

Ferrer Ventosa, Roger, Perdidos en el desierto. El desierto y la isla como metáforas de vivir en la sociedad de la globalización, *Metakinema. Revista de cine e historia*, nº 25, 2021, pp. 75-83.

METAKINEMA Revista de Cine e Historia
Número 25 2021 (ISSN 1988-8848)

Sección 5.1 Reflexión en torno a...

PERDIDOS EN EL DESIERTO. EL DESIERTO Y LA ISLA COMO METÁFORAS DE VIVIR EN LA SOCIEDAD DE LA GLOBALIZACIÓN

*Lost in the desert. The desert and the island
as metaphors of living in the society of globalization*

Dr. Roger Ferrer Ventosa
Historiador del Arte
Universitat de Girona

Recibido el 4 de Septiembre de 2020

Aceptado el 5 de Noviembre de 2020

Resumen. El cine que retrata al ser humano en la era de la globalización ama los lugares extremos. Retrata lugares recónditos y que puedan convertirse en circuitos cerrados, granjas de hormigas de tecnocrática planificación, en una creación de imaginario en la que se prima los extremos. En este artículo, se mostrarán algunos ejemplos de dos de las metáforas más utilizadas para reflejar el universo de las últimas tres décadas: el desierto como metáfora de la sociedad en esa era de la historia, territorio yermo que ejemplifica un orden social, y la isla como imposible oasis, frágil e incierta vía de escapatoria. Ambos escenarios donde desarrollar las tramas se citarán en obras de Van Sant, Wenders, Wong Kar-wai o Jarman, películas como *The Master*, *El resplandor* o *Dark City*, y series como *Utopía* o *Perdidos*.

Palabras clave. Globalización, Posmodernismo, Antonioni, Simulacro, No lugar, Espejismo.

Abstract. Cinema that aims to portray the human condition in the age of globalization makes often use of uncommon locations. These movies use so remote and strange places as closed loops or ant farms managed by technocrats, to create imaginaries in which extremes have preference. In this paper, some examples of two of the most used metaphors to reflect the world of the last three decades, are studied: the desert as a metaphor of society, a wasteland exemplifying the new social order, and an island as an impossible oasis, fragile and uncertain escape route. All those scenarios are discussed using film works by Van Sant, Wenders, Wong Kar-wai and Jarman, featured films such as *The Master*, *The Shining* or *Dark City*, and TV show such as *Utopia* and *Lost*.

Keywords. Globalization, Postmodernism, Antonioni, Drill, Non-place, Mirage.

El mundo como desierto

En uno de sus ensayos, el pensador Slavoj Žižek, uno de los filósofos de cabecera del posmodernismo intelectual, parafrasea un diálogo en *Matrix* (*The Matrix*, The Wachowskis, 1999) en el cual Morfeo le da la bienvenida a Neo al desierto de lo real (Žižek 2002: 15). En su estudio, el filósofo reflexiona sobre el mundo globalizado posterior al 11 de septiembre del 2001, las consecuencias que tuvo sobre todo en la reacción de las potencias occidentales. El espacio geográfico más desolado sirve como referencia analógica tanto del mundo no virtual de *Matrix* como de aquel que resultó de la globalización.

En cuanto al referente visual, resulta inevitable citar a Antonioni, profeta que anunció un universo y una antropología de los seres humanos incomunicados pese a vivir en ciudades hiperpobladas. El desierto en el que batallan los personajes de estas películas es el de la gran urbe, y la soledad de la que hacen gala ya fue retratada por el patriarca italiano.

Algunas películas de cariz simbólico se ubican en un desierto, como una de las más influidas por Antonioni, con quien comparte rasgos formales y discurso más cercano al maestro italiano: *Gerry* (G. Van Sant, 2002), la película tan antoniana como tarriana de su director, con secuencias que parecen sacadas de *Satantango* (B. Tarr, 1994); de hecho, Van Sant le da las gracias al final del filme. En su trayecto por lo campestre, Van Sant realiza un ejercicio de puntos de vista, encuadres y estudio del tiempo; en ella se prima la lectura visual sobre la verbal o la narrativa, en una obra mucho más cercana al cine-tiempo deleuziano.

