
terra roxa

e outras terras

Revista de Estudos Literários

PODEMOS RECORDARLO POR UD.: VISIÓN Y MEDIOS EN PHILIP K. DICK

Paula Dittborn¹ (Universidad Alberto Hurtado)

RESUMEN: La especulación sobre el desarrollo de la ciencia constituye un recurso propio del género de la ciencia ficción, utilizado con el propósito de propulsarnos hacia mundos lejanos o futuros, tecnológicamente más avanzados. Dicha especulación no solo contempla sofisticados sistemas de transporte que permitirían viajar a través del espacio o el tiempo, sino también medios visuales igualmente imaginarios, tales como los hologramas, las videollamadas, e incluso aparatos capaces de alterar nuestros recuerdos. En este ensayo se propone una lectura de los medios visuales imaginarios tal y como aparecen en tres películas distintas basadas en la obra de Philip K. Dick, utilizando las categorías desarrolladas dentro de la arqueología medial, con el propósito de situarlos en el escenario histórico y discursivo al que pertenecen, dilucidar cómo se relacionan con la poética de la obra del escritor norteamericano – en la que no necesariamente están presentes –, pero también y sobre todo tratar de entender de otra manera ciertos problemas concernientes a la *Bildwissenschaft*, tales como el cuerpo humano como medio de la imagen.

PALABRAS CLAVES: *Bildwissenschaft*; Medios imaginarios; Cine de ciencia ficción; Philip K. Dick.

PODEMOS LEMBRAR POR VOCÊ: VISÃO E MÍDIAS EM PHILIP K. DICK

RESUMO: A especulação sobre o desenvolvimento da ciência constitui um recurso próprio do gênero da ficção científica, utilizado com o propósito de nos impulsionar em direção a mundos distantes ou futuros, tecnologicamente mais avançados. Essa especulação não apenas contempla sofisticados sistemas de transporte que permitiriam viajar pelo espaço ou pelo tempo, mas também meios visuais igualmente imaginários, como hologramas, videochamadas e até mesmo dispositivos capazes de alterar nossas memórias. Neste ensaio, propõe-se uma leitura dos meios visuais imaginários, tal como aparecem em três filmes distintos baseados na obra de Philip K. Dick, utilizando as categorias desenvolvidas dentro da arqueologia dos meios, com o propósito de situá-los no cenário histórico e discursivo ao qual pertencem, elucidar como se relacionam com a poética da obra do escritor norte-americano – na qual nem sempre estão presentes – mas também e principalmente tentar compreender de outra maneira certos problemas concernentes à *Bildwissenschaft*, tais como o corpo humano como meio da imagem.

PALAVRAS-CHAVE: *Bildwissenschaft*; Mídias imaginárias; cinema de ficção científica; Philip K. Dick.

¹ pauladittborn@gmail.com - <https://orcid.org/0000-0003-0094-1815>

WE CAN REMEMBER IT FOR YOU: VISION AND MEDIA IN PHILIP K. DICK

ABSTRACT: Science fiction uses speculation on the development of science as a resource to propel us to faraway or future worlds, technologically more advanced than ours. Said speculation does not only consider sophisticated transportation systems that can travel through space and time, but also imaginary visual media such as holograms, videocalls, and even memory alteration gadgets. This essay proposes a reading of the imaginary visual media that appear in three films based on the work of Philip K. Dick, using the media archeology categories. The aim is to place the imaginary visual media in their historical and discursive contexts, elucidate how they relate with the work of the American writer – as they are not necessary present –, and especially, to understand certain problems concerning *Bildwissenschaft*, such as the human body as a medium of the image.

KEYWORDS: *Bildwissenschaft*; Imaginary Media; Science fiction cinema; Philip K. Dick.

Recebido em 1 de dezembro de 2022. Aprovado em 25 de abril de 2023.

Podemos recordarlo por ud. es el nombre de una de las tres historias de Philip K. Dick que abordaré en este ensayo, historia en la que se basa la película *Total Recall* del año 1990, dirigida por Paul Verhoeven. No es el único cuento ni el único filme que será abordado, tampoco aquél al que le dedique mayor atención. Sin embargo, utilicé esa frase en el título porque su sola formulación, intrigante y al filo de la corrección gramatical, condensa uno de los temas que quisiera plantear: el de los recuerdos como imágenes mentales susceptibles de ser intervenidas (o no) en la ficción fílmica, y los medios visuales imaginarios que lo posibilitan. Las otras historias son la novela *Sueñan los androides con ovejas eléctricas*, publicada en 1968 y adaptada al cine por Ridley Scott el año 1982 con el nombre de *Blade Runner*; y el cuento *Minority Report* publicado en 1956 y adaptado al cine por Steven Spielberg el año 2002 con el mismo nombre.

