aparentemente atemporales. Los personajes de las series televisivas parecen habitar en un mundo que consiste en eternos retornos de un limitado número de argumentos, al igual que los protagonistas de series cinematográficas como *Die Hard* y James Bond. Todas las películas de Bond parecen seguir un cierto argumento arquetípico, del que una versión puede resultar una mejor aproximación que otra, pero no más original (aunque hay, por supuesto, nostalgia del tiempo –en la década de los sesenta– en el que la fórmula de Bond parecía nueva). Lo que diferencia a las versiones de tal repetición serial es el hecho de que la versión tiene una fuente histórica específica: la película «original». Esto se puede considerar una *historización* del modelo mítico y arquetípico. Dado que las películas versionadas existen en el tiempo histórico –no en un tiempo mítico, prehistórico–, su repetición suscita protestas de aquellos que reverencian el original. Obviamente cabe dudar de que ofrezcan parte del rejuvenecimiento curativo del tiempo que Eliade atribuía a la repetición de los mitos más antiguos. Por supuesto, las repeticiones y retornos de la cultura de masas suponen un *Lustgewinn* [«obtención de placer»] para el espectador: aunque la similitud debe estar aliviada por la variación, el disfrute procede al menos tanto de la reproducción de algo que resulta familiar como de su modulación mediante algo que es nuevo. Pero la explotación unilateral de la repetición en sus formas más fáciles, para generalizar la producción y minimizar los riesgos económicos, amortigua el tiempo, en lugar de recargarlo, aunque los consumidores se sientan momentáneamente rejuvenecidos.

⁵ William BURROUGHS, «Control», en Daniel ODIER, *The Job. Interviews with William S. Burroughs*, Nueva York, 1989, p. 38.

Mil ojos

Un caso ejemplar de entrelazado de versiones, continuaciones, seriales y series lo ofrecen los avatares del personaje de Mabuse. El Dr. Mabuse fue creado por Norbert Jacques como un archimalvado criminal, en la tradición folletinesca de Fantômas, un mítico supervillano que una y otra vez engaña a la justicia, lo cual lo convierte en el perfecto «héroe» de su propia serie. Tras convertirse en serie impresa, el Dr. Mabuse fue trasladado a la gran pantalla por Fritz Lang en *Dr. Mabuse, der Spieler* [*El Dr. Mabuse*] (1922), una prestigiosa producción en dos partes de la UFA. Lang usó escenarios fastuosos, contó con el célebre actor Rudolf Klein-Rogge y redactó un guion sinuoso para presentar el panorama de una sociedad decadente –la Alemania de Weimar– tan débil que puede caer fácilmente presa de la mente maligna de Mabuse, un hipnotizador capaz de someter a la gente a su voluntad. Una de las escenas más memorables muestra la cabeza de Mabuse, mirando a la cámara sobre un fondo negro, acercándose cada vez más y pareciendo hipnotizar al público tanto como a su infortunado oponente en la película. Con su abierta ambición de mostrar un retrato de los tiempos, y las escenas altamente estilizadas y suntuosas de Lang, la primera película de Mabuse mostraba un valor artístico (frente al entretenimiento «poco refinado» de Hollywood) y ambición *kulturkritische*. El cine de Weimar, y el de Lang en particular, podía ciertamente darse aires; Siegfried Kracauer se burlaba del hecho de que en el estreno de la película *Spione* [*Los espías*] (1928), de Lang, se ofreciera a los espectadores la novela de Thea von Harbou –relacionada con la película– encuadrada en piel, como si fuera un clásico literario⁶. Pero el archimalvado Mabuse no pudo sacarse de encima sus orígenes en la cultura de masas. A pesar de todos sus valores de producción y sus aspiraciones de crítica social, *Dr Mabuse, der Spieler* tiene un argumento irremediablemente manoseado y melodramático.

Al final de *Der Spieler*, el perseguido protagonista se vuelve loco de terror. Esto sugiere que Lang no consideró la posibilidad de realizar una continuación. Una década después, sin embargo, hizo *Das Testament des Dr. Mabuse* [*El testamento del Dr. Mabuse*] (1933), su última película alemana en varios años. Lang y von Harbou escogieron un enfoque notable: en lugar de restaurar milagrosamente la salud de Mabuse, o simplemente pasar por alto el final de la película anterior, lo muestran aún en un sanatorio psiquiátrico. Mientras que las entregas de series cinematográficas como Sherlock Holmes o Bond vuelven cada vez a un comienzo estereotipado –poniendo así en marcha un relato que combina elementos bien conocidos y cierta variación– el Mabuse de Lang (interpretado nuevamente por Klein-Rogge) tiene una historia. En contraste con Holmes o incluso Bond, que meramente se adaptan a los cambios históricos para seguir siendo los mismos, Mabuse no existe en un universo cíclico. Ciertamente, se encuentra atrapado en la repetición compulsiva: Lang lo muestra en su celda,