La película exhibe resonancias alegóricas, aunque no buscadas por su director, que se tomó el filme más bien como un ejercicio formal, al menos a juzgar por sus declaraciones. Como en tantas obras que buscan el absurdo o al menos una lógica no aristotélica, o la plasticidad pura, las imágenes acaban adquiriendo una carga alegórica, como si fuera imposible perder el contenido para la hermenéutica, seres en el desierto de la vida, que se han perdido en el laberinto, o situaciones con esa misma carga y resonancias a Beckett, como cuando uno de los Gerry no puede bajar de una roca a la que se ha encaramado (<https://www.youtube.com/watch?v=Z0CTj6L8uRY>).

Otra de las películas a las que remite la obra de Van Sant es a *Vanishing Point* (R. Sarafian, 1971), sobre todo sus escenarios, como en los iniciales, con el coche que circula por una carretera en un desierto del medio-oeste, tal vez Nevada. En cierta medida también apuesta por la creación de poderosos objetos de atracción audiovisual y no por mecanismos narrativos, ya que *Vanishing Point* funciona más como un simulador de juegos de carreras —antes de que estos existieran— o un largísimo videoclip, más que como una película según el código narrativo del clasicismo cinematográfico.

Los personajes de *Gerry* cruzan una zona silvestre, que a ratos es un cañaveral, a ratos una zona de matorros, a ratos directamente un desierto, en el que cuanto más se adentran menos rastros de vida se asoman en el entorno; parten de un destino conocido de antemano por los dos personajes, aunque nada más comenzar salen de la senda marcada con indicaciones, por lo que se pierden, lo cual no resulta extraño, puesto que dan toda la impresión de ser dos urbanitas que se burlan de los senderistas con los que se encuentran al principio del trayecto. Tienen que adaptarse a su situación y regirse por un código de conducta orientado por lo natural, en un entorno que se va volviendo cada vez más árido y en el cual no sirve lo que resultaba útil en la metrópolis. En un páramo no hay señales de tráfico ni señalización de senderos.

La ascesis de elementos dramáticos se suma a la primacía de lo paisajístico formal para crear una de las películas más abstractas posibles (<https://www.youtube.com/watch?v=0bB3jFOgFTE>), un efecto

in crescendo que culmina en la apoteosis de la abstracción de la lucha final entre los dos Gerrys, extenuados por el esfuerzo y la sed.

Si en el desierto se construye una base militar entonces la metáfora se satura; de ello no pueden más que surgir lo más terribles monstruos, como en *Secuestradores de cuerpos* (A. Ferrara, 1993), con sus vainas extraterrestres que replican personas. La película transcurre enteramente en una base militar, primera posición de la invasión, una especie de simulacro de poblado, ficción prefabricada construida en medio del desierto sobre inexistentes cimientos. Cabe recordar la importancia de la idea de simulacro sobre un desierto en el pensamiento de Baudrillard o en la novela de Arthur Nersesian *Staten Island*, en la que se ha duplicado la isla neoyorkina, pero en pleno desierto de Nevada, con las implicaciones políticas acostumbradas. El simulacro de poblado militar se desplomará a la primera embestida de los ultracuerpos; la sociedad humana mostrará su fragilidad (<https://www.youtube.com/watch?v=mwu6JM016vQ>).

Además del pensamiento de Baudrillard, en la metáfora del desierto alienta una cosmovisión del espacio según se concibe en la contemporaneidad, definida por el antropólogo Marc Augé en su idea del no lugar, espacios de transición que no han de marcar una identidad ni han de poseer valor histórico ni tampoco categoría relacional. Espacios de espera como en los aeropuertos o las estaciones de tren, los centros comerciales, las autopistas, los andenes, los solares, terrenos baldíos o las obras en construcción (Augé 2004: 10). Son espacios que buscan replicar un prototipo de sí mismos, huyendo cuanto es posible de cualquier rasgo de singularidad que los identifique.