Este interés por las imágenes mentales en el cine surgió en el marco de un proyecto de investigación (Fondecyt Regular n° 1221416, junto a Fernando Pérez Villalón y Josefina de la Maza) en el que abordamos el problema de las imágenes en imágenes, tomando como referencia el planteamiento del historiador del arte André Chastel (2015) sobre el cuadro dentro del cuadro. En nuestro proyecto, sin embargo, el medio al interior del cual se anidan otras imágenes es el cine, mientras que las imágenes anidadas pueden ser de los más diversos tipos (pictórica, pero también fotográfica, televisiva, cinematográfica, etc.). El hecho de haber pasado de la pintura al cine como medio receptor tiene varias implicancias, dentro de las cuales una de las más relevantes es que estaríamos hablando no solo de imágenes dentro de imágenes, sino de medios representados al interior de otro medio y por ese medio: vale decir de una operación de *remediación*, de acuerdo a la ya célebre noción desarrollada por Bolter y Grusin (1999).

En la formulación de dicho proyecto también apareció la pregunta por aquellos medios que son remediados por el cine, pero que no existían al momento en el que fue filmada la película, tales como las videollamadas o los hologramas. Según William John Thomas Mitchell (2019: 127), a pesar de que el célebre aforismo de Marshal McLuhan “el contenido de un medio siempre es un medio anterior” conlleva la idea

de que el medio remediado es efectivamente anterior al medio que lo remedia o anida, es perfectamente posible que un medio posterior, como la televisión, aparezca como el contenido de uno anterior, como el cine: “E incluso es posible que medios futuristas puramente especulativos, como avances técnicos que aún no se han dado (como el teletransporte o la transferencia de materia), aparezcan como el contenido de un medio anterior” (Mitchell 2019: 127).

Por otro lado, la arqueología medial, caracterizada, entre otras cosas, por construir historias alternativas de medios suprimidos, desatendidos y olvidados “que no apuntan teleológicamente a la actual condición mediática cultural como su ‘perfección’”² (Huhtamo 2011: 3), también se ha abierto a la posibilidad de abordar el estudio de estos medios especulativos a los que se refería Mitchell, considerándolos parte de los denominados “medios imaginarios”. Según Eric Kluitenberg (2011: 54), si bien los medios imaginarios se diferencian de los medios existentes por el hecho de que no poseen una localización fija en el tiempo, y porque tampoco necesitan estar “físicamente presentes para los sentidos”, eso no significa, sin embargo, que no posean propiedades distintivas. De hecho:

lo que la arqueología de los medios imaginarios debería intentar hacer es identificar estas propiedades adscritas a los medios existentes e inexistentes y situarlos en un escenario histórico y discursivo específico, para descubrir la red de prácticas materiales en las que estos imaginarios están incrustados.³ (Kluitenberg 2011: 54)

Esta pregunta por la remediación cinematográfica de medios imaginarios nos llevó inevitablemente a las películas de ciencia ficción, dado que es en ellas en donde se figuran toda una serie de tecnologías especulativas con el propósito de crear mundos lejanos, ya sea temporal (el futuro), espacial (otros planetas), o metafísicamente (otras realidades). De todas formas, tal como señala David Lapoujade:

Ciencia – y tecnología – son solo medios (vuelto inherentes al género) para propulsarnos hacia mundos lejanos o para introducirnos en un mundo futuro, tecnológicamente más avanzado. Quizás el recurso a la “ciencia” es lo que singulariza a la ciencia ficción, pero no es sin embargo lo que la define. (2022: 12)

Si bien las obras de ciencia ficción han tendido a ser consideradas menores dentro de la tradición literaria, en las últimas décadas han ido suscitando cada vez mayor interés por parte de diferentes investigadores/as y académicos/as, entre otras cosas debido a la confluencia de su discurso con el del estado actual de nuestro planeta, tal como señala el mismo Lapoujade (2022: 12). Ahora bien, dentro del inagotable repertorio de películas que se circunscriben al interior de dicho género, decidí enfocarme

² “that do not point teleologically to the present media-cultural condition as their ‘perfection’”.

