

## EL PRAGMATISMO EN EL CINE DE FICCIÓN

Por Claudio Landete Anaya

El Pragmatismo es un método filosófico o teoría del pensamiento, según el cual el único criterio válido para juzgar algo como real o verdadero se ha de fundamentar en sus efectos prácticos, en su utilidad, en las bondades derivadas. El Pragmatismo se mantiene dentro del mundo de los fenómenos, pero no para examinarlos y describirlos críticamente (como haría un científico) sino que quiere dominarlos y hacerlos manejables al hombre. No interesa tanto saber qué es ciertamente verdadero y qué es falso, sino qué necesidad satisface de la persona.

La mayoría de las teorías filosóficas acerca de la naturaleza de la verdad, han supuesto tácitamente, desde el principio, que todas nuestras creencias son verdaderas. Al igual que sucede en nuestra vida y recuerdos, incompatibles a priori con la existencia del error. Ese es el primer punto de coincidencia del cine reciente de ficción con el pragmatismo: incidir en el hecho de que algunas de nuestras creencias vitales resultan ser erróneas.

«Verdadero», para esta corriente filosófica, significa «favorecedor del objetivo que ha conducido a la pregunta». Una creencia no se puede calificar como un elemento aislado, tiene que estar en relación con un objetivo. Será verdadera si favorece la realización de ese objetivo y falsa si no lo favorece. Los efectos de creer, en ese caso, serán buenos, incluyendo las emociones que se susciten o las consecuencias percibidas.

A priori no solemos pensar que en una narración literaria o cinematográfica la verdad deje de ser absoluta o lo que es lo mismo que los significados dejen de ser invariables, para convertirse en elementos relativos en función de cada sujeto. Suponemos que los datos y verdades son inamovibles. Un pilar sólido sobre el que se basa nuestra tranquilidad intelectual, pero con el Pragmatismo todo está sujeto a revisión o cambio de una nueva perspectiva futura. A lo mejor, precisamente por este motivo, abundan las historias donde, para ser más cautivadoras, corrientes de pensamiento como la citada ejercen una considerable influencia. Veamos algunos ejemplos.

En el año 1990, el film *Desafío Total* de Paul Verhoeven se basó en el relato *Lo recordaremos por usted perfectamente* de Philip K. Dick. El argumento giraba alrededor de programar al protagonista, Doug Quaid, una memoria artificial de un viaje a otro planeta, Marte, con el estímulo adicional de sentirse un agente secreto. Al final de la película, el protagonista es consciente de que no es el Doug Quaid que pensaba, sino un agente sin escrúpulos del cruel Coohagen que ha sido telepáticamente camuflado para infiltrarse entre la insumisa resistencia marciana. No existe la verdad absoluta, sino

en función de la persona. Doug Quaid elige no retornar a su personalidad original. En términos pragmáticos se ha convertido en otro hombre con deseos y prioridades distintas.

Si revisamos *Esfera* (1998) del director Barry Levinson e inspirada en la novela de mismo título de Michael Crichton; al descubrir una lámpara cósmica de Aladino, el equipo de científicos desplazado al interior de una nave espacial sumergida desde hace 300 años llegan a ser conscientes de que no son capaces de evitar que el objeto materialice sus peores temores y pulsiones negativas. No experimentan ninguna utilidad beneficiosa, todo lo contrario, están en permanente peligro. Deciden de mutuo acuerdo que la humanidad no está preparada todavía para un hallazgo de tal magnitud y le ordenan de forma comunal que abandone nuestro planeta. Consecuentemente, habrá de pasar mucho tiempo hasta que se produzca una investigación o revisión posterior de las propiedades de dicho artefacto.

*Matrix* (1.999) de Andy y Larry Wachowsky, quizás nos presenta el más claro e influyente mensaje pragmático del último cuarto de siglo en la figura del traidor *Cifra*. En medio del acuerdo entre el *Agente Smith* y *Cifra*; este último dice, cuando pide que le reinserten en una central de energía:

*“¿Sabes? Sé que este filete no existe. Sé que cuando me lo meto en la boca, es Matrix la que le está diciendo a mi cerebro: es bueno y jugoso. Después de nueve años... ¿sabes de qué me doy cuenta? La ignorancia es la felicidad.*



Durante todo el film, *Cifra* no para de lamentarse en términos parecidos. ¿Por qué cogí la dichosa pastilla roja? ¿Conocer la verdad para esto? En resumidas cuentas, de qué sirve la verdad si no te hace más feliz. La utilidad es la base de todo y no hay ninguna utilidad en ser penosamente consciente fuera del sistema de realidad virtual

creado por las máquinas en esta película.