⁶ Siegfried KRACAUER, «Film 1928», *Das Ornament der Masse*, Frankfurt am Main, 1977, p. 306.

garabateando fanáticamente notas en un papel: el «testamento» al que hace alusión el título de la película. Incluso en esta condición, sigue planeando hechos malignos. Cuando comienzan de nuevo a producirse en el mundo exterior crímenes del estilo de los perpetrados por Mabuse, el Kommissar Lohmann (Otto Wernicke) investiga si éste podría estar dirigiendo una organización delictiva desde su celda. El director del sanatorio le asegura a Lohmann que eso es imposible. Cuando Mabuse muere, avanzada la película, los crímenes continúan. Resulta que el propio director ha estado actuando como un nuevo Mabuse, usando los planes garabateados por su paciente. Mediante una doble exposición, Lang sugiere que de alguna manera el espíritu de Mabuse ha poseído al médico. Al matar a su primer protagonista y convertir al director del sanatorio en su «sucesor», Lang sugiere que «Mabuse» no es tanto un personaje como un rol, una posición en el ámbito simbólico que puede ser ocupada por diferentes personas. No obstante, sí se da repetición, aunque aquí no sea por el Mabuse «original», sino por su doble. Los intentos de Lang por historizar el personaje quedaron de esa forma frustrados por la necesidad de usar un patrón Mabuse reconocible, de tener una razón para hacer una película sobre Mabuse.

El Kommissar Lohmann era un personaje conocido de la anterior película de Lang, *M [M, el vampiro de Düsseldorf]* (1931), con la que *Das testament der Dr. Mabuse* tiene mucho en común. Este último no sólo funciona como continuación de *Der Spieler*, sino también como continuación no oficial de *M*, un doble retorno, pues. El mundo prácticamente autónomo de la banda en *M* y el cruel juicio falso al que es sometido el personaje de Peter Lorre se han interpretado habitualmente como una alegoría del ascenso del nazismo en Alemania, una perspectiva a veces extendida a la continuación de *Mabuse*. Pero, aunque el personaje de Mabuse se puede describir como una especie de anarcofascista, la conexión con el nazismo no queda explícita en *Das Testament des Dr. Mabuse*. Sólo en su última película sobre *Mabuse –Die Tausend Augen des Dr. Mabuse [Los crímenes del Dr. Mabuse]* (1960)– estableció Lang un paralelismo abierto. La película fue el resultado de la colaboración de Lang con el productor alemán Artur Brauner, quien, a finales de la década de los cincuenta, intentó interesarlo por la dirección de versiones de sus películas de Weimar, como *Die Nibelungen [Los nibelungos]* (1924) y por una versión musical de la película de 1921 *Der müde Tod [Las tres luces]*. Sin embargo, Lang y Brauner versionaron una película que aquél había coescrito pero que no le habían permitido dirigir: *Das indische Grabmal [La tumba india]* (Joe May, 1921). Casi al final de su carrera, Lang retomó sus comienzos en la industria cinematográfica, intentando rescribir su propia historia al rodar por fin *La tumba india*. Pero la película en dos partes resultante, *Der Tiger von Eschnapur/Das indische Grabmal [El tigre de Esnapur/La tumba india]* (1959) fue un intento poco entusiasta de recuperar pasadas glorias. Había algunas «modernizaciones» claras (el sonido y el color eran las más llamativas), pero una película que podría haber resultado un choque interesante entre lo contemporáneo y lo anacrónico sólo consiguió ser sensiblera y prosaica.

Rutas de escape hacia la historia

Brauner convenció entonces a Lang de resucitar al Dr. Mabuse. Lang firmó, sabiendo que Brauner era ahora dueño de los derechos de reproducción del personaje y que podía hacer una película de Mabuse con o sin él. Pero sólo aceptó recuperar el rol, no el individuo: «No, el bastardo está muerto y enterrado»⁷. De nuevo se afirmó la historicidad del universo de Mabuse. Lang se negó también a ceder ante la exigencia planteada por Brauner de hacer que el nuevo personaje fuera hijo biológico del Dr. Mabuse; el rol no debía restringirse a los miembros de la misma familia. En la película resultante, *Die tausend Augen des Dr. Mabuse*, uno de los policías explica a sus compañeros que el Dr. Mabuse había sido un archimalvado criminal, activo justamente antes de que llegaran «Hitler y el espectro pardo». El homólogo en la vida real del anarcofascista puede ahora, finalmente, nombrarse. El nuevo «Mabuse» ha comprado un hotel construido por las SS para espionar a visitantes extranjeros importantes y lo ha equipado con el sistema más moderno de circuito cerrado de televisión, para chantajear a los huéspedes. Quiere producir tanto caos como sea posible y subir de nuevo al poder alzándose sobre las ruinas de un mundo tambaleante. «Mabuse» es perseguido por Gert Fröhe —quien posteriormente interpretaría a Goldfinger en la película de Bond del mismo título— en el papel del Kommissar Kras, un gordo prusiano al estilo de Lohmann. Pero el «Mabuse» al que persigue es sólo un nombre y una mentalidad. Después de todo, «el bastardo está muerto», y es otro genio de la delincuencia el que continúa la obra de Mabuse bajo diversos disfraces. Es como si Mabuse fuera un neurótico, conducido a la repetición constante: «[El paciente] es llevado a *repetir* la materia reprimida convirtiéndola en experiencia presente, en lugar de *recordarla* como algo que pertenece al pasado, que es lo que el médico preferiría ver»⁸. El psicoanálisis intenta reintroducir la historia en una escala individual, penetrando en el mundo del eterno retorno del individuo.