³ “Rather than suggesting a unifying perspective on this interplay of the imagined and the realized, it is more helpful to elucidate the historical setting in which certain illuminating case examples emerged, to trace the ‘network of material practices in which they are embedded’ as the new historicist would say”.

específicamente en estas tres, basadas en obras de Philip K. Dick publicadas entre finales de la década del 50 y finales del 60. Se trata de un periodo de su producción que algunos consideran su época metafísica, como Pablo Capanna y Muriel Tagle (2014: 53), mientras que otros la consideran su época postmoderna, previa a los diarios y narraciones teológicas que caracterizaron su etapa tardía, como Katherine Hayles y Christopher Palmer (Enns 2006: 68-69).

La razón por la que seleccioné estas tres películas y no otras es que me pareció observar que, independiente de cuál haya sido el equipo a cargo de su realización, en ellas es preponderante la remediación de imágenes producidas por medios imaginarios – de hecho, en la mayoría de los casos esos medios ocupan un lugar protagónico, como veremos en este ensayo. Con esto quiero decir que no solo aparecen naves espaciales o espadas láser, sino también otros medios imaginarios que podríamos catalogar como “visuales”, capaces de realizar videollamadas, proyectar hologramas, e incluso mostrar animaciones en una caja de cereales. Pero también decidí enfocarme en adaptaciones cinematográficas de obras de Philip K. Dick porque intuí que podía haber una relación entre esa preponderancia de lo visual imaginario y las visiones místicas que el propio autor experimentó en la primera mitad de la década del setenta – tal como dan cuenta, en sus respectivas ficciones biográficas, Emanuel Carrère (2018) y Robert Crumb (1986), pero también y sobre todo el mismo Dick en sus textos teológicos antes mencionados, dentro de los cuales se encuentran *Valis* (1981), *La invasión divina* (1981), y *La transmigración de Timothy Archer* (1982) (Tagle 2014: 53).

La primera de las películas a las que me referiré es *Blade Runner*, la cual está ambientada en un futuro en el que es posible viajar a Marte. De hecho, la vida en ese planeta se ha vuelto un imperativo, dado el nivel de contaminación y radiación solar al que ha llegado la Tierra. Una de las corporaciones más poderosas que todavía quedan en nuestro planeta, Rosen, ha desarrollado un tipo de androide prácticamente idéntico al ser humano, los denominados Nexus-6, los cuales solo pueden ser identificados a través de la aplicación de un test que mide los niveles de empatía – capacidad que habría de ser la “piedra de toque” de los seres humanos auténticos, tal como señala N. Katherine Hayles (1999: 175). La función principal de estos androides o replicantes, al menos en la novela, es la de facilitar el traslado de la población humana a esas nuevas colonias interplanetarias. Rick Deckart, el protagonista, es un policía a quien le encargan “retirar” a cuatro replicantes (seis en la novela) que han escapado de las colonias y regresado a la tierra como polizontes. La película trata sobre esa persecución, alternada por encuentros y diálogos tan memorables como su estética.

La historia de *Total Recall* comienza cuando su protagonista, Douglas Quail, recurre a una agencia especial para que le introduzcan recuerdos falsos de un viaje a Marte; viaje que por algún motivo desea hacer a toda costa pero que es incapaz de financiar. La agencia le asegura que, una vez realizado el implante, no solo tendrá la sensación de haber conocido dicho planeta, sino también de haber vivido aventuras y amoríos como los de un agente especial. Una vez iniciado el procedimiento, sin embargo, los operarios de la agencia caen en cuenta de que la memoria de Quail ya ha sido previamente intervenida, debido a lo cual no es posible agregarle esos nuevos

recuerdos marcianos. A partir de ese momento Quail empieza a ser perseguido sin saber por qué, y a enfrentar situaciones propias del aventurero en el que iba a ser convertido.

Finalmente, *Minority Report* está ambientada en un futuro en el que los asesinos son capturados antes y no después de que cometan sus crímenes. Para ello, una unidad del departamento de policía, conocida como *Precrimen*, recurre a las visiones proféticas de tres jóvenes cautivos – dos hombres y una mujer – visiones que en conjunto anuncian el nombre del culpable, de la víctima, cuándo ocurrirá el crimen y, de manera más imprecisa, dónde. Gracias a la implementación de ese sistema, los homicidios terminan siendo prácticamente erradicados. Sin embargo, un día las visiones señalan al policía a cargo de *Precrimen*, John Anderton, como el autor del asesinato de un hombre al que ni siquiera conoce. Mientras escapa de quienes habían sido hasta ese momento sus subalternos, Anderton debe descifrar las razones por las que habría de asesinar a ese sujeto, pero al mismo tiempo evitar hacerlo.

