

Mark Rappaport

(...) Personalmente me gusta la idea de que ir al cine es como practicar un deporte de contacto. Cuando no estoy absolutamente absorbido viendo una película me descubro contestando a la pantalla. Quizá es sólo un susurro, o igual sólo está en mi cabeza, pero hay dos bandas sonoras que transcurren a la vez: una procede de la película y la otra es mi propio comentario. Lo que hace que sea mucho más democrático ver las películas en la televisión. En la privacidad de mi cuarto de estar puedo decir en alto mis pensamientos y con los mismos decibelios que la película que estoy viendo. La invención del vídeo convirtió este acercamiento activo a la crítica cinematográfica en un deporte de salón. Se puede refunfuñar sobre el diálogo, los decorados, los ángulos, la interpretación, la trama, a tu propio ritmo. Si se quiere (yo nunca quise) se puede volver atrás y reescribir tus exabruptos hasta que queden bien, hasta encontrar la réplica adecuada, *le mot juste*. En cierto sentido es casi la antítesis del fenómeno *The Rocky Horror Picture Show*, donde el guión es palabra de Dios. Puedes ser tu propio coro griego comentando la tragedia de otro cineasta. Tú, combativo espectador, puedes ser la antístrofa.

1982. *Cliente muerto no paga*. Cuando vi aquella película deseé haberla hecho yo. Ninguna película ha llegado más lejos a la hora de incorporar elementos de las películas amadas y hacerlos conscientemente parte de su obra y de su estética. Lo que me pareció más extraordinario, además de los trucajes, de su intento de casar el decorado y la textura de las películas ya existentes con los de la que se está haciendo, fue que la película tuvo que haber sido escrita con una mano en la máquina de escribir y la otra en el reproductor de vídeo, y montones de cintas. Claramente los guionistas estaban viendo docenas de películas mientras escribían, para ver qué planos y qué líneas de diálogo podían recogerse, apropiarse y tejerse en el guión que estaban fabricando. Esa especie de proceso con retales me atraía enormemente. En parte debido a mi formación como montador y en parte debido a mi estética de pastichero (robar de todos pero, ¡borrar las huellas!) la película me pareció un paso extraordinario en la dirección de... en fin, de algo distinto, una carta de amor a los géneros queridos emparejada con una sobria consciencia de que intentar duplicarlos sería algo ridículo y anacrónico.

Me gustó la idea de que un texto que ya existe se pudiera apartar, separar de su contexto y retejerlo en un texto nuevo con sus significados alterados o transformados, dejando su esencia intacta. Me gustaba también la idea de que los cineastas reflexionaban mientras hacían su obra (querían que se notaran las costuras) y de que se pudiera ver el proceso de su pensamiento al desnudo en la pantalla. Estábamos en 1982, una década antes de que cualquier periodista a sueldo empleara tranquilamente palabras como "posmodernista" y "deconstrucción" para describir cualquier cosa, desde anuncios de cerveza a Almodóvar o *Los Picapietra*. Sin duda esas palabras, mediante el abuso irreflexivo, han perdido su sentido, pero imagínense la sorpresa, en 1982, al ver una película como *Cliente muerto no paga* hecha en Hollywood, un ámbito en el que tales vocablos polisilábicos necesitan un visado especial para entrar. ¿Qué era entonces la película, si sus creadores no tenían el vocabulario que describiera el proceso? Tal vez estaban sencillamente enchufados al Zeitgeist. Después de todo, el posmodernismo describe un proceso. No es una fórmula para crear una obra. La deconstrucción la hace el espectador tras los hechos, no de antemano el publicista.

En fin, Zeitgeist o no Zeitgeist, está claro que los escritores no habrían podido desarrollar

ese concepto sin la accesibilidad del reproductor de vídeo y las copias de las películas en VHS. Diez años antes, una película así habría sido impensable. Diez años después, ¿hay alguien que aún no la esté haciendo? (...)