Los no lugares son vías de paso para la circulación de bienes y personas, zonas de transición (Augé 2004: 41), en la que la cultura dominante es la propia de la globalización, la consecuencia de una aculturación para entrar en las dinámicas de consumo del tardocapitalismo. La definición de Augé se propone como contraplano de la clásica de Marcel Mauss, cuando definía el lugar como una cultura localizada en el tiempo y el espacio. Según el arquitecto Peter Eisenman dos causas han modificado la consideración del espacio: la tecnología que da la impresión de haber superado a la naturaleza y la irrupción de las corrientes irracionales del pensamiento, debido a las cuales lo lógico ha de integrar lo no-lógico como en el lugar se contiene el no lugar (Bernardele 2009: 192).

Como han reflexionado antropólogos como Manuel Delgado, *Sociedades movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles*, el urbanismo previo al modernismo siempre concebía en las ciudades espacios en los que los ciudadanos podían sentarse y dialogar, plazas públicas a las que tenían derecho todos aquellos ciudadanos libres, puntos de encuentro que fortalecían los vínculos entre personas y con el territorio; esa costumbre se repite en muchas culturas, al menos en culturas asiáticas, africanas y europeas.

Esa concepción quedó atrás con los tipos de ciudades del medio oeste estadounidense, como por ejemplo reflexiona Edward Soja (*Postmetrópolis*) concebidas para ser recorridas en vehículo, con la ubicación de plazas duras sin mobiliario que permita los descansos o encuentros fortuitos; además, el acelerado ritmo de existencia y los nuevos tipos de ocio, divididos en las diversas pantallas del hogar o las reuniones en locales cerrados de pago. Por ello, lo que antes eran plazas han pasado a ser lugares de paso, sitios impersonales en los que no se quedan ni los que no tienen techo, transiciones de un espacio a otro.

Wim Wenders goza de una sensibilidad especial para percibir y plasmar no lugares, espacios urbanos mostrados como desiertos, como las muchas cafeterías o gasolineras que aparecen en sus películas, especialmente en aquellas obras que toman elementos del género de las *road movies*, con personajes a la búsqueda de un sentido, de redención o simplemente de dinero para producir sus filmes. El motivo desértico y el de los márgenes informados aporta cromatismo y lecturas alegóricas a sus propuestas.

El cine del alemán, conformado por personajes itinerantes perdidos por fronteras desdibujadas, se alimenta como ningún otro de ese tipo de paisaje, ama la tierra desolada, sin señales ni formas, territorios de transición, probablemente por el influjo del *western* y de las *road movies*.

Los personajes de *En el curso del tiempo* (W. Wenders, 1975) no se desplazan hacia el Oeste americano sino hacia el sur de Alemania, como apunta Weinrichter (Weinrichter 1986: 50), pero muestran una hermandad de carácter con los hombres de frontera del género cinematográfico por excelencia del Hollywood del clasicismo. La libertad que buscan en su manera de vivir, un aire contracultural que todavía permanecía en el año de estreno como rescoldo, aún impregna a los personajes y sus acciones, con unas localizaciones que se corresponden con ese estado de ánimo libertario.

Sin estar yermos del todo, si que se aproximan a la idea de páramo; muy a menudo consisten en ruinas (<https://www.youtube.com/watch?v=7xJHpgQ5DVM>), casas abandonadas como la de la isla, fábricas vacías con maquinaria oxidada —en la que uno les explica a los dos protagonistas la historia de su mujer, que se ha suicidado al volante de un coche, estrellándose voluntariamente contra un árbol— o los márgenes sin asfaltar de carreteras que atraviesan la nada. O la tierra en la que defeca el camionero mecánico de proyectores cinematográficos, de nuevo los aires de la contracultura. El recorrido de esta *road movie* rehúye las grandes autopistas, las calles transitadas, las aglomeraciones urbanas. Prefiere los pueblos o los campos.