Dentro de los medios visuales remediados en estas tres películas se encuentran las videollamadas, las cuales constituyen un caso muy particular dado que, si bien solían ser “imaginarias” en el contexto en el que las películas fueron realizadas, claramente no lo son en el contexto actual, en donde su presencia es prácticamente ubicua gracias a los teléfonos inteligentes y plataformas digitales como Zoom. Sin embargo, es importante considerar que esa tecnología estuvo disponible incluso en la época en la que todavía era considerada *futurista*. Al parecer ya en los años treinta, antes del inicio de la Segunda Guerra Mundial, fueron inauguradas en Alemania las primeras cabinas públicas de videollamadas, y treinta años después en Estados Unidos. Sin embargo, los intentos posteriores por implementarlas para el uso doméstico en los años ochenta, realizados por la célebre empresa de telecomunicaciones AT&T, fueron un fracaso. Es posible que haya sido por un problema tecnológico, que la pantalla con la que contaban los teléfonos fuera muy pequeña, de baja resolución. Sin embargo, lo que revelaron los *focus group* realizados por la empresa es que a la gente no le gustaba comunicarse de esa manera, que valoraban que el teléfono les permitiera hacer otras cosas mientras tanto, sin que se les viera la cara. Recién con la aparición de Skype la gente empezó a acostumbrarse a este formato, pero incluso hoy en día su uso sigue siendo marginal con respecto al tradicional, sin cámara.



Fig. 1 - fotograma (50:47) de *Blade Runner*

Lo imaginario de los medios se revela en ese sentido como un asunto que no atañe solo y exclusivamente a su viabilidad técnica, sino también a las transformaciones culturales igualmente necesarias para su inserción, y que al momento de realizar las películas todavía estaban pendientes. Pienso que de alguna manera la remediación de las videollamadas al interior de estas películas da cuenta de esa tensión con la que los usuarios de la época recibían a este nuevo medio, de la intromisión doméstica que significaba para ellos y ellas. Es así como Lori, la esposa de Quail en *Total Recall*, se comunica por videollamada con Richter, uno de los agentes que trabaja para la empresa que ha monopolizado el oxígeno en Marte, quien en realidad es su verdadero esposo (Fig. 2). Rick Deckart, el protagonista de *Blade Runner*, también se comunica por videollamada con Rachel, la mujer con la que entabla una relación amorosa, a pesar de ser un androide (Fig. 1); y Anderton, el protagonista de *Minority Report*, lo hace con Lamar, su jefe y mentor, quien lo había traicionado (Fig. 3).



Fig. 2 - fotograma (6:42) de *Total Recall*

Los hologramas no podían faltar en ninguna de estas tres grandes producciones cinematográficas, dado que constituyen prácticamente el *cliché* de la imagen futurista. Es difícil determinar, sin embargo, si se trata de un medio visual imaginario o no, dado que, si bien han empezado a ser implementados desde hace algunos años, lo han sido en eventos y espectáculos concretos y aislados. Solo por dar un par de ejemplos, a finales de los años ochenta se realizó en el Museo de Bellas Artes de Santiago de Chile una exposición de hologramas, mientras que a finales de la década del 2000 la artista canadiense Leah Modigliani realizó una performance en la que su propia proyección holográfica recitaba uno de los discursos del político socialista William Arthur Pritchard, en el mismo centro de formación en el que Marshal McLuhan hiciera clases sobre medios y tecnología (Macciavello 2018: 74).

Quizás es el carácter cotidiano que se le confiere al holograma dentro de la ficción lo que no termina de cuadrar con el uso que se le concede fuera de la ella, que como vemos es más bien de nicho. En *Total Recall*, por ejemplo, aparece un holograma de la profesora con la que Lori, la esposa de Quail, toma clases de tenis a distancia (Fig. 4). También aparece un dispositivo con el que el propio Quail genera proyecciones de sí mismo en diferentes lugares, despistando así a sus persecutores. En *Minority Report*, en cambio, el medio holográfico es mostrado con mayor detalle, dado que se ve cómo se encienden las tres proyecciones simultáneas necesarias para la configuración de una imagen de este tipo. El holograma en cuestión permite ver a un niño jugando a la pelota en mitad de la sala –el hijo de Anderton, desaparecido años atrás (Fig. 5). Constituye, en ese sentido, una suerte de *trampa al ojo* en movimiento. Sin embargo, tal como suele suceder con ese tipo de artificio, una vez que la cámara (y por lo tanto la mirada) se desplaza, el engaño se revela como tal (Bonitzer 2007: 35). Lo curioso es que mientras Anderton sigue mirando de frente la proyección e interactuando tristemente con ella, nosotros como espectadores la vemos al sesgo, constatando no solo su bidimensionalidad sino también su carácter fantasmal.



