

# CENIZAS DEL FUTURO: NOSTALGIA Y RUINAS EN EL RELATO CYBERNOIR

PABLO SÁNCHEZ BLASCO

## RECUERDOS AUTÉNTICOS DE OTRO

La primera de las muchas contradicciones que rodean al llamado cine negro, o *film noir*, ha sido siempre su fallida acotación a un corpus de películas o, cuando menos, a unas exigencias que restrinjan su pertenencia al ciclo. En su completo libro sobre el *film noir*, Noël Simsolo define a este como una «nebulosa» surgida de un «inconsciente colectivo» alrededor de la pérdida de la identidad (2007: 17). Desde España, Jesús Palacios niega un acuerdo para definir su naturaleza y describe su legado como un desafío para el escritor cinematográfico (2011: 9). Heredero y Santamarina advierten de su «extrema dispersión referencial, diegética, estilística y dramática» (1996: 11), mientras Gonzalo Pavés llama sin ambages a reformular la metodología utilizada en su investigación (2003: 175).

Esta controversia respecto a lo que es o no es el cine negro conduce a la segunda gran contradicción que rodea a estas películas: la sombra de

nostalgia que el *film noir* ha proyectado sobre toda su herencia, quizá, precisamente, por tratarse de un *fantasma* irreductible a las definiciones, un cine que, cuanto más se intenta encasillar, más escurridizo se vuelve, o tal vez por una narrativa inclinada siempre hacia los hechos pasados (Ponce, 2011: 39). Desde los detectives de los años sesenta como *Harper, investigador privado* (Harper, Jack Smight, 1966) o *Hampa dorada* (Tony Rome, Gordon Douglas, 1967), lo cierto es que *neonoir* y nostalgia aparecen como dos entidades constantemente unidas, entendido el término nostalgia, de aquí en adelante, como «el sentimiento producto del deseo de retorno a una época, un lugar, una persona, un objeto, etc., de un tiempo pasado, que se percibe como ideal [...] y que en el momento actual está fuera de nuestro alcance» (Muñoz Ocampo, 2013: 20-21).

Esta correspondencia no ha disminuido en los últimos años. De acuerdo con la tesis de Matthew Cooper (2021: 2), hoy «el cine contemporáneo de

Hollywood recurre con más ahínco a la nostalgia como su principal fuente de energía»<sup>1</sup>, algo a lo que no es ajeno el género *neonoir*. En obras de distintos países como *Larga jornada hacia la noche* (*Long Day's Journey into Night*, Bi Gan, 2018), *Años de sequía* (*The Dry*, Robert Connolly, 2020), *El chico detective* (*The Kid Detective*, Evan Morgan, 2020), *Nieva en Benidorm* (Isabel Coixet, 2020) o *Pequeños detalles* (*The Little Things*, John Lee Hancock, 2021), se puede hallar una fijación con el tema de la nostalgia que incluso provoca un desplazamiento desde la simple veneración iconográfica (Andrade, 2010: 4) hasta integrarla en los rasgos psicológicos de sus detectives.

En dichas películas, el viaje retrospectivo del hermeneuta se convierte en excusa para un encuentro con su pasado, con los traumas personales de un pretérito que encuentran en el crimen su detonante ideal. Esta posibilidad siempre ha estado presente dentro del género. Como explica Laura Silvestri (2021: 107), la indagación tradicional del detective le conduce a un ajuste moral del pasado que, sin embargo, también explicita «la imposibilidad del retorno», dejándole «expuesto a la irreversibilidad del tiempo». Las películas citadas amplían dicha idea al hacer del investigador el sujeto de su propia inquisición, detective y víctima del caso que investiga. Sus personajes se enfrentan al misterio como una toma de conciencia que atañe, sobre todo y en primera instancia, a su vida personal o sentimental.

Esta resignificación del arquetipo —de alcance todavía anecdótico, pero insospechado— reutiliza los esquemas del cine negro para una exploración en primera persona afín al melodrama. El géne-

ro policiaco asume, así, un carácter introspectivo que se hace más evidente en subgéneros como el llamado cine *cybernoir*, concretamente en dos películas de gran presupuesto como *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) y *Reminiscencia* (*Reminiscence*, Lisa Joy, 2021).

Acuñado por Jesús Palacios (2011: 188) y ampliado en sus características por Madrid Brito (2015: 569), el cine *cybernoir* se define como:

una singular combinación de futurismo retro y *neonoir*, que encuentra su punto de partida y de llegada en una peculiar sensibilidad posmoderna, donde se funden y confunden los tiempos —pasado, presente y futuro, no necesariamente en ese orden—, generando un sentimiento omnipresente y ominoso de nostalgia irónica e ironía nostálgica. Retro y Neo se aparean y nace el *Cybernoir* (Palacios, 2011: 188).

