

## La expresión de la nostalgia en *Brazil* y *Doce monos*, de Terry Gilliam

Mirian Carballo

### Resumen

Este trabajo examina los modos de expresión de la nostalgia en las películas *Brazil* (1985) y *Doce Monos* (1995) de Terry Gilliam. La nostalgia se manifiesta aquí en lo temático, asociado a uno de los motivos característicos de la ciencia ficción, el retorno al pasado o el escape a otro mundo, y también en lo estilístico, en el uso del pastiche que combina géneros, textos, y programas estéticos anteriores. El análisis también pone en evidencia la conexión entre el pensamiento utópico y la ciencia ficción a través de la presencia de la nostalgia.

### Abstract

This work examines nostalgia's modes of expression in the following films by Terry Gilliam: *Brazil* (1985) and *Twelve Monkeys* (1995). Nostalgia is revealed in two ways. In the thematic field, it is associated with the typical motifs of the science fiction genre: the return to the past and the escape to another world. In the stylistic domain, it is present in the use of the pastiche which blends genres, texts and past aesthetic programmes. This analysis also shows the connection between the utopian thought and the science fiction genre by means of the presence of nostalgia.

En el presente trabajo me propongo examinar los modos de expresión de la nostalgia en dos películas del director estadounidense Terry Gilliam: *Brazil* (1985) y *Doce Monos* (1995). Aunque de difícil clasificación, estas dos fantasías de Gilliam podrían incluirse dentro del género de la ciencia ficción en donde la proyección de avances científicos permite construir un mundo futurista, pero donde también existen tendencias que pertenecen al pasado y al presente (primeras décadas del siglo veinte y finales del mismo siglo). Dentro de estas tensiones que no se resuelven, este trabajo analiza el uso del pastiche, en donde se recuperan estilos, textos y modos de representación de obras o épocas anteriores, y el uso de tópicos característicos de las producciones de ciencia ficción, tales como los viajes a través del tiempo o el impacto de desarrollos tecnológicos sobre los individuos, como expresiones de la nostalgia del futuro en tensión con el ansia de un retorno a un pasado, supuestamente, mejor.

Antes de comenzar el análisis de las manifestaciones estilísticas y temáticas de la nostalgia en *Brazil* y *Doce Monos* quisiera precisar algunas consideraciones respecto al término nostalgia y a sus modalidades de expresión. De las dos dimensiones de la palabra de origen griego "nostalgia" que se desprenden de la etimología del término, "nostos", retorno y "algos", dolor, la primera es la más importante para mi lectura de estas obras. A continuación, desarrollaré entonces la significancia de la idea de retorno. Dentro de las formas del retorno, me concentraré en este trabajo en lo que Linda Hutcheon denomina "nostalgia temporal" en contraposición a una "nostalgia espacial"<sup>1</sup>. En este sentido, las películas de Gilliam proponen o exploran, en cierta medida, un retorno a otro tiempo, aunque de una manera compleja ya que se cruza con elementos de espacialidad. *Doce Monos* y *Brazil* proyectan mundos en el futuro. En el primer caso de una manera explícita fijando las coordenadas temporales en el 2035; en el segundo, de una manera indirecta porque si bien el tiempo de la película refiere a algún momento del siglo veinte, la representación de ese mundo no se relaciona con ningún momento histórico del pasado sino que pareciera ser una proyección de tendencias que han estado presentes en la historia universal, el totalitarismo y el anarquismo, y que en la película parecen estar ancladas en un momento indeterminado que se podría pensar como el futuro de la humanidad, si estas tendencias continúan intensificándose. Los personajes principales de ambas películas, James Cole (*Doce Monos*) y Sam Lowry (*Brazil*) viven "exiliados" del tiempo en que las cosas fueron diferentes o al que añoran retornar. Nótese que hablo de exilio (término con el que caracteriza la nostalgia espacial Linda Hutcheon) porque creo encontrar en estos personajes un cruce particular de la nostalgia temporal y espacial. Además, otro elemento que caracteriza su