Fig. 3 - fotograma (43:36) de *Minority Report*



Fig. 4 - fotograma (23:41) de *Total Recall*

La artificialidad de los hologramas, sin embargo, pareciera ser insistentemente señalada en las películas en las que son remediados, ya sea a través del movimiento de cámara (como acabamos de observar) o bien a través de fallas, parpadeos, *glitches*, o el uso de una reducida paleta cromática. Tanto es así que todas esas fallas parecieran ser parte de sus atributos como medio visual. Esto me recuerda a un pasaje del libro ya citado de André Chastel (2015: 33), según el cual la pintura debe ser más condensada o esquemática que aquella al interior de la cual se encuentra, para que así “tenga la apariencia de una pintura y no de la realidad pintada”. Es posible que esta condición, a la cual el autor se refiere como “paradoja del cuadro dentro del cuadro”, sea extrapolable al holograma, remediado por esa otra proyección que es el cine. Pero, por otro lado, también se podría pensar que, a través de esas fallas, se expresa la idea de que estamos ante una imagen cuya definición y peso siempre estará por encima del ancho de banda, siempre estará más allá de nuestras posibilidades técnicas, pero que aun así sigue siendo requerida en la ficción ya que, a final de cuentas, es la más corpórea de las imágenes en movimiento. El mensaje holográfico de la princesa Leia resulta, en ese sentido, sumamente ilustrativo. Tal como recordará el lector, su transmisión era tan urgente como defectuosa, pero aun así esa suerte de *aparición mariana* lograba desencadenar la acción, y con ello dar inicio a esa célebre saga.



Fig. 5 - fotograma (19:17) de *Minority Report*

En *Blade Runner*, *Total Recall* y *Minority Report* también es posible encontrar medios visuales cuyo estatuto imaginario podríamos decir que es permanente, independiente de los cambios que se produzcan a nivel tecnológico o cultural fuera de la pantalla. En el caso de *Blade Runner* tenemos la tecnología que posibilita generar recuerdos en los replicantes a través del uso de fotografías impresas; recuerdos que incluso podrían desarrollar una conciencia humana –lo cual se condice con la idea de que la conciencia es una mera interfase entre el aparato perceptual y un dispositivo de registro, presente en varios cuentos de Philip K. Dick (Enns 2006: 74). La película, en ese sentido, actualiza el problema de la memoria asociada a la fotografía dada su naturaleza icónica e *indicial*, asunto sobre el cual se ha debatido insistentemente desde los orígenes de ese revolucionario medio visual. En el caso de *Total Recall* se utiliza una tecnología similar, pero para instalar recuerdos falsos en la memoria de un ser humano y no de un androide (Fig. 11). En *Minority Report*, finalmente, encontramos la tecnología que permite acceder a las visiones de los denominados *precogs* que vaticinan los asesinatos (Fig. 8 y Fig. 9). En ese sentido, el medio visual imaginario de esta película no es el cuerpo del *precog* en el que se generan dichas imágenes (o al menos no solo su cuerpo) sino más bien el monitor a través del cual las imágenes pueden ser exteriorizadas y visualizadas por el resto.

En estas tres películas basadas en obras de Philip K. Dick, por lo tanto, los medios que siguen siendo imaginarios son aquellos a través de los cuales se intenta acceder a la psiquis ajena, a las imágenes mentales, lo cual constituye una de las obsesiones características del propio autor. Incluso en la ficción biográfica sobre Philip K. Dick escrita por Emmanuel Carrère, *Yo estoy vivo y vosotros estáis muertos*, hay varios pasajes que refieren a esa obsesión:

En un manual de filosofía había descubierto la distinción entre el *idios kosmos*, la visión singular del universo que cada uno de nosotros tiene en su cabeza, y el *koinos kosmos*, que representa el universo objetivo. (...) En realidad, su idea no consistía en intercambiar su *idios kosmos* con el de otro – con el riesgo de

no darse cuenta de nada, dado que pasaría a ser otro y ya no sería él –, sino en visitar el *idios kosmos* de otro sin abandonar el suyo. De viajar por ese *idios kosmos* como por un país extranjero. Solo necesitaba un artificio para realizar ese viaje, y el género al que pertenecían sus obras tenía al menos la ventaja de ofrecerle artificios a montones. (2018: 72-73)