Lo viejo y lo nuevo comparten espacio en unas visiones pesimistas del futuro próximo basadas en la despersonalización del ser humano, el conflicto con la tecnología y el aumento de las desigualdades sociales. Desde su nacimiento con *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), estas obras incorporan la nostalgia como elemento destacado de un universo estético «repleto de supervivencias y restos de un pasado que se niega a morir» (Palacios, 2011: 189), una realidad que ha alcanzado el futuro sin desprenderse por completo de su rastro o haciéndolo a disgusto de sus habitantes. Como indican Pérez y Zufiaur, «aunque los objetos pertenezcan teóricamente al futuro, no hay en realidad nada nuevo» (2021: 427) en el *Blade Runner* de Scott, ya que sus diseños incorporan la idea de tiempo mediante el envejecimiento deliberado de los escenarios.

Si sumamos la nostalgia originaria de todo el ciclo *neonoir* a este «eternamente lluvioso, neblinoso y melancólico paisaje urbano» (Palacios, 2011: 205) y, por último, a la nueva caracterización del detective que hemos comentado más arriba, las películas mencionadas exacerbaban el sentimiento de pérdida por un pasado siempre en fuga. Sus relatos presentan a unos seres taciturnos cuyo giro

---

**EL VIAJE RETROSPECTIVO DEL HERMENEUTA SE CONVIERTE EN EXCUSA PARA UN ENCUENTRO CON SU PASADO, CON LOS TRAUMAS PERSONALES DE UN PRETÉRITO QUE ENCUENTRAN EN EL CRIMEN SU DETONANTE IDEAL**

---

hacia el pretérito demuestra su nula confianza en un futuro que ha venido a confirmar todos nuestros temores.

En el análisis fílmico de las dos películas dirigidas por Denis Villeneuve y Lisa Joy encontramos, así, una explícita reflexión sobre el peso de la nostalgia, una conciencia posmoderna de sus antecedentes en el género e incluso un comentario a la crisis actual de las pantallas cinematográficas. Ambas películas fueron estrenadas en los últimos cinco años y reclaman su espacio como una variante innovadora del llamado «cine de la nostalgia» (Cooper, 2021: 35) que domina hoy la producción de Hollywood.

### BLADE RUNNER 2049

---

Resulta difícil olvidar las primeras imágenes del *Blade Runner* de 1982: aquella panorámica nocturna de una metrópoli «cuya extensión se pierde en el horizonte» (Pérez y Zufiaur, 2021: 425), atravesada por llamaradas de fuego y reflejada en una enorme pupila humana. Al igual que había hecho Luis Buñuel en su cortometraje *Un perro andaluz* (1929), el ojo de Ridley Scott suponía un estímulo a renovar nuestra mirada y descubrir un nuevo

entorno de imágenes digitales. Con *Blade Runner*, nació un concepto novedoso de la ciencia ficción: un pastiche turbio y romántico entre las soledades del *film noir* de los años cuarenta y cincuenta y los universos inexplorados de la especulación futurista.

Desde *Terminator* (*The Terminator*, James Cameron, 1984) hasta *Matrix* (*The Matrix*, Lilli Wachowski y Lana Wachowski, 1999), todo el *cybernoir* le debe algún préstamo a *Blade Runner*, aunque nadie había propuesto una secuela de su universo hasta *Blade Runner 2049*. Esta continuación recupera, en parte, el sentido de la maravilla de la obra de Scott. Sin embargo, elige comenzar de otra manera, con un prólogo en una granja de proteínas rodeada por la niebla y las planicies desertizadas. A pesar de situarse en una época posterior a la primera película, la cabaña donde vive el replicante Sapper Morton (Dave Bautista) sorprende por un interior humilde en el que destacan varios objetos del siglo XX. Estos útiles «no tienen una presencia meramente incidental», sino que «se relacionan con el sentimiento de añoranza que el público puede mostrar en respuesta» (Cooper, 2021: 35-36). Concretamente, sus gafas para la presbicia, la cazuela en el fuego, la

Imagen 1. *Blade Runner 2049* (2017)



butaca y, sobre todo, el piano que asociamos con la historia de amor de Deckard (Harrison Ford) en el primer film.

En vez de evocar el futuro desde unas imágenes rodadas en presente, este prólogo nos conduce al pasado desde el universo futurista del film. En *Blade Runner 2049*, los objetos antiguos ya no se acumulan en las esquinas como desechos de otro tiempo, sino que indican un rastro de significados que los espectadores deben interpretar. La inquisición del detective K (Ryan Gosling) comienza por unos huesos y sigue un sendero de ruinas y cenizas marcado por un viejo calcetín de niño y un caballo de madera. Su nostalgia ya no reside solo en la estética, sino también en el trayecto recorrido por los protagonistas.

En primer lugar, *Blade Runner 2049* hace más esfuerzos por mantener la funcionalidad del género que su predecesora. Mientras Deckard investigaba hacia adelante, hacia el futuro, para encontrar a los replicantes huidos de la colonia exterior, K investiga hacia el pasado para identificar el cadáver encontrado en el jardín de Morton. K estudia los análisis del laboratorio, comprueba los archivos policiales, interroga a los testigos y viaja a diversos escenarios que, curiosamente, incluyen un vertedero de chatarra, una fábrica infantil y una ciudad abandonada por la radiación. Es decir, escenarios pertenecientes a una misma iconografía de lo antiguo, de lo perdido, de la ruina significativa o existencial.

El viaje externo, no cabe duda, sigue una dirección retrospectiva. Pero también la sigue el viaje interno del replicante