Al intentar historizar a Mabuse, Lang ejerció de analista del doctor. Pero el tratamiento sólo tuvo un éxito parcial. En sus películas no solamente se mantuvo el típico comportamiento de Mabuse como una repetición neurótica, incluso después de la muerte del doctor, sino que el propio Mabuse fue resucitado después de *Die tausend Augen*, la última película de Lang. Críticos como Jonathan Crary consideran las películas de *Mabuse* como una trilogía de Fritz Lang, pero para Brauner el último largometraje de Lang supuso sólo el peldaño para realizar una rentable serie de películas de bajo presupuesto⁹. La industria cinematográfica alemana de

⁷ Patrick MCGILLIGAN, *Fritz Lang: Nature of the Beast*, Nueva York, 1997, p. 437.

⁸ Sigmund FREUD, «Beyond the Pleasure Principle» [«Más allá del principio del placer»] (1920), en *Beyond the Pleasure Principle» and Other Writings*, Londres, 2003, p. 56 [ed. cast: *Obras completas*, 9 vols., Madrid, Editorial Biblioteca Nueva, 1974].

⁹ Jonathan CRARY, «Dr. Mabuse and Mr Edison», en Kerry BROUGHER (ed.), *Art and Film since 1945: Hall of Mirrors*, Los Ángeles, 1996, pp. 262-275.

posguerra estuvo dominada por empresas productoras de seriales: las películas de suspense de Edgar Wallace, los *westerns* de Karl May y las comedias de Heinz Erhardt. La empresa de Brauner era una de ellas, y en algunos aspectos sus películas de Mabuse son comparables a la popular serie de Edgar Wallace. En ambas abundan las fórmulas de terror y suspense, y ambas están repletas de archimalvados criminales en posesión de identidades secretas y organizaciones despiadadas. *Die tausend Augen* ya presentaba ciertos parecidos con las películas de Wallace, aunque adquiere más interés gracias al mecanismo argumental de la vigilancia, mucho menos tonto que los guiones posteriores. En estas películas, el Dr. Mabuse ha resucitado, un hecho para el que no se da explicación alguna. Incluso es interpretado por Wolfgang Preiss, que interpretó al «nuevo» Mabuse en *Die tausend Augen*.

Sin Lang, Brauner tenía por fin libertad para abandonar la historicidad de Mabuse y convertirlo en malo de cómic, dotado de vida eterna. Una de las películas posteriores a Lang fue una versión hecha en 1962 de *Das Testament des Dr. Mabuse*, en la que el doctor vuelve a morir, pero esta vez sin consecuencias para las películas posteriores. La lógica histórica queda aún más descartada por el hecho de que Gert Fröbe, que interpretó al Kommissar Kras en *Die tausend Augen*, interpreta al Kommissar Lohmann en la nueva versión de *Das Testament des Dr. Mabuse*. Un Dr. Mabuse inmortal y un arquetípicamente gordo policía prusiano con diversos nombres parecen atrapados en el eterno retorno mítico-neurótico de argumentos complicados; un mundo cíclico en lugar de histórico. Mabuse, el malo de la serie, ha sido reclamado por la repetitiva industria de la cultura en la que se originó.