Ahora bien, en el caso de estas tres películas, los medios imaginarios no solo son utilizados para visitar el *idios kosmos* ajeno, sino también para intervenirlos y sacar algún provecho de él, acorde a otra de las temáticas recurrentes de la obra de Philip K. Dick de este periodo: el uso totalitario de las tecnologías mediales dentro de los estados de vigilancia. Esa intervención es realizada ya sea creando imágenes (*Blade Runner*), modificándolas (*Total Recall*), o bien exteriorizándolas (*Minority Report*). Ahora bien, una lectura intermedial, como la que hemos tratado de realizar aquí, podría llevarnos a pensar que en la obra de Philip K. Dick hay una consideración de la agencia que poseen los propios medios en la generación de sentido, y que ayudaría a entender mejor la responsabilidad que tienen dentro de esa intervención psíquica. Sin embargo, tal como señala Anthony Enns, según Philip K. Dick “‘la culpa no la tienen los medios en sí mismos, que habrían de ser totalitarios en su esencia’, sino más bien ‘las fuerzas autoritarias que dan vida a la imagen’”⁴ (2006: 70). De manera más rotunda, también señala que “‘Dick habría estado en desacuerdo con Baudrillard, y con Marshall McLuhan antes que él: el medio no es el mensaje; simplemente provee una vía –en sí misma neutral– para la afirmación del poder político’”⁵ (2006: 70).



Fig. 6 - fotograma (19:17) de *Blade Runner*

4 “‘the fault lies not with a totalitarian essence in the media itself’ but rather with ‘the authoritarian forces who bring the image to life’”.

5 “‘Dick would ‘disagree with Baudrillard, as with Marshall McLuhan before him: the medium is not the message; it simply provides a venue –in itself neutral– for the affirmation of political power’”.



Fig. 7 - fotograma (45:38) de *Blade Runner*

El rol que cumplen esos medios imaginarios al interior de estas tres películas se entiende mejor una vez que se los observa en relación a las imágenes producidas a través de medios reales u “observables” – vale decir, medios visuales que ya eran reales al momento en el que la película fue filmada, tales como el video y la fotografía. Rick Deckart, en *Blade Runner*, utiliza un procesador de imágenes para localizar a una replicante, realizando sucesivas ampliaciones sobre la fotografía de una habitación, pasando del reflejo de un espejo circular, ubicado al fondo, al reflejo del espejo de la puerta de un armario, levemente ladeada y oculta al espectador, para llegar finalmente al rostro en cuestión (Fig. 6 y Fig. 7). La imagen resultante, obtenida tras haber realizado todas esas ampliaciones, posee una alta definición que es tan ficticia como la película en sí. En una escena clave de *Minority Report*, por otro lado, el protagonista encuentra un montón de fotografías impresas desplegadas sobre la cama de un hombre desconocido que lo incriminan como el asesino de su hijo, aunque más adelante se revela que se trataba de un montaje. Ambos casos demuestran que las imágenes fotográficas mantienen su estatuto testimonial al interior de estas películas, y que por lo mismo pueden ser utilizadas para la identificación de personas, lo cual es planteado como una necesidad prioritaria dentro de un régimen totalitario.

Las únicas imágenes que sin embargo parecieran generar completa confianza son las imágenes mentales antes aludidas, experimentadas por personas con capacidades extraordinarias, producto del consumo involuntario de determinadas drogas. Todos esos cyborgs o mutantes, de estatuto casi mesiánico o divino, no necesitan más que su propio cuerpo para experimentar esas visiones, inmunes a toda manipulación. Los medios imaginarios antes descritos, de hecho, son utilizados para que otras personas, sin capacidad extrasensorial alguna, también puedan acceder a esas imágenes y a la verdad que revelan. En *Minority Report* la clave para descifrar el engaño al que ha sido sometido Anderton está en una de las tres visiones, en uno de los tres reportes que configuran ese vaticinio incriminatorio (el “reporte minoritario”). En *Total Recall*, por otro lado, la clave para escapar del “encapsulamiento corporativo” al que

ha sido sometida la población de Marte se encuentra en la mente del líder de la resistencia (Fig. 10).