Si crees que los inventos mecánicos no tienen una relación política con la época en la que se han intentado, sáltate este apartado.

Sin entrar en detalles, hace algunos años estuve muy enfermo. Durante un periodo de dos años y medio, estuve prácticamente en cama. Me sentía bien un rato, pero nunca bien del todo, y entonces recaía y tenía que pasar dos o tres días en la cama. Antes de aquello había estado grabando películas y tenía una colección de favoritas así como muchas otras que nunca había visto. Era lo único que podía hacer durante el día: ver películas. No podía trabajar, no podía leer, no podía escribir. A veces estaba demasiado enfermo incluso para ver la televisión. Sí, así de enfermo estaba. A menudo grababa cualquier mierda que ponían por la noche y veía una parte al día siguiente. O, a veces, en los días buenos, es decir, si me sentía lo bastante bien como para caminar, iba a la tienda más cercana, a pocas manzanas de casa, volvía y me desplomaba con una pila de vídeos que llenarían mis días a la espera de sentirme mejor. En un momento dado se me ocurrió lo conveniente y coincidente que había sido que la invención y la proliferación a escala mundial de los reproductores y cintas de vídeo coincidieran con la propagación a escala mundial del SIDA y de otras enfermedades del sistema inmune.

Sin embargo, la paranoia de tener una enfermedad que no tenía ninguna fuente identificable o incluso al principio ni siquiera un nombre me hizo darme cuenta de que los reproductores de vídeo tenían que inventarse para calmar a un creciente y ya vencido ejército de gente floja y debilitada. Pero, ¿con qué propósito? ¿Para evitar que cometieran un suicidio en masa? ¿Para dar una débil voz a su descontento con la forma en la que se practica la medicina y se tratan las enfermedades? Un lisiado segmento de la sociedad acallado hasta la extrema pasividad viendo películas de Walt Disney, *La jungla de cristal* y *Terminator 2* hasta que la materia magnética borrara la superficie de la cinta de vinilo... Los reproductores de vídeo estaban diseñados, si no intencionadamente, sin duda por defecto, para quitar un peso de los hombros a los miembros de la familia y a los seres queridos y para distraernos de nuestras dolencias.

Un poco de pan, un montón de circo en forma de vídeo para alquilar y te sentirás mucho mejor por la mañana. Tal vez *Solo en casa* es el título profético de lo que puede que un día se llame la era en la que coincidieron el vídeo y el SIDA, una población atada a la cama y reconfortada con los éxitos del videoclub. Incluso si no puedes ya participar en tu propia vida, deberías aún ser capaz de estar al día con la cultura popular desechable. Parece evidente que la religión no es el único opio del pueblo. Pero aunque Benjamin podría haber predicho los usos y aplicaciones del vídeo, Marx sin duda no podría haberlo hecho. Yo recuerdo, en aquel momento, estar increíblemente agradecido por la invención de este canguro electrónico.

En un momento dado estaba viendo *El extraño caso de Dr Jekyll*, de Victor Fleming (1941), una película que no había visto antes y que me impresionó por su desparpajo y su desvergüenza no censurada, especialmente siendo una producción MGM. En una escena de fantasía de Hyde, Spencer Tracy tiene a la chica buena, Lana Turner, y a la chica mala, Ingrid Bergman, enjaezadas como caballos a su carruaje mientras que jovialmente las azota. Pero eso es otra historia.

Hay una escena en la que Lana arrastra a Spencer a un museo y le señala una réplica de medio metro de una famosa escultura. Lana explica que el original está en el Louvre y que se llama Victoria Alada. Spencer, sin perder un segundo, suelta, “¿Qué sentido tiene la victoria si pierdes la cabeza?” Lana contesta, “¿Qué sentido tiene que adquiera cultura si no me vas a hacer caso?”