Las enmiendas a Lem

El reciente intento de integrar la novela de ciencia ficción de Stanislaw Lem *Solaris* (1961) en esta industria resultó una empresa bastante más difícil, que acabó en naufragio tanto artístico como comercial. La novela de Lem, una meditación altamente convincente sobre la historicidad y la repetición, gira en torno al misterioso planeta Solaris y la (futura) ciencia de la solarística, dedicada a su comprensión. Solaris está cubierto por un extraño océano, sobre el que se ha especulado mucho; algunos lo consideran un ser vivo y sensible. El solarista Kris Kelvin es enviado a la estación espacial Prometheus, que orbita alrededor del planeta, donde descubre que uno de los solaristas allí residentes, Gibarian, ha muerto; otro, Sartorius, se oculta en su laboratorio, y el tercero, Snow (Snaut en el original), se encuentra en un estado mental muy agitado¹⁰. Se comprende que la estación tiene «visi-

¹⁰ Los nombres varían en las diversas versiones de *Solaris*. El polaco Snaut se convirtió en Snow en la traducción inglesa de la novela de Lem; Khari se convirtió en Cari en ruso y Rheyra en inglés. Por consiguiente, usaré los nombres que aparecen en la versión inglesa de la novela, con los que también trabajó Steven Soderbergh, aunque en su película Kris Kelvin se convirtió en Chris Kelvin.

tantes» que se materializan por la noche, reproducciones tridimensionales de alguien a quien la persona «visitada» conoció y que están allí cuando ésta se despierta. El propio Kelvin encuentra en su habitación al despertar a su esposa Rheya, que se suicidó diez años antes.

Este perturbador fenómeno parece causado por el enigmático e indómito océano y comenzó cuando los científicos lo expusieron a radiación. «Quizás el océano reaccionó a la irradiación con una contrairradiación, quizás investigó nuestro cerebro y penetró hasta una especie de tumor psíquico», dice Snow: «procesos psíquicos aislados, encerrados, silenciados, enquistados; focos que arden a fuego lento bajo las cenizas de la memoria»¹¹. Los «visitantes» parecen distantemente relacionados con los mimoides, extrañas estructuras similares a plantas que ocasionalmente aparecen en la superficie del océano y que tienen el hábito de adoptar la forma de crudas imitaciones de los objetos que se encuentran cerca de ellas. *Solaris* es un planeta mimético. La intención –si existe– de estas copias no queda clara. ¿Son los visitantes enviados a los científicos para torturar a éstos o un intento de comunicarse?

Solaris parece hecha a medida para una «interpretación psicoanalítica extremadamente convencional» en función de lo siniestro freudiano¹². Como en el caso de la neurosis, pero de forma menos permanente y patológica, en lo siniestro se manifiesta una compulsión repetitiva. Freud menciona que una vez estaba caminando por una ciudad italiana y repetidamente acababa en el barrio chino, por mucho que intentara evitarlo¹³. Cuando ocurren esas cosas, tememos por un momento que el mundo esté vivo, poblado de espíritus que nos guardan rencor; caemos en una actitud «primitiva» animista en la que el yo carece de límites claros. El fenómeno eminentemente freudiano del *Doppelgänger* es un efecto secundario de esta fase, pero en *Solaris* las personas no luchan contra dobles de sí mismos, sino de personas procedentes de su pasado terrestre, que de alguna manera se han reproducido en el océano. Kris cae presa del pánico ante el doble de Rheya y la lanza al espacio. Cuando la segunda copia (o la tercera Rheya en total) aparece, gradualmente pasa a aceptarla y amarla como una persona distinta: «Si realmente fueras ella, probablemente no podría amarte». Se engaña pensando que podrían seguir viviendo en la estación espacial o incluso volver a la tierra¹⁴. Sin embargo, la propia «Rheya», cuando descubre la verdad, no puede vivir con el hecho de no ser Rheya, sino una «visitante». Como la Rheya original, se suicida, creando otra repetición. Kelvin parece destinado a repetir neuróticamente su historia con Rheya, en lugar de relegarla al recuerdo. Cuando ve al

¹¹ Stanislaw LEM, *Solaris* (1961), Londres 2001, p. 77 [ed. cast.: *Solaris*, Barcelona, Ediciones Minotauro, 2000].

¹² Neil EASTERBROOK, «The Sublime Simulacra: Repetition, Reversal, and Re-recovery in Lem's *Solaris*», *Critique*, vol. 36, núm. 3 (1995), p. 177.

¹³ Sigmund FREUD, «The Uncanny» (1919), en *The Uncanny*, Londres, 2003, p. 144 [ed. cast.: «Lo siniestro», en *Obras completas*, cit.].

¹⁴ S. Lem, *Solaris*, cit., p. 153.

segundo doble como una nueva Rheya, no lo percibe como una copia fiel, sino como una *versión* diferente¹⁵. Pero es esto exactamente lo que lo atrapa en la neurosis, una vez superado el choque inicial causado por lo siniestro; es la ilusión de diferencia, de novedad, la que lo lleva a aceptar la mismidad. Incluso si esto es lo verdaderamente deseado, hay que realizarlo dando un rodeo.

En la novela de Lem, los visitantes dejan de volver después de que Sartorius exponga al océano a transmisiones de las ondas cerebrales de Kelvin, así que parece no haber esperanza de que aparezca una cuarta Rheya:

No esperaba nada. Y sin embargo vivía expectante. Desde que se había ido, eso era todo lo que quedaba. No sabía qué logros, qué burlas, ni siquiera qué torturas me esperaban. No sabía nada, y persistí en la fe de que el tiempo de los milagros crueles no había terminado¹⁶.