En un desierto transcurre la película dentro de la película de *El estado de las cosas* (W. Wenders, 1982), el filme apocalíptico que rueda la *troupe* de personajes, en esta reflexión sobre la naturaleza del medio filmico (<https://www.youtube.com/watch?v=TXiLWpVc3aM>). ¿Y acaso no es en cierta manera un desierto, sólo que azul y formado por agua, el océano atlántico que azota la costa donde quedan varados los integrantes de la película, a la espera de que lleguen fondos económicos para proseguir?

Pero las dos películas del cineasta alemán que más aprovechan el motivo del espacio yermo son *Paris, Texas* (W. Wenders, 1984) y *Hasta el fin del mundo* (W. Wenders, 1991). El destino del peregrinaje por medio mundo de la tropa de personajes de este filme, asimismo con excusa argumental fantástica, concluye en un desierto australiano, en el que los personajes podrán experimentar con la máquina que permite grabar imágenes para que los ciegos puedan verlas luego, lo que dará pie a nuevas indagaciones, en este caso con los sueños, que pondrán a quienes se presten a ellas al borde de la locura.

Si en *Hasta el fin del mundo* al desierto confluían los personajes para resolver sus conflictos, en *Paris, Texas*, el desierto del Mojave sirve como vacío punto de partida. Una persona que se niega a hablar y que está cruzando el desierto sin que su movimiento parezca tener sentido constituye el enigmático inicio de la película (<https://www.youtube.com/watch?v=b44paD20O3M>). ¿Quién podría atreverse a caminar por un pedregal desolado sin protección ni avituallamiento? Un acto traumático parece marcar el pasado del personaje. *Paris, Texas* se basará en su viaje para recuperar el pasado, su identidad y sus seres queridos, al tiempo que el espectador recorre su propio trayecto para ahondar en el conocimiento de los personajes. La anagnórisis de la narración se complementa con un retrato magistral por parte del cineasta alemán de los espacios vacíos del desierto del Mojave, que dejan traslucir la admiración hacia los grandes maestros del *western*, en especial John Ford.

El desierto sirve igualmente como escenario de fuga para los que desean perderse en otra historia de amor en *The Master* (P. T. Anderson, 2012). El adepto al gurú inspirado en el creador de la ciencia ficción aprovecha el páramo para escapar de su enamorado maestro, de enorme poder de persuasión, rompiendo así el vínculo entre ambos, en una de las grandes historias de amor del cine de estas décadas, curiosamente sin ninguna carga sexual.

Ese tipo de escenarios de los no lugares constituyen igualmente la mayor parte de localizaciones de la serie *Utopia* (Channel 4 – D. Kelly, 2013). Gasolineras, encrucijadas, puentes de autopista... (<https://www.youtube.com/watch?v=R0Ztk9qKk3Y>) en ellos se desenrollan los diversos hilos argumentales, basados en la conspiranoica trama, una de las que mejor define el *zeitgeist* de la segunda década del siglo XXI, con sus múltiples crisis por resolver, en este caso el intento de una vacunación masiva fraudulenta, en el intento de planificar una esterilidad mundial, con la que resolver drásticamente la superpoblación. La gubernamentalidad más disciplinaria, junto el recelo paranoico de los ciudadanos, en una sociedad de la sospecha, que acaba correspondiéndose con las intenciones autoritarias de grupos conspiradores instalados en el núcleo del poder, se metaforizan en unos espacios domesticados por el hombre, según los ideales de la Ilustración, pero con unas intervenciones en que prima lo artificial. Finalmente, los no lugares quedan vacíos de la impronta humana, como si su lógica se adaptara mejor a la utopía tecnológica que al uso de sus creadores.