Esa distinción un tanto categórica entre el estatuto que se les confiere a las imágenes mentales y el que se les confiere en cambio a las imágenes externas e inscritas –en donde las primeras habrían de ser *verdaderas* y las segundas *engañosas* o *falsas*– se observa, sin embargo, solo en el caso de las películas, mas no en los cuentos y las novelas de Philip K. Dick en las que se basan. En efecto, tal como han afirmado algunos de los autores citados hasta ahora, su producción narrativa no pareciera funcionar de acuerdo a ese mismo maniqueísmo que sí opera en cambio en sus adaptaciones fílmicas. Por el contrario, en los cuentos y novelas de Philip K. Dick, sobre todo en aquellas que forman parte de su producción más temprana, se tiende a cuestionar la tradicional dicotomía entre lo verdadero y lo falso, la realidad y la ficción, – de hecho, hay quienes sostienen que son esos límites inestables los que habrían afectado la vida personal del autor a mediados de los años setenta (Enns 2006: 68). Esa inconsistencia entre estas películas y las obras literarias en las que se basan, sin embargo, pareciera ser necesaria para que, dentro de la ficción fílmica, destaque la importancia de acceder a las visiones ajenas a través de aparatos o mutantes que las experimentan de forma inmediata (sin mediación alguna), dado que ese hecho ilustra una idea presente en prácticamente toda la producción literaria de Philip K. Dick: la interpenetración de la conciencia con las tecnologías mediales, y la posibilidad de que estas últimas provoquen experiencias espirituales que disuelvan los límites del ser (2006: 86).

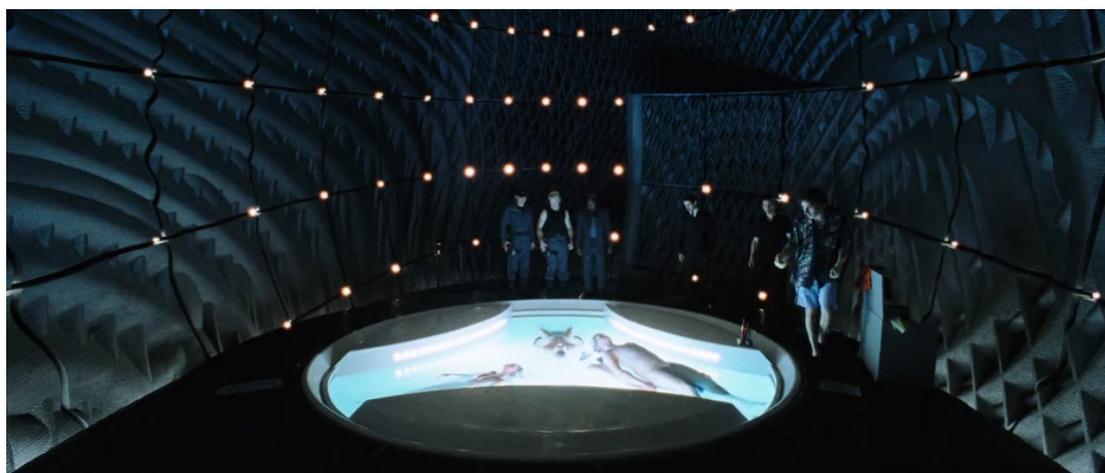


Fig. 8 - fotograma (25:32) de *Minority Report*



Fig. 9 - fotograma (28:57) de *Minority Report*

Ahora bien, otra de las implicancias de que las experiencias visuales de *cyborgs*, mutantes y seres humanos sean remediadas en estas tres películas es el hecho de que estas presuponen la existencia de imágenes mentales, en la medida en que los sueños, los recuerdos, y las visiones son figuradas como tales. El cuerpo de quien sea que las experimente opera en ese sentido como un medio en sí mismo – lo cual ilustra de manera sumamente elocuente lo establecido por Hans Belting al respecto (2007) – pero un medio igualmente imaginario, dada sus extraordinarias capacidades visio-narias. En las obras de Philip K. Dick en las que se basan estas películas, sin embargo, no se alude a las visiones, recuerdos, y sueños en términos icónicos; ninguno de ellos es descrito visualmente en el texto. En *Sueñan los androides con ovejas eléctricas* se le implantan recuerdos falsos a los replicantes, pero en ningún momento se señala o insinúa siquiera que esos recuerdos sean fotografías o imágenes de cualquier otro tipo. Los *precogs* del cuento “*Minority Report*”, por otro lado, no cuentan con monitores en los que se proyecten sus visiones, ni siquiera hacen un dibujo o boceto a través del cual las comuniquen; simplemente las balbucean. Es posible sostener, por lo tanto, que la manera en la que son referidas las imágenes mentales varía según los recursos con los que dispone cada medio (el cine y la literatura). La figuración de las visiones podría ser entendida, en ese sentido, como un recurso para pensar la cualidad medial del cuerpo humano que es propio del cine, más allá de que Philip K. Dick haya sido reticente a la idea de que el medio también piensa.