Pocos minutos después encontramos la segunda gran apuesta pragmática en *Matrix*: la figura del *Oráculo*. *Morfeo* y *Neo* van a verle en una incursión arriesgada en el mundo virtual. Y el vaticinio del *Oráculo* no se da en términos de Sí o No, de Verdadero o Falso. El pronóstico se da en términos de lo que Keanu Reeves necesita oír conforme a lo que serán los acontecimientos futuros. Necesidad conforme a un propósito o finalidad.

El rechazo o la negación de partes de la realidad, el olvido si sentimos que tiene un efecto beneficioso para la persona, y que ya hemos apuntado someramente, puede considerarse un argumento pragmático que está siendo muy explotado en el cine de naturaleza fantástica del cambio de milenio.

En *Memento* (2.000) de Christopher Nolan. El protagonista, Leonard, sufre una enfermedad que le impide retener la memoria más allá de unos breves minutos. Vive entregado únicamente a una misión, vengar la muerte de su esposa, a quien cree brutalmente asesinada; para no olvidarlo se tatúa el cuerpo con los datos sobre esa muerte, junto con fotografías instantáneas en las que escribe breves notas que le ayuden en sus pesquisas. Al final un policía corrupto que ha estado aprovechándose de él, le hace ser consciente de la verdad. Su mujer voluntariamente llevó a Leonard a una situación límite para hacer reaccionar a su mente y curarle, haciendo que le inyectase insulina repetidamente. Fue él mismo quien provocó la muerte del ser que más amaba.

Aunque logra recomponer fugazmente el drama. La película concluye con el deprimente desenlace de Leonard iniciando por enésima vez la búsqueda de los asesinos de su esposa.

Películas dignas de mención en este apartado por presentar cierta similitud temática, son: *La escalera de Jacob* (1.990) de Adrian Lyne o *La caja negra* (2.005) de Richard Berry.

En *Inteligencia Artificial* (2.001) de Steven Spielberg se narra la historia de un prototipo de niño robot que ha sido acondicionado para amar únicamente a una mujer que tiene a su hijo Martin en estado de coma. El hijo biológico se recupera milagrosamente y tras una serie de desafortunados incidentes entre el hijo verdadero y el reemplazo robótico, la familia decide abandonar al último en el campo; expulsándolo de sus vidas y exponiéndole indefenso ante los peligros del mundo. El motivo principal es que el robot ha perdido la utilidad de llenar el vacío emocional de la madre, ante la vuelta de Martin. La película nos muestra el periplo de un sustituto mecánico innecesario, un ser ya sin una finalidad reconocida en la sociedad.

*El maquinista, el hombre sin sueño* (2.005) de Brad Anderson es una película en la que un hombre va deteriorándose a raíz de una fatiga crónica con origen en que desde

hace un año no puede dormir. Su mundo se va convirtiendo en una pesadilla paranoica. Al final, resultará que los fenómenos que le atormentan están reflejando un conflicto profundo de su mente. Es la sensación de culpabilidad porque atropelló a un niño y se dio a la fuga sin prestarle auxilio. Al final el hecho aflora en la mente, adquiere la condición de verdadero o real, siendo asumido por el protagonista, ante la imperiosa necesidad de poner en paz su conciencia como requisito previo a poder descansar.



Hay un film asiático muy sugerente *Re-cycle* (2.006) de los Hermanos Pang. En el cual una escritora de best-sellers llamada Tang Yin llega a un universo paralelo en el que malviven todos los objetos, personas y las emociones que una vez poblaron nuestro planeta y que luego, por olvido, abandono o simple sustitución, fueron arrojados fuera de nuestras vidas, a la basura.

Tang Yin tendrá la cooperación de un anciano y una niña que le ayudarán a orientarse en tan extraño entorno y a salir de él. Al final de la narración recordará que los seres que la favorecen son en verdad su abuelo y la hija que nunca tuvo con motivo de un aborto. Ambas personas, relegadas al olvido en la psique de Tan Yin durante tanto tiempo, adquieren la condición de verdaderos conforme participan en la huida de la protagonista.

Existen ciertas similitudes argumentales entre ese film y *Paycheck* (2.003) de John Woo en el que a un brillante ingeniero informático, Michael Jennings, contratado para trabajar en proyectos secretos, por una cláusula de confidencialidad, se le borra la memoria inmediata después de cada investigación para que no pueda facilitar nunca ninguna información a terceros. Sorprendentemente, después de la última investigación, renunció a cobrar salario alguno y en vez de eso se envió un sobre con objetos personales, aparentemente de escaso valor, que en realidad esconden pistas sobre el pasado olvidado y claves para superar las amenazas y peligros del presente.