Para concluir, la metáfora del desierto no se circunscribe únicamente al caluroso; nada más cercano en su sentido psicológico a un desierto que un paisaje helado. Lo polar ha sido escenario en muchos filmes que metaforizan sobre la condición humana en la sociedad de la globalización, especialmente en los filmes de género fantástico, con obras como *El resplandor* (S. Kubrick, 1980), que en todo su tramo final retrata una especie de desierto blanco habitado por tres humanos vivos y decenas de ellos muertos (<https://www.youtube.com/watch?v=rfpKXa-AhPE>), o *30 días de oscuridad* (D. Slade, 2007), con vampiros que corretean por la noche eterna del invierno polar. El mundo como lugar durísimo, yermo helado, una verdadera tierra baldía por la que campa a sus anchas el monstruo.

¿Oasis o espejismo? La isla

Pero si el mundo de la globalización es un desierto, contiene en su interior oasis o islas en las que apartarse de él para poder soñar. La isla, con sus playas tropicales paradisíacas, se ha convertido en una imaginaria tierra de promisión para los protagonistas de *Dark city* (A. Proyas, 1998), *El show de Truman* (P. Weir, 1998), *Barton Fink* (Hermanos Coen, 1991) o *Atrapado por su pasado* (B. De Palma, 1991), es decir, un motivo que se repite en obras muy diversas.

Más o menos ese papel desempeña California en *Chungking Express* (Wong Kar-wai, 1994). En esta última, la protagonista sueña con California —escucha «California Dreamin'», de The Mama's & The Papa's (<https://www.youtube.com/watch?v=YxSXExRpRQo>)— citándose con el chico en un bar que tiene ese nombre y que pretende evocar el estado remitiendo a algunos de sus iconos. Pero la imaginativa chica de la fresquísima película preferirá obviar el simulacro y mudarse a la California original, a ver si la satisface. La imagen bucólica de la playa, fijada en el imaginario de la sociedad tardocapitalista, sirve para que los personajes sueñen con otra existencia, que viene a ser lo que suscita una isla tropical.

«California Dreamin'» sirve igualmente como píldora bucólica con la que hacer más llevadera la dureza de la vida en una barriada popular en *Fish Tank* (A. Arnold, 2009). La familia lumpen de madre soltera que intenta sacarse de encima a sus dos hijas viaja al campo, en lo que parece la primera tarde en grupo agradable en años, en una excursión ideada por el nuevo amante de la madre. Bobby Womack canta su versión de «California Dreamin'» en el coche (https://www.youtube.com/watch?v=uIq_IWCayBY). En escenas sucesivas la canción desempeñará idéntico de papel de concentrar las esperanzas de la chica protagonista, hasta que los efluvios del paraíso ensoñado se emponzoñen y disipen finalmente. Con todo, pese a la violencia y a las mentiras a las que se enfrenta, el final de la ilusión no implicará su aniquilación personal, sino su acceso a la madurez y a cierto sosiego.

Sobre el final de las ilusiones también trata *Atrapado por su pasado*, película sobre la mafia de Brian de Palma; un mafioso puertorriqueño es herido de muerte al inicio. Un cartel con la imagen de una playa tropical y el eslogan *Escape al paraíso* se contrapone a su agonía (<https://www.youtube.com/watch?v=uDTnypMZJl4>). En esta tragedia todo es un intentar alcanzar el sueño americano, intuyendo que es imposible alcanzarlo. Carlito Brigante quería huir de los negocios deshonestos, pero estos le persiguen. La fatalidad guía a todos los personajes, ya que *Atrapado por su pasado* juega según las reglas trágicas de la serie negra; lo que les sucederá pasa porque son como son, no pueden evitarlo.