Fig. 10 - fotograma (1:19:22) de *Total Recall*



Fig. 11 - fotograma (1:30:14) de *Total Recall*

Para concluir, quisiera referirme a un pasaje del libro *El ojo místico* de Víctor Stoichita que aborda un objeto que, en una primera instancia, podríamos considerar completamente distinto al que hemos estado analizando en este ensayo: la pintura religiosa del siglo de oro español. Según el historiador del arte rumano, en esas obras la representación de la visión se presenta siempre bajo la forma específica de “imagen en imagen”, la cual a su vez es contrastada con imágenes de otro orden, con el propósito justamente de reafirmar su veracidad (1996). Algo así hemos visto que

sucede en estas tres películas, en las que se contrastan las imágenes visionarias con aquellas que han sido producidas por medios visuales no imaginarios como la fotografía, con la intención de reafirmar la mayor credibilidad de las unas con respecto a las otras. Pero más importante aún, Stoichita insiste desde un principio en el carácter autorreflexivo de la figuración de visiones místicas al interior de la pintura; carácter que en este ensayo le atribuimos también a la remediación de hologramas y visiones en el cine. Cada una de ellas no solo constituye también una *proyección*, al igual que el mismo cine en su formato más tradicional y hasta ahora característico, sino también el recurso al que puede recurrir este medio específico para representar aquello que no se puede ver con los ojos: los sueños, los recuerdos, las alucinaciones. Pienso que esas constantes que podemos encontrar entre la figuración pictórica de visiones místicas y la remediación de medios visuales imaginarios que posibilitan su acceso no solo nos hablan de lo que pueden tener en común las distintas experiencias visionarias (reales o ficticias) que suscitaron su producción, sino también de todo lo que implica representar al interior de una imagen no ya otra imagen, sino la misma visión.

OBRAS CITADAS

- BELTING, Hans. *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz, 2007.
- BOLTER, Jay David & Richard Grusin. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- BONITZER, Pascal. *Cine y pintura*. Buenos Aires: Santiago Arcos, 2007.
- CARRÈRE, Emmanuel. *Yo estoy vivo y ustedes estáis muertos. Un viaje en la mente de Philip K. Dick*. Barcelona: Anagrama, 2018.
- CHASTEL, André. *El cuadro dentro del cuadro*. Madrid: Libros de la resistencia, 2015.
- CRUMB, Robert. The Religious Experience of Philip K. Dick. *Weirdo*, n. 17, 1986.
- DICK, Philip K. Dick. Minority Report. *The Philip K. Dick Reader*. New York: Citadel, 1987. 323-354
- DICK, Philip K. Dick. *Sueñan los androides con ovejas eléctricas*. Buenos Aires: Edhasa, 2003.
- DICK, Philip K. Dick. We Can Remember It For You Wholesale. *The Philip K. Dick Reader*. New York: Citadel, 1987. 305-322.
- ENNS, Anthony. Media, Drugs, and Schizophrenia in the Works of Philip K. Dick. *Science Fiction Studies*, Greencastle, vol. 33, n. 1, "Technoculture and Science Fiction", pp. 68-88, 2006.
- HAYLES, N. Katherine. *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: U of Chicago P, 1999.

HUHTAMO, Erkki & Jussi Parikka. Introduction: An Archaeology of Media Archaeology. Erkki Huhtamo & Jussi Parikka, orgs. *Media Archeology. Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press, 2011. 1-24.

KLUITENBERG, Eric. On the Archaeology of Imaginary Media. Erkki Huhtamo & Jussi Parikka, orgs. *Media Archeology. Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press, 2011. 70-94.

LAPOUJADE, David. *La alteración de los mundos. Versiones de Philip K. Dick*. Buenos Aires: Cactus, 2022.

MACCIAVELLO, Carla. Una vez grandiosa entre las naciones: Conversación entre Leah Modigliani y Carla Macchiavello. *Cuadernos de arte*, Santiago, n. 22, p. 71-89, 2018.

MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

MITCHELL, William John Thomas. *La ciencia de la imagen. Iconología, cultura visual y estética de los medios*. Madrid: Akal, 2019.

STOICHITA, Víctor. *El ojo místico. Pintura y visión religiosa en el siglo de oro español*. Madrid: Alianza, 1996.

TAGLE, Muriel. Un universo de información: Philip K. Dick desde la mística. *Forma: revista d'estudis comparatius: art, literatura, pensament*, Barcelona, vol. 9, p. 51-68, 2014.

FILMOGRAFÍA (ORDEM CRONOLÓGICA)

Blade Runner, dirigido por Ridley Scott, 1982.

Total Recall, dirigido por Paul Verhoeven, 1990

Minority Report, dirigido por Steven Spielberg, 2002.