¿Cuál podía ser el milagro sino otra Rheya? Al final de la película *Solaris* realizada en 1972 por Tarkovski, el tiempo de los milagros crueles parece estar en pleno movimiento, pero no afecta directamente a Rheya. La versión de Tarkovski contiene menos debate solarista sobre el océano y sobre el problema de conocer una inteligencia alienígena (si se trata de eso), mientras que nos acerca a la naturaleza extraña del planeta incluyendo una declaración en vídeo de Berton, un solarista que ha explorado la superficie del planeta, con consecuencias traumáticas. Al comienzo de la película, Berton, ya anciano, llega a la casa de campo del padre de Kelvin para mostrarle a éste la cinta. Tarkovski describe la estación espacial como algo destartado, una casa encantada en el espacio. Al final de la película, aparentemente Kris ha vuelto a la Tierra, porque lo vemos de nuevo cerca de la casa de su padre, conocida desde las primeras escenas. La cámara de Tarkovski atraviesa de nuevo el arroyo y el estanque hasta llegar a una casa de madera. La cámara avanza hacia el aire, y vemos que la casa se levanta sobre una islita en el océano de Solaris. Dado que con anterioridad sabíamos que tras el experimento de radiación se habían formado pequeñas islas en la superficie del océano, se nos deja conjeturar que ésta es una de esas islas y que el «experimento cruel» del planeta ha entrado en una nueva fase. Esto no hace, por supuesto, que la imagen resulte menos sorprendente e inexplicada, sino que sugiere que Kelvin ha vuelto a caer en un mundo circular de eternos retornos.

El tiempo homogeneizado

Aunque Steven Soderbergh ha resaltado que su *Solaris* (2002) se basa en la novela de Lem y no en la película de Tarkovski, no consigue plena-

¹⁵ N. Easterbrook, «The Sublime Simulacra: Repetition, Reversal, and Re-recovery in Lem's *Solaris*», cit., pp. 180-181.

¹⁶ S. Lem, *Solaris*, cit., p. 214.

mente que no sea considerada una nueva versión de ésta. Se beneficia del hecho de que las versiones «extranjeras» parecen tener una cierta ventaja crítica en la prensa estadounidense, donde se comparan menos frecuentemente, y menos negativamente, con los originales. Soderbergh cambia el ritmo lento de Tarkovski por tomas mucho más rápidas y su deslucida estación espacial por un cromado brillante. Sólo las escenas lluviosas en tierra parecen ser una especie de homenaje a Tarkovski, en forma de cita fácil de una de sus marcas personales. La *Solaris* de Soderbergh se centra en los humanos; a pesar de las imágenes generadas por ordenador, el planeta y su océano se han restringido a apariciones estelares. Toda la ciencia de la solarística se ha eliminado. Kelvin ya no es un solarista, sino un psicólogo destacado en la estación espacial porque resulta ser amigo de Gibarian, que ha enviado un mensaje de vídeo solicitando ayuda. Soderbergh tiene cuidado de resaltar que la estación espacial ha sido comprada a la NASA por una empresa privada, y que sus científicos (incluida una mujer negra, la Dra. Gordon, que sustituye a Sartorius) buscan formas de explotar comercialmente el planeta. En sí, ésta es una «actualización» ingeniosa del relato: las largas deliberaciones sobre la posibilidad de comunicarse con una inteligencia extraterrestre han dado lugar al deseo de sacar beneficio. Sin embargo, como muchas otras innovaciones de Soderbergh, esto tiende a socavar el cuidadosamente tejido universo de Lem. Después de todo, ¿quién en su sano juicio se plantearía explotar el raro e inaccesible planeta cubierto de océano que aparece en la novela de Lem? Pero, realmente, *Solaris* ha sido privado de su presencia alienígena y reducido a un imaginario fondo de CGI.

Uno de los grandes logros de la *Solaris* de Tarkovski fue su sentido del lugar, en la destartalada estación Prometheus. Con él se conseguía una sensación de tiempo, un tiempo de sanatorio en el que la vida normal e incluso la causalidad parecen suspendidas. En esta temporalidad irreal, el encuentro de Kelvin con su esposa fallecida puede desarrollar su potencial dramático. Las conexiones narrativas están a menudo implícitas, y a veces la acción se detiene aparentemente en las tomas largas –la vuelta de Berton a la ciudad en coche al comienzo de la película, una escena en la nieve, una toma de seguimiento de una pintura de Brueghel– que desafían la lógica cinematográfica convencional y pueden servir de evocaciones narrativas [*flashbacks*], mostrando imágenes de una vida pasada en la Tierra. Pero tales paréntesis están desprovistos de la retórica normal de las evocaciones narrativas: se presentan como imágenes que no son más ni menos reales que las otras; son simplemente mudas. El problema de las incesantes evocaciones narrativas estilo Hollywood a la pasada vida de Kelvin con Rheyra que se dan en la película de Soderbergh es que impiden que los dobles de ella se conviertan en presencias específicas. Son anecdóticas y habladoras, creando una sensación de mismidad y continuidad. Es imposible percibir que Kelvin realmente se enamora de la tercera Rheyra en cuanto persona distinta, por muy engañado que pueda estar. Haciendo más hincapié que Lem o Tarkovski en la historia de amor, Soderbergh pensaba indudablemente que estaba realizando una película