El recurso a una fotografía o anuncio de postal con playa soleada, con la que estimular el ensueño, se utiliza en *Barton Fink*. El prometedor dramaturgo neoyorquino protagonista viaja lleno de dudas a Hollywood, contratado para escribir guiones de cine por dinero. La postal con la playa deviene lugar de huida en su naufragio diario (<https://www.youtube.com/watch?v=HMicvoP94FQ>), mientras intenta escribir aquello en lo que no cree, un estúpido guion de cine comercial. Barton Fink se queda abstraído contemplando la imagen, en la que una mujer solitaria toma el sol. La imagen se torna motivo recurrente en el metraje. El protagonista quiere escribir dramas épicos que glorifiquen al hombre corriente, pero los sucesos que vive le revelan la impostura que encierra tal propósito: tras el *common man* se agazapan empresarios descerebrados, héroes fraudulentos o psicópatas. Al final Barton Fink —o la mente de Barton Fink— acaba en una paradisíaca playa de Los Ángeles como la de la postal de su habitación (<https://www.youtube.com/watch?v=Y47mXE-AXq4>), después de haber fracasado en todo excepto en su objetivo auténtico de crear una gran obra literaria.

Dark City destaca como una de las grandes películas fantásticas de los noventa, y anuncia el que será uno de los grandes temas del género desde entonces: un imaginario gnóstico-conspiranoico. En ella, una élite de privilegiados hipnotiza a la humanidad para aprovecharse, con el mundo convertido en una ilusión con la que mantener dormidos al común de los mortales. Una raza alienígena de demiurgos, los Extraños, crea cada noche un nuevo escenario de la ciudad oscura por la que se agitan las vidas de los humanos, quienes cada día olvidan quienes fueron ayer, adquieren nuevas personalidades y roles sociales, nuevas relaciones (<https://www.youtube.com/watch?v=57Ms1KeI458>). Hasta que, como en el mito de la caverna, uno de ellos despierta para ser consciente de la existencia de dicha escenografía, presentada para mantenerlos enfrascados en la ilusión.

En *Dark City* la playa mitificada recibe el nombre de Shell Beach, pueblo costero donde en teoría creció el amnésico protagonista; allí piensa que pasó una infancia feliz, y a ese lugar le gustaría regresar. En esta anagnórisis, en la cual el proceso de descubrimiento revela la artificialidad de su mundo. Todos ellos viven en un engaño perpetuo. Entre los recuerdos falsos, también puede sumarse el suyo de Shell Beach; se trata de una memoria incrustada, un espejismo que permite a los alienígenas averiguar los secretos del alma humana. Shell Beach tal vez sea una ilusión impuesta por los demiurgos, pero el protagonista puede transformarlo en realidad si los derrota. El premio por hacerlo es trasladarse al lugar soñado con la mujer que desea, aunque esta haya cambiado de rol en el gran teatro del mundo, lo que equivale a decir que no lo recuerda a él (https://www.youtube.com/watch?v=xb_nbP0SGOg).

La misma actriz aparece en *Réquiem por un sueño* (Aronofsky, 2000), en la que incluso aparece la misma actriz (https://www.youtube.com/watch?v=T5_MKZmx3Sw&t=18s/). En el filme la escena en el muelle deviene emblema del sueño al que se refiere el título, el de un joven drogadicto que pretende tener éxito social, pero desde sectores económicos ilegales, en su caso el trapicheo con drogas. No obstante, tal ensueño de un consumidor y vendedor de drogas de diseño fallará en cada uno de sus puntos. El muelle en la costa en una mañana soleada y con una chica preciosa pasará a ser un espejismo.

El show de Truman fue proyectada el mismo año que *Dark City* y ambas comparten ideas gnósticas. Truman vive en un ensueño creado por el demiurgo Christof, productor de un *reality show* televisivo, protagonizado por Truman sin él saberlo. A la inversa que en las previas, Truman ya disfruta de residir en un entorno costero de postal, Seahaven, isla idílica que apela al imaginario del vecindario armonioso de casas unifamiliares (<https://www.youtube.com/watch?v=MdwuW8n3JYA>), entorno aparentemente sin conflictos.

Pero Truman quiere escapar del espejismo. Se enamoró de una chica que se trasladó teóricamente a las islas Fiyi, por lo que anhela viajar él allí, al otro extremo del planeta, en el que existen islas que ni siquiera han sido holladas. Siente la irrealidad del decorado propuesto por Christof sin que él sea consciente de ello. Y desde el núcleo de la fantasía (<https://www.youtube.com/watch?v=pFy1yUakGuk>) pugnará por ir a la realidad, o a la que él estima es la realidad.