---

<sup>1</sup> Hutcheon distingue entre estos dos tipos de nostalgia, la espacial y la temporal, y las posiciona en distintas épocas de la historia occidental. La espacial, explica la investigadora canadiense, se refiere a la acepción inicial de la palabra nostalgia que es utilizada por primera vez en el siglo diecisiete para describir el malestar que sienten los sujetos cuando se alejan de sus hogares o patrias. Esta se caracteriza por el deseo del retorno y se asocia con un malestar físico por esta causa. En el siglo diecinueve el malestar comenzó a ser asociado a un problema psicológico y se observó que en realidad la nostalgia estaba más relacionada con un retorno a un momento en el pasado; por lo tanto, se caracterizó este retorno como una nostalgia del tipo temporal. Hutcheon explica este giro en la concepción de la nostalgia basada en las observaciones de Immanuel Kant quien en 1798 "había notado que la gente que retornaba a sus hogares habitualmente se desilusionaba porque, en realidad, no deseaba retornar a un lugar sino a un tiempo, al tiempo de su juventud. Al tiempo pasado, a diferencia del espacio, nunca se puede retornar. El tiempo es irreversible y la nostalgia es una reacción a esta triste realidad." ("Irony, Nostalgia, and the Postmodern"). Esta última modalidad de nostalgia es la que prevalece en las representaciones de la actualidad y los dos personajes que encarnan este contraste son "Ulises (que) añora su hogar" y "Proust (que) está en la búsqueda del tiempo perdido." ("Irony, Nostalgia, and the Postmodern."). (Las traducciones de este artículo son propias).

condición de exiliados o desterrados es que ambos están obligados, por las circunstancias externas, a permanecer en el lugar (tempo-espacial) donde están<sup>2</sup>. Cole está en prisión y, obviamente, no tiene libertad de acción. Lowry, vive en una prisión virtual, en mundo altamente burocratizado que no le permite salir de las restricciones impuestas por el sistema, tanto en su estilo de vida como en su modo de pensar. Ambos sueñan con escapar de ese presente que los agobia y se refugian, en escapes, de forma conciente o inconciente, en sueños que los llevan a mundos mejores pasados o idealizados, o que, al menos, les proveen de consuelo. Cole, de hecho, inicia un viaje hacia el pasado, y lo que comienza como un viaje forzado termina como la posibilidad de volver a esos recuerdos y sueños que lo persiguen; encuentra en ese retorno un modo de encontrarse con su propio pasado y con el pasado de la humanidad en momentos en que ésta tenía la posibilidad de vivir en la superficie. Lowry no viaja espacialmente pero en sus fantasías se traslada a un mundo signado por una presencia femenina, por momentos erótica y por momentos maternal. En relación con este último aspecto, podríamos inferir que este escape es un retorno a un pasado mejor, el del momento en que una madre lo protegía. A nivel social, se puede pensar este sueño escapista como el retorno a algún momento del pasado de la humanidad en el que ésta no estaba aprisionada por el racionalismo instrumental extremo del desarrollo y de la burocracia.

El retorno o la mirada nostálgica del pasado es una modalidad muy frecuentada en las producciones culturales contemporáneas y algunos críticos la consideran como una de las expresiones estilísticas más característica de la estética posmodernista<sup>3</sup>. En el cine, su expresión más acabada se puede detectar en la proliferación del *re-make*, género nostálgico por excelencia. El *re-make* constituye una manifestación de ansias de retorno sobre lo "mismo", sobre lo ya dado, pero con la posibilidad de alguna variación. Es un volver pero diferente; una marcha atrás pero en otro sentido o con otras maneras. Es similar a las operaciones de re-escritura de la literatura, modalidad muy extendida también en la literatura de las últimas décadas del siglo veinte, pero con la caracte-

---

<sup>2</sup> Al "exilio" de los personajes de estas películas se lo podría explicar relacionándolo con la categoría bajtiniana de cronotopo, que alude a la inseparable y estrecha relación tiempo/espacio. Como ya expliqué en los ejemplos, el exilio alude a una condición temporal-espacial en donde el destierro, por momentos, parece señalar el alejamiento forzado de un lugar y, por otro lado, de un tiempo pasado o idealizado, pero irreversiblemente irrecuperable.

<sup>3</sup> Jameson califica este impulso retrospectivo no como un auténtico interés en el pasado, ya que él sostiene que en la posmodernidad se ha perdido la profundidad del espesor histórico, sino como un mero impulso consumista de estilos del pasado, otra faceta más dentro de la comodificación de la cultura, típicas del capitalismo en esta fase posterior de la economía multinacional. Jameson denomina a esta tendencia "Nostalgia-decó" y la asocia especialmente con producciones fílmicas. (xvii)

rística de que en el cine el énfasis está puesto, fundamentalmente, en las variaciones formales y estilísticas debido a las posibilidades que generan los avances técnicos del género cinematográfico. A propósito de estas observaciones, cabe recordar que *Doce Monos* se trata de un *re-make* de la película francesa *La Jetée* (*The Runaway*) de Chris Marker (1962). A pesar de que en este trabajo no se establecerán comparaciones entre las dos producciones, este dato es significativo porque constituye otra marca estilística de la nostalgia que subyace en esta realización de Gilliam. Este dato entonces interesa a los fines de asociarlo con otros fenómenos correspondientes a la manifestación estilística de la nostalgia en estas películas y al efecto que se logra con la inclusión de la misma. También es importante observar que el estilo nostálgico, dado por el formato *re-make* y el uso del *pastiche* (presente en las dos realizaciones), los cuales implican un retorno a formas anteriores, contribuye a relegar la originalidad a un segundo plano.