más conmovedora (y comercialmente más viable), pero acabó haciéndola menos atractiva. Las imágenes del pasado oscurecen el drama de su extraña remanifestación en la estación espacial y la transformación gradual en un presente irreal.

El final de la película de Soderbergh es un intento poco convincente de superar a Lem y a Tarkovski. Aquí, Snow – un joven perfectamente conocedor de la informática en esta versión– resulta ser el «visitante» de Snow, que ha matado al personaje verdadero. Este retorno repentino a la forma clásica de *Doppelgänger*, indudablemente pensado para complicar el argumento, no sirve más que para crear confusión. Lem y Tarkovski mantuvieron en la vaguedad la naturaleza de los visitantes, pero dieron a entender que los «focos que arden lentamente bajo las cenizas de la memoria» utilizados por el océano están relacionados con seres amados y parientes, aquellos en quienes invertimos nuestras emociones más profundas. En un acceso de narcisismo, éste podría ser concebiblemente el propio Snow, pero Soderbergh meramente explota el engaño para obtener una emoción rápida. Tras esta extravagante solución, el doble de Snow señala que Solaris se está expandiendo y atrayendo hacia sí a la estación espacial. Kelvin decide no abandonar la nave con Gordon en el módulo de rescate, sino desplomarse con la nave espacial en el Solaris de Soderbergh. Parece acabar en una especie de paraíso *New Age*, reunido con Rheya, quien le asegura que no importa que estén vivos o muertos, y que todos sus pecados están perdonados. Este final es quizás un intento de igualar a Tarkovski en el hallazgo de un final cinematográfico equivalente al «tiempo de los milagros crueles» presentado por Lem, pero Soderbergh cambia de rumbo para dirigirse hacia regiones más cercanas al esoterismo espectacular de M. Night Shyamalan (*The Sixth Sense [El sexto sentido]* o *Signs [Señales]*). El uso repetido del poema de Dylan Thomas «And Death Shall Have No Dominion» [«Y la muerte no tendrá dominio»] sugiere también que a Soderbergh le interesaba más crear una apariencia de meditación sobre otra vida de color rosa que explorar la dialéctica de repetición e historicidad empleada por sus precursores.

Algunos han elogiado a Soderbergh por dar un paso atrevido y pagar por ello con un fracaso de taquilla, sugiriendo que la película era demasiado buena para un público conservador y manipulado. De hecho, su versión es un intento poco entusiasta de hacer la versión de Lem más digerible para una cultura cinematográfica en la que la *Solaris* de Tarkovski –producto de una sociedad muy diferente, en la que tampoco encajaba demasiado cómodamente– no podía realizarse. Con su ambigua indagación en la repetición y la historicidad, *Solaris* podía usarse para cuestionar la actual cultura de la versión. Como planeta de versiones, *Solaris* es el extraño doble del Planeta Hollywood. Pero al insertar las evocaciones narrativas estereotipadas y la espiritualidad *New Age* en el material, Soderbergh intentó hacerlo formar parte de Hollywood en lugar de su doble, sin conseguirlo. Al contrario que en el caso del Dr. Mabuse, hay demasiado en las versiones anteriores de *Solaris* que resiste. Si la rareza espa-

cial de Soderbergh sobresale por algo en la cultura cinematográfica cultural de hoy, lo hace por defecto.

La apropiación de la versión

La «versión actualmente existente» es esclava del original, de la misma forma que las series y las continuaciones están atrapadas por los argumentos formulistas y otros arquetipos industriales. Esta industria de repetición desencadena reacciones que conservan elementos del culto romántico moderno a la originalidad: «Sed originales, no Memorex». Pero, de la misma forma que la actual práctica de las versiones y otras formas de repetición parecen suscitar oposición, el mero rechazo no sólo olvida lo más problemático de ellas, sino que no percibe el potencial dormido de la versión, la promesa inherente a la repetición. Porque, si se pudiera pervertir la repetición desde dentro, exacerbando la novedad que disfraza la mismidad hasta hacerla cambiar de signo, ¿no podría haber una especie de versión en la que la repetición estuviera al servicio de la diferencia, en lugar de reforzar la identidad mítica?