Dice mucho esa frase, ¿verdad? También recuerdo claramente que ella decía, “Me gusta saber sobre arte. Te da algo de qué hablar”. Pero nunca volví a encontrar aquella frase, aunque volví sobre la película dos veces. En cualquier caso, ese día nació la idea para *Rock Hudson's Home Movies*.

Pensé que sería interesante montar una recopilación, con algún tipo de comentario mínimo, de escenas sobre el arte y los artistas tal y como se representan en las películas de Hollywood, explorando las actitudes contradictorias y conflictivas en las que los artistas y el arte parecen ser reverenciados y a la vez repudiados casi en el mismo encuadre o aliento. Me emocionó la idea y apunté casi dos docenas de títulos de los que se podrían extraer escenas, que me vinieron a la cabeza enseguida. (...)

Pero, en realidad, *Rock Hudson's Home Movies* es hija de 15 o 20 años de teoría crítica. No tiene deudas con artículos o teorías específicas, pero sin duda las tiene con enfoques teóricos que posteriormente han calado hondo en nuestro cuestionamiento cultural de los estereotipos de género, las preocupaciones gay y feministas sobre los modos de representación, o qué significa una imagen y las distintas formas en las que una imagen, o palabras, o una imagen combinada con palabras, puede leerse. Pero tampoco podría haberse hecho *Rock Hudson* antes de la invención de ese aparato, quintaesencia de la plusvalía del capital y del tiempo libre: el vídeo.

En ese sentido estoy muy contento de haberla hecho. Siempre me había considerado muy lineal y encerrado en las formas tradicionales. Me alegró ser capaz de usar nuevas tecnologías y reinventar los fines para las que habían sido inventadas. Por el camino me di cuenta de que el vídeo es un formato mucho más relajado y grácil que la película para algo tan personal y excéntrico como un ensayo. Crear un “ensayo” en película, al menos aquellos días, parecía una enorme cantidad de trabajo (¡y de dinero!) para algo que tiene comparativamente un público tan pequeño. (...)

El único modo eficaz de confrontar y criticar la cultura popular es presentándola en las formas y las imágenes con las que se presentó la primera vez, no con una descripción de segunda mano. Al hacer *Rock Hudson*, tan importante para mí como el tema de la representación (especialmente en las áreas de los roles de género: masculino/femenino, heterosexual/homosexual, etc.) fue la habilidad de mostrar el material sobre el que se discute. Cuando alguien escribe un artículo sobre la representación en el cine tienes que confiar en sus vacilantes recuerdos (esto es, si lo has visto y si lo recuerdas) y en la descripción de lo que ellos veían. Si se describen varios ejemplos, se hace la conexión para el espectador. En mi formato se lleva la fuente hasta el espectador. Incluso si la escena está descontextualizada, la autenticidad de lo que se presenta, de lo que se ve y oye, es innegable. No estás sometido a la barrera adicional y poco fiable de la impresión de una fuente secundaria de lo que fuera que creyó que vio.

Por supuesto, esto de “enseñar” imágenes inevitablemente suscita uno de los temas mayores en la apropiación de material, el obtener los derechos, un asunto legal que creo que adquirirá una creciente importancia en esta década. Mi excusa en una sala de juicios sería

que estas imágenes nos corrompieron primero y que ahora es nuestro turno. Las imágenes se nos han presentado, han moldeado nuestras percepciones del modo en que aprehendemos el mundo desde que éramos muy jóvenes hasta el momento presente. Y lo seguirán haciendo hasta el día de nuestra muerte. Decir que las películas reflejan la realidad ha sido siempre, como mucho, una media verdad. Si la relación entre pantalla y espectador es un infinito salón de espejos que refleja expectativas, ideas recibidas, falsos mitos y el deseo de abrazarlos, de una forma u otra el ciclo debe ser cortocircuitado. Hay que arrojar piedras a esta galería de espejos de infinitos reflejos: la pantalla, el público, el público, la pantalla...

Mark Rappaport, "Notes sur *Rock Hudson's Home Movies*", *Trafic*, número 12, 1995.