Como en la anterior, una de las soluciones clásicas consiste en dibujar una isla que resulta un mundo en miniatura, un microcosmos. *Moonrise Kingdom* (W. Anderson, 2012), estiliza los Estados Unidos de principios de los años sesenta. Con un diseño de producción que bucea sin recato en lo naïf y el kitsch, la película ofrece un discurso sobre lo necesario de un consenso entre los diversos componentes sociales para que no se rompa el equilibrio. En el territorio cerrado de una comunidad que sabrá solucionar sus crisis, un chico y una chica enamorados plantearán una huida que pondrá patas arriba la comunidad idealizada.

Los niños de esta comedia sienten nostalgia por el modo de vida inserto plenamente en la naturaleza; pretenden escapar de la especie de parque temático que es la sociedad cerrada de la isla, yendo a donde vivían los indios —ya se sabe: el deseo de ser piel roja, compartido entre otros por Franz Kafka y por el filósofo Miguel Morey.

La isla con propiedades mágicas disfruta de unos antecesores de dignidad altísima, tan elevada como Shakespeare con su *La Tempestad*, dirigida en este periodo por directores de la inventiva de Derek Jarman o Peter Greenaway. El destino de la isla de Próspero y su aliado feérico Ariel ha estado muy ligado al cine fantástico, incluso con una versión *derivative* de tanto peso como *Planeta prohibido* (F. McLeod Wilcox, 1956), con el conflicto y los personajes trasladados a otra galaxia. Pese a las raíces en el pasado, en pocas ocasiones habrá sido tan preponderante como durante el posmodernismo, a juzgar por la reiteración del motivo.

Por ejemplo, en unos autores que configuran el estilo, Derek Jarman, quien en su versión de *La tempestad* (D. Jarman, 1979) filmó una extraña isla para la historia shakesperiana. Próspero se transforma en un héroe romántico. La versión de Jarman, de un posmodernismo muy inicial, retrata una isla que es un estado mental y de ánimo, con un código representativo que mezcla el expresionismo con la experimentación *underground*, el cine independiente de finales de los setenta, lo *queer* y la estética del punk, una combinación de gran originalidad (<http://www.youtube.com/watch?v=WAWdVOD8LGk>).

Seguramente *Perdidos* (J. Liebre / J.J. Abrams / D. Lindelof, 2004-2010) resulta la obra más paradigmática de las últimas décadas incluida en el horizonte cultural asociado a lo isleño, espacio transmundano, microcosmos limitado por las fronteras naturales, ya sea de una psique, ya sean físicas. En la serie se concreta otro de los posibles símiles de la isla, la del Más Allá en una isla de los muertos (Böcklin): «Buena parte de estas ánimas antes de recalar en tales enclaves isleño-paradisíacos o isleño-infernales debían estar antes en las islas purificadoras, esto es, purgativas. Pues bien, eso es la isla de *Perdidos*, una ínsula en la que se escenifica el *Purgatorio*, muy a lo Hollywood» (Almazán de Gracia 2010: 213).

El argumento se inscribe en una temática fantasmal, aunque sin explicitarlo hasta el último episodio; la solución para el embrollo argumental de la serie aprovecha la parafernalia oriental, en especial *El libro tibetano de los muertos* —por mucho que el creador de la serie J.J. Abrams negara durante tiempo una analogía más que evidente, antes de aprovecharla para el último capítulo. Según la escatología tibetana, al fallecer las almas van a parar a un nivel dimensional similar al purgatorio, un Bardo en el cual esperan su purificación previa a volverse a encarnar.

Toda una serie de temas de la serie están relacionados con el campo conceptual de lo chamánico, quién sabe si por influencia de Carlos Castaneda. El personaje llamado Locke sigue una cosmovisión en buena medida chamánica, intuye lo que va a suceder, y se enfrenta en ocasiones al racionalista doctor, creando una dicotomía bastante tópica (<http://www.youtube.com/watch?v=fn5ELAQnL4U>).