El rostro de Jano que presenta la repetición queda especialmente claro en interpretaciones opuestas de los vertiginosos pensamientos de Nietzsche sobre el eterno retorno. Para Walter Benjamin, cuya noción del *Jetztzeit* —tiempo ahora— intentaba imaginar un modo revolucionario de repetición histórica, la idea de Nietzsche era claramente un retorno del mítico tiempo cíclico en el mundo de sueños mercantilizado de finales del siglo XIX¹⁷. Por contraste, Gilles Deleuze vio en él un secuestro del retorno mítico para propósitos completamente diferentes: Nietzsche había logrado nada menos que la liberación de un núcleo radical de la antigua concepción cíclica del tiempo, al sugerir una repetición eterna sin original, sin modelo ni arquetipo, en círculos descentrados e independientes de cualquier mito original¹⁸. Lo «mismo» que retorna no es una repetición de un «original» en una «copia»; es el retorno en sí mismo lo que se repite, el acto de repetición. Éste no es un proceso que cree copias de un original, sino uno que crea diferencia al generar «falsos fingidores», signos desviados, malos simulacros¹⁹. La mayoría de las versiones siguen ligadas al original, al cual intentan «modernizar» (y, si es una película extranjera, «americanizar») introduciendo el estilo, las estrellas o temas de hoy, etc. Pero es posible realizar una práctica distinta de la versión: que no considere el «original» como un *Vorbild* que debe seguirse (aunque sólo sea en su trama rudimentaria), sino como algo que hay que cuestionar o pervertir.

Este tipo de versión podría ser una variación libre o permutación, que haga realidad una posibilidad implícita. Un ejemplo clásico de Hollywood

¹⁷ Walter BENJAMIN, *Das Passagen-Werk*, en *Gesammelte Schriften*, vol. I, Frankfurt, 1991, pp. 177-178.

¹⁸ Gilles DELEUZE, *Différence et répétition*, París, 1968, pp. 92, 123-125 y 383-384.

¹⁹ Gilles DELEUZE, *Logique du sens*, París, 1969, pp. 295-296.

que se acerca a esto es *His Girl Friday* [*Luna nueva*] (1940) de Hawks, una de las diversas adaptaciones cinematográficas de la obra teatral *The Front-Page*, en la que el periodista masculino es cambiado por una periodista. Pero quizás el mejor ejemplo de dicho enfoque no sea una versión, estrictamente hablando, sino una especie de absorción hostil de una serie de películas. En *Alphaville*, Godard adaptó el protagonista de una serie de películas de clase B (Lemmy Caution) y al actor que lo interpretaba (Eddie Constantine) a sus propios fines. Pero esta especie de versión libre no es la única opción. Slavoj Žižek ha señalado que uno podría igualmente presentar una versión *literal* que siguiera a la primera película de una manera fidedigna y detallada, permitiendo que las inevitables diferencias sirvieran de síntomas para subrayar el hecho de que el momento exacto y su significado no pueden recrearse²⁰. En el momento en que Brauner le propuso varias versiones, Lang se planteó evidentemente realizar una de estas versiones literales del *Faust* [*Fausto*] (1926) de Murnau. Gus Van Sant se acercó más a esto con su versión de *Psycho* [*Psicosis*] (1998). Apartándose deliberadamente de la práctica dominante, evitó en buena medida hacer que la película fuera más «de su tiempo» siguiendo muy de cerca el guion y la puesta en escena originales. Al hacerlo, Van Sant tentó al desastre crítico y comercial, mientras que Soderbergh meramente cayó en él. El resultado es una película rara, que carece de los atractivos actores y las notas de gracia directivas del original de Hitchcock, pero que proporciona una experiencia bastante extraña. Porque, precisamente al seguir la película de Hitchcock de tal manera que podría considerarse una repetición ritual de un modelo histórico, plantea la cuestión de su especificidad, es decir, su peculiar combinación de importancia y obsolescencia. Lamentablemente, sin embargo, Van Sant no pudo evitar introducir algunos cambios que hicieron peligrar la claridad conceptual de su ejercicio.

La historización desde el interior

La copia exacta, literalista, puede llevarse al extremo por apropiación. Después de todo, una reproducción literal mediante selección y presentación sigue alterando el original. *24 Hour Psycho* (1993), de Douglas Gordon, en la que la proyección de la película de Hitchcock se prolonga 24 horas (apareciendo así como una serie de fotos fijas), era en este sentido una versión muy interesante de *Psycho*. Si la aparente novedad puede disfrazar la repetición, una repetición literal puede producir diferencia. En ambos casos, la razón de que se realice dicha versión no es extraer una película de su tiempo y adaptarla, sino observar nuestra cultura desde el punto de vista de dicha película, mediante una versión de la misma. En la cultura mediático-mítica de la repetición, la primera película se convierte en un original cuya repetición se considera dependiente y, por consiguiente, inferior a ella. Pero la versión debería ser una transformación desde el interior, una autodeconstrucción y reconstrucción; no algo hecho a una película, sino desde y

²⁰ Slavoj ŽIŽEK, *Enjoy Your Symptom!*, Nueva York, 2001, pp. 206-207.

con una película. El resultado podría producir un mesiánico tiempo-ahora, una no identidad anacrónica o cualquier número de adiciones de ambas.