En *Brazil* y *Doce Monos* hay un uso intenso de la economía del *pastiche*, el cual, lo mismo que el fenómeno anteriormente señalado, se puede asociar con la observación que John Barth realiza sobre la emergencia de una "literatura del agotamiento" durante la década de los años 60. En su análisis de las condiciones de producción de los textos literarios y las posibilidades de creación artística, Barth descarta el imperativo de la originalidad. En vista del agotamiento de todas las formas, estilos y temas, sólo resta volver a obras anteriores y revigorizarlas, dirá Barth, en su próximo ensayo, "la literatura de reaprovisionamiento". Estas proclamas dentro del programa estético del posmodernismo, dan por acabada la pretensión de la originalidad en el arte y le dan la bienvenida a todas las operaciones de "retorno" en cuanto apropiación de estilos, textos y otros órdenes de discurso en los que se ejercerá la creatividad. Estas premisas parecen regir el programa creativo de Gilliam.

*Brazil* aparece como un verdadero collage de estilos y de textos, es decir, modalidades de representación ya utilizadas. La película recrea el modo de vestir de la década del cuarenta en los personajes que pertenecen a la cultura central. Los hombres usan trajes grises, chalecos y sombreros. Las mujeres, faldas estrechas o con amplios pliegues, sombreros con velo y guantes. Por otro lado, el estilo de los personajes de la resistencia pertenece a la moda de los jóvenes de culturas "alternativas" del ochenta, mamelucos amplios y de colores apagados. La arquitectura oscila entre toques de *art déco* y la monumentalidad de los edificios, por una parte, y la amplitud de los espacios de décadas posteriores, por otra, dos tendencias que se alternan con algún toque minimalista en los edificios públicos. La mezcla de lo retro y lo futurista se detecta en los artefactos tecnológicos que incluyen objetos de una tecnología de avanzada, principalmente en lo que respecta a los sistemas de vigilancia, por ejemplo cámaras, pantallas gigantes, *video-walls* y robots detectores de identidad, y, por otro

lado, una vieja máquina de escribir, en uso en las oficinas, o un aparato de televisión y una radio muy antiguos, correspondientes a las primeras etapas de la evolución de estos aparatos. Los autos también dan cuenta de distintos estilos. Hay viejos camiones, por ejemplo el que maneja Jill Layton, miembro de la resistencia, y vehículos ultramodernos que representan un estilo inexistente que se puede asociar con una proyección hacia el futuro. Además, se combinan escenas de distintos géneros o directores, de otras películas de guerra, como *Kagemusha* de Kurosawa o *La Guerra de las Galaxias* de George Lucas, o escenas de comedias, como la del telegrama cantado, escenas de películas policiales clásicas americanas, con detectives disimulados en sus pilotos, o escenas que corresponden a un estilo surrealista o al cine fantástico, por ejemplo, en las representaciones de los sueños de Sam Lowry, en donde vuela con alas metálicas ultramodernas pero donde, al mismo tiempo, se asemeja al personaje mitológico Ícaro.

*Doce Monos* también está construida sobre la base de una estética del *pastiche* aunque no tan profusa y notoria como la de *Brazil*. En general, hay una contraposición llamativa del estilo que se asocia con la representación realista del mundo actual, de acuerdo con las convenciones del campo de las artes visuales, en donde hay tomas naturalistas de lo que parece ser una gran ciudad contemporánea americana con los habitantes comunes de esas ciudades y vestidos en forma totalmente reconocibles para nosotros, sus contemporáneos; y, en el otro extremo, hay escenas en donde predomina la representación expresionista del mundo externo, es decir, hay un énfasis en la artificiosidad y en la exageración. En este último caso predominan los atuendos que casi parecen disfraces en lugar de vestimenta de uso diario. Estos corresponden a gente de clase media o a personajes marginales de las urbes contemporáneas, tales como vividores o mensajeros de los principios *New Age*. El estilo futurista se alterna con representaciones que corresponden a la Edad Media en la época de la peste, estas últimas asociadas con el oscuro mundo subterráneo, y representaciones de la actualidad, que aluden al mundo urbano contemporáneo de la superficie. Hay alternancia en la representación de máquinas que denotan una tecnología de avanzada no conocida en nuestro presente y que escenifican el futuro y, por otro lado, la cotidianeidad de lo que hallamos en nuestra vida urbana contemporánea: autos de época, arquitectura de rascacielos, autopistas, puentes, que representan el presente cercano. La película también recurre a escenas de otras películas como la famosa *Los Pájaros* de Hitchcock para reforzar el sentimiento de opresión y terror. El lenguaje del arte clásico está representado en una toma detenida de un cuadro con esas características.