Petrus y Jiménez realizan un análisis muy pormenorizado, temporada a temporada, de los cambios en la concepción de lo que era la isla (Jiménez y Petrus 2010: 56 y ss.). Ella se convierte en un personaje y de gran importancia, cuya participación influye en el resto y que evoluciona fruto de las peripecias sufridas, aunque al contrario de lo que afirman esos autores, que la consideran epítome del no lugar, en realidad actúa como lugar a plena potencia, personalizado y singular. Funciona en ambos sentidos, de hecho. La imposibilidad de singularizarse, de adquirir características propias, de convertirse en protagonista por así expresarlo, son algunas de las propiedades del no lugar, anónimo, serial, clonado, impersonal; en cambio la isla es singular, tiene elementos propios que sorprenden a los que viven en ella. Ahora bien, sí que posee algunas características del no lugar, especialmente el aire de parque temático, una presentación formal que sería como un *Port Aventura* a lo grande y con vegetación tropical genuina. Y en segundo lugar puede considerarse no-espacio al desmaterializarse, perder sus coordenadas sobre la Tierra y pasar a ser una dimensión etérea, en un plano que no concuerda con el físico, similar al Bardo Thodol tibetano, dos elementos que permiten matizar la negación.

La isla actúa como campo de juegos en la que experimentar lo otro para cada uno de los personajes, su sombra, desde el ya no más minusválido Locke hasta el abstemio Charlie, el integrado Sawyer o Kate, que puede dejar de ser una prófuga. Aunque justo con esta nueva oportunidad existe otra reflexión posterior desvelada por los acontecimientos: no se puede escapar al destino personal, que persigue a cada uno de los personajes incluso cuando luchan por transformarse, por ser mejores, como en el caso de Sayid, antiguo torturador en Irak, quien se ve obligado a torturar continuamente, incluso pese a que, cual Carlito Brigante, intente evitarlo.

Con cada uno de los nuevos estratos que se le van superponiendo a la isla en cada temporada —*flashforwards* anticipatorios, universos paralelos, excepción electromagnética, espacio utópico más allá de la Tierra, dimensión de lo mortal— la isla se antoja cada vez más un dispositivo autónomo, separado del universo familiar de los personajes —un mundo por otra parte que se pretende mimético con el de los espectadores de las primeras emisiones—, con unas reglas diferentes y que han de aprender si desean sobrevivir. Como apunta Desmond en el capítulo «Vivir juntos, morir solos», es una trampa en la que están atrapados sin escapatoria.

Esa sensación devuelve a los habitantes de la metafórica isla a una condición que parece muy habitual para las sociedades contemporáneas: la de vivir en un yermo desolado, desierto rojo del que la isla se convierte en espejismo que amenaza con desvanecerse en cualquier momento.

Bibliografía

ALMAZÁN DE GRACIA Á., *Perdidos en el mundo imaginal*, Mandala, Madrid, 2010.

AUGÉ M., *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, Gedisa, Barcelona, 2004.

BAUDRILLARD J., *América*, Anagrama, Barcelona, 1987.

BERNARDELE O.A., *Del Posmodernismo a la Deconstrucción*, Nobuko, Buenos Aires, 2009.

DELGADO M., *Sociedades movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles*, Anagrama, Barcelona, 2007.

JIMÉNEZ M., y PETRUS A., “Lost=E=mc²: tiempo y espacio como relatividad absoluta”, en MAGUREGUI C., PISCITELLI A., y SCOLARI C. A. (comp.), *Lostología. Estrategias para entrar y salir de la isla*, Cinema, Buenos Aires, 2010, pp. 33-68.

SOJA E.W., *Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*, Traficantes de sueños, Madrid, 2008.

WEINRICHTER A., *Wim Wenders*, JC, Madrid, 1986.

ZIZEK S., *Welcome to the Desert of the Real*, Verso, London, 2002.