Jennings debe resolver cuanto antes el rompecabezas del pasado, conforme va descubriendo, obligado por la secuencia de los acontecimientos, la utilidad de cada objeto. Estas pistas, son fragmentos de verdad, que adquieren su razón de ser dentro de un propósito más amplio. Jennings va actualizando su visión de la realidad progresivamente, objeto a objeto. Argumento inspirado en una historia de Philip K. Dick.

En *Cypher* (2.002) de Vincenzo Natali nos encontramos con un universo de conjeturas y de engaños, donde lo que se ve no es lo que aparenta ser. En el que al final el personaje principal está tan desconcertado que lo que busca es un criterio de verdad, después de una sucesión de identidades ficticias: Morgan Sullivan, Jack Thursby... Pero todo resulta estar subordinado a la satisfacción de un deseo personal. El argumento más allá de la parafernalia del espionaje industrial, se resume en cómo llega a actuar el protagonista para obtener lo que más desea: la seguridad de su pareja. Aunque es verdad que en la secuencia de identidades ficticias pone de manifiesto temas como: la alienación del individuo, la incapacidad de decisión o el hastío rutinario.

La perspectiva planteada en *Origen* (2.010) de Christopher Nolan es bastante interesante. A un extractor de pensamientos del subconsciente le encargan el proceso inverso, incluir una idea ajena en la mente del heredero de un imperio empresarial, a través de los sueños.

Tal como ha sido vestido el proceso en la película, es coherente con la teoría pragmática porque la falsa idea que le implantan se convierte en verdadera en la medida que ayuda a establecer relaciones satisfactorias con otras partes de su experiencia personal. Es un pensamiento positivo y motivador. Después de implantarle la idea-origen, el sujeto afectado recuerda con otros ojos las difíciles relaciones personales que mantenía con su padre, recién fallecido. Se sentirá receptor de un amor que nunca tuvo y de un deseo paterno de que se labrase su propio destino. Engañándole, han cambiado la voluntad del sujeto, que no seguirá los pasos de su progenitor y desmembrará el imperio empresarial; pero han mejorado la calidad de sus recuerdos y su autoestima.

*Origen* se centra en una de las cuestiones capitales del pensamiento pragmático: ¿Cuál es el valor efectivo de la verdad o la mentira en términos empíricos? La idea-

origen se convierte en verdadera porque el sujeto la ha podido asimilar y sus procesos mentales la validan y la corroboran porque le producen mayor satisfacción personal que cuando no existía.



Aunque en el ámbito del género policíaco, el pragmatismo adquiere un nombre propio y una notoriedad importante en *El alquimista impaciente* (2.002), film español de Patricia Ferreira, concretamente en la figura del investigador de la Unidad Central de la Guardia Civil, Rubén Bevilacqua. Un investigador criminal que en su fuero interno reconoce explícitamente que lo que descubren tras un asesinato no es la verdad absoluta. Cuál es la verdad no tiene una respuesta concreta. Más bien defiende que lo que él y su ayudante levantan son historias que tengan la suficiente consistencia y coherencia como para que las admita a trámite un juez.

Para concluir diremos que no es extraño que el *Pragmatismo* disfrute de una amplia popularidad mediática pues recoge algunas de las grandes tendencias intelectuales y políticas de nuestra época, como es el escepticismo, el humanismo moderno, la importancia de las percepciones, la creencia de un poder humano sustentado por el progreso científico o tecnológico, la persecución del éxito... Los temas recurrentes en este tipo de historias son la revisión de la realidad, la búsqueda de un criterio de verdad aplicable a nuestra vida, la importancia de los recuerdos y de los

deseos, y por estos motivos solemos verlos plasmados en géneros donde se vislumbran distintos planos de realidad: como el cyberpunk o el thriller psicológico

**Autor: Claudio Landete Anaya; Mataró, Barcelona, España.**

**Ensayo publicado originalmente como editorial en el Grupo de Ficción Especulativa. Teorema Z. [www.libroandromeda.com](http://www.libroandromeda.com)**

-----  
El autor ha cedido a Libro Andrómeda el derecho de publicación de esta obra en nuestra web, con la siguiente condición, de acuerdo con las opciones de protección de los derechos de propiedad intelectual existentes para la difusión en Internet:

-----  
**Reconocimiento – Sin obra derivada – No comercial:** El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial. No se pueden realizar obras derivadas.