En suma, las dos películas se presentan como voraces consumidoras de una gran variedad de estilos presentes en el recurso del *pastiche*. Despliegan una pluralidad de estilos y una mezcla extraña del presente, el pasado y el futuro

que conviven simultáneamente. Paradójicamente, este retorno a lo ya dado (en estilos y experiencias del pasado) y la desfamiliarización que la pluralidad y simultaneidad de textos, géneros y discursos diferentes construyen, no generan un simple reciclado producto de una cultura consumista —como propone Jameson en su apreciación del pastiche como una “parodia blanca” (17), neutral, y como expresión de la “nostalgia-decó” (xvii)—, sino que conforman un espacio de tensión creativo y crítico que proyecta los problemas del presente hacia el futuro.

En cuanto a la expresión de la nostalgia desde el punto de vista temático, es necesario realizar algunas consideraciones en relación con el género ciencia ficción. Algunos temas y motivos comunes en este género son: los viajes en el tiempo, el retorno al pasado, la irreversibilidad del pasado y del transcurso del tiempo, el enfrentamiento del individuo con la racionalidad instrumental, el impacto de la ciencia en nuestra vida diaria y la inminencia de las catástrofes futuras, entre otros. Estos temas están presentes en un gran número de producciones de ciencia ficción del séptimo arte. Recordemos, a modo de ejemplo, la serie de los “Terminators” en donde se envían distintos humanoides para proteger al que en el futuro puede salvar al mundo de caer en su declinación y destrucción o de la extinción de la raza humana; o *Blade Runner* y la saga de *Matrix*, que también incluyen viajes en el tiempo o hacia otras dimensiones y en donde hay además enviados desde un mundo externo a los fines de detener a individuos peligrosos o el desenvolvimiento de los acontecimientos que causarían males futuros.

Las películas de Gilliam no escapan a este interés temático de otras obras de ciencia ficción en el mismo medio. *Brazil* y *Doce Monos* exploran temas que se pueden encuadrar dentro de la nostalgia, específicamente, el retorno a un pasado o a una dimensión inmune a la contaminación de los problemas del presente o de los que vendrán. Las obras afirman a través del conflicto de sus personajes principales, Sam Lowry y James Cole, el anhelo de reinstaurar un orden anterior con un modo de vida y un sentir diferente. En el caso de *Doce Monos*, James Cole tiene la misión de volver a la tierra desde el año 2035 al pasado, finales del siglo veinte, para evitar el acto de bioterrorismo de un virus letal que condenará a cinco millones de personas a la muerte y al resto de la población, a vivir bajo tierra. Pero más allá del mandato que el protagonista debe cumplir en su inserción en el mundo de la década del noventa, Cole desea escapar del mundo en donde vive. Primeramente el viaje al pasado representa una posibilidad de emerger a la superficie nuevamente pero además hay otras cuestiones internas más profundas que Cole desearía “reflotar”. En esta oportunidad de volver al pasado Cole intenta reencaminar su vida y lograr una interpretación de algunas imágenes del pasado que lo agobian pero cuyo significado ha perdido en su presente (2035). Sam Lowry tampoco está satisfecho con su pre-

sente. Se refugia en sus sueños tratando de buscar un tiempo o una dimensión que le permita escapar de la omnipresencia del estado burocrático de su presente. Sus sueños se cruzan con una realidad alternativa, la del espacio de las actividades de los terroristas, quienes intentan sabotear el extremo orden burocrático y totalitario que no permite disidencias y que, por error, es capaz de eliminar la vida de un ciudadano<sup>4</sup>. Pero cuando escapa del terreno del escapismo onírico y se interna en la zona del orden disidente, el sueño social del cambio, pierde el control de su vida y de su cordura, en manos del estado que lo apresa e intenta controlar su voluntad y su mente una vez más.