Una versión reciente que resulta particularmente intrigante, y que no admite una fácil clasificación, es *Journey into Fear* (2001) de Stan Douglas. Esta instalación cinematográfica combina elementos de la *Journey into Fear [Estambul]* realizada en 1942 por Orson Welles (que fue sustituido como director por Norman Foster a mitad de rodaje) y la versión que de la misma hizo Daniel Mann en 1975, con extractos de *El estafador y sus disfraces*, de Herman Melville. Douglas señala que la versión de Mann es «sin duda, una mejora del original»²¹. En la admitidamente bastante mediocre película de 1942 –basada a su vez en una novela de Eric Ambler– Joseph Cotten interpreta a Graham, un traficante de armas estadounidense en la Segunda Guerra Mundial, que intenta salir de Turquía en barco. Entre los pasajeros se encuentra un espía alemán llamado Möller, que quiere matarlo. En la nueva versión, la ambientación en la década de los cuarenta ha dado lugar a la crisis del petróleo de comienzos de la de los setenta. Graham ha sido transformado en un inspector de depósitos petrolíferos en Turquía, mientras que Möller trabaja para una organización que obtendría grandes beneficios si la información que posee Graham llegara a Estados Unidos seis semanas más tarde. Douglas considera la transición de agente del gobierno a agente empresarial como indicativo del «tránsito de un mundo en el que el poder está intermediado por los políticos a otro en el que el dinero es el medio de influencia preferido»²².

La propia versión, o metaversión, realizada por Douglas en 2001 es una instalación cinematográfica en la que un trozo empalmado de película de unos 15 minutos va acompañado de una banda sonora con 625 permutaciones, que necesita 157 horas para ser interpretada en su totalidad. La película muestra una serie de intercambios entre Graham (que aquí es una mujer) y Möller, que intenta convencer a la primera de que retrase la entrada del barco a puerto, lo cual de nuevo parece proporcionar beneficios económicos a alguien. El diálogo contiene líneas tomadas de la novela de Melville, en la que diversos avatares de lo que parece ser el mismo mítico truco estafador engañan a los viajeros del *Fidèle*, un vapor del Misisipí. Con los diálogos extrañamente intercambiados a un barco carguero, también llamado *Fidèle*, la Graham y el Möller de Douglas parecen atrapados en un mundo en el que los negocios significan una interminable estafa circular:

Los partidarios de la denominada Nueva Economía proponen que vivimos en un perpetuo presente y se preocupan tanto por el futuro como por el pasado. *Journey into Fear* es un interminable viaje cíclico, pero, a medida que nos vamos dando cuenta de su estructura, podemos al menos intuir cómo se ha convertido el futuro en historia²³.

²¹ Stan DOUGLAS, *Journey into Fear*, Colonia, 2002, p. 135.

²² *Ibid.*, p. 136.

²³ *Ibid.*, p. 137.

Con Douglas, la versión se convierte en una forma de historia especulativa más que en un *contenido* reprocesado.

Artistas contemporáneos como Douglas están apropiándose de la versión de la industria cinematográfica. Quizá la economía peculiar del mundo artístico la convierta en una esfera más adecuada para realizar versiones que se resistan a la cultura de repetición dominante. Pero, siempre que se origina, la esperanza contenida por la versión radica en liberar las posibilidades dormidas de la cultura de masas: su potencial utópico. Es necesario romper el círculo vicioso de producción estandarizada de versiones, el movimiento congelado de señales míticas que supone aquélla. Estas señales llevan implícito que tal práctica sea posible. Los mitos de los propios medios guardan el potencial de generar mitos de segundo grado que ofrecen atisbos de lo que Barthes denominaba una «verdadera mitología», en la que el mito es fugazmente transformado por la razón y por la historia²⁴. Esto supondría necesariamente una interacción más compleja entre *mythos* y *logos* de lo que permite la irracionalidad racionalizada de la industria cultural. Tales luces vacilantes sólo pueden aparecer a intervalos irregulares. No son sólo las acciones judiciales empresariales contra el «incumplimiento de los derechos de reproducción», a pesar de lo serias que son, las que se oponen. Este tipo de versión no puede producirse en masa con regularidad seudocíclica industrializada.

²⁴ Roland BARTHES, *Mythologies*, París, 1957, p. 222.