Ambas películas trabajan con el motivo de la añoranza y el escape a otro mundo, a otro orden, pero en ambos textos este sentimiento de nostalgia no se resuelve satisfactoriamente. La añoranza permanece oscilante principalmente por el objetivo imposible de Cole, la vuelta al pasado, y por la indefensión de Lowry frente a la maquinaria burocrática de la sociedad en su conjunto. Aún así hay un resquicio de esperanza en los finales abiertos con que cierran las películas. En *Doce Monos*, James muere en manos de los policías que lo persiguen y fracasa entonces en su intento por detener al bioterrorista que perpetrará su acción. Pero, por otro lado, la película deja abierta la posibilidad sobre el futuro de James. ¿Se ha cambiado su pasado? ¿Es él el niño que observa la muerte de James o es él quien verdaderamente muere? En *Brazil*, Lowry tampoco puede construir un paraíso fuera del estado burocrático. No consigue escapar de la ley pero en su mente todavía conviven sueños que lo desplazan de ese espacio asfixiante. Podríamos leer estos desenlaces dentro de dos posibilidades. Primeramente como la imposibilidad de la realización de las utopías sociales, ya que son esos los proyectos que fracasan en ambos *films*, pero permanece la posibilidad de la vigencia de los sueños personales aún en los regímenes más totalitarios. Por otro lado, si atendemos al género en donde están relatadas estas historias se podría pensar que el último bastión de las utopías, pensamiento fuerte de la modernidad, sólo permanece en los géneros más fantásticos en donde todavía se narran historias que intentan lo imposible: vencer la irreversibilidad del tiempo y naturalizar el cruce a mundos de distintas dimensiones ontológicas (los sueños y la realidad) y de distintos ejes temporales.

Gillian construye sus fantasías con los restos de producciones culturales anteriores, mediante el retorno del *pastiche*, y en los resquicios de la sociedad. Sus personajes, eternos marginados, añoran nostálgicamente emprender un

---

<sup>4</sup> Esta referencia hace mención a la captura del inofensivo Sr. Buttle en vez del Sr. Tuttle (saboteador del sistema) por un error tipográfico. Este hecho trae como consecuencia la muerte del primero debido a la profunda conmoción que sufre en el momento del allanamiento de su propiedad de parte del ejército estatal. Frente a este error incalificable, el estado no acepta ninguna responsabilidad ni realiza ningún acto de contrición, suficiente evidencia de la insensibilidad y la deshumanización del aparato estatal.

viaje de retorno; tener la oportunidad de un nuevo comienzo, de recuperar la inocencia para ellos mismos y para el par que los acompañe. El presente les resulta insoportable para el ejercicio de la libertad. Añoran un pasado u otro mundo en donde no haya intervención de la autoridad y el individuo prime por encima de las instituciones que lo oprimen: la ciencia, el estado burocrático, las instituciones médicas. Frente a la opresión del presente los protagonistas inician viajes de retorno, uno literalmente, al pasado conocido (James Cole), y el otro al centro de su deseo, a sus fantasías amorosas, eróticas y de libertad (Sam Lowry). La apropiación de estilos del pasado y la construcción de historias sobre el impulso nostálgico de un tiempo y un lugar mejor no constituyen en estos textos meras reduplicaciones o un pastiche blanco que sólo recrea un collage sin profundidad con fines de pura recreación estética. La nostalgia se hace presente en *Brazil* y *Doce Monos* con un impulso crítico que señala problemas sociales, no específicamente situados en coordenadas espaciales y temporales, pero que subyacen en nuestras sociedades contemporáneas de alguna manera. Las películas construyen conflictos sobre un tiempo que no tiene lugar, igual que en la utopía. La nostalgia y las temáticas centrales del género ciencia ficción encuentran un espacio común en la utopía. Hutcheon señala ese espacio en común afirmando que "Los impulsos nostálgicos y utópicos comparten un rechazo común al presente del aquí y el ahora." ("Irony, Nostalgia, and The Postmodern") Sin embargo, aunque en el mundo ficcional de los relatos de las películas los personajes traten de desprenderse del presente y se conecten con el pasado o con otras dimensiones, la audiencia encuentra en ese futuro ominoso un mensaje de alerta para su propio presente.

### Bibliografía

- Barth, John. "The Literature of Exhaustion." (pp. 62/76) *The Friday Book*. New York: Putnam, 1974
- . "The Literature of Replenishment." (pp. 193/206) *The Friday Book*. New York: Putnam, 1974
- Gilliam, Terry (director). *Brazil*. USA: 1985.
- . *Doce Monos*. USA: 1995.
- Hutcheon, Linda. "Irony, Nostalgia, and the Postmodern." *HTML editor Marc Plamondon*. [www.library.utoronto.ca/utel/criticism/hutchinp.html](http://www.library.utoronto.ca/utel/criticism/hutchinp.html), 15/05/08
- Jameson, Frederic. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham, NC: Duke University Press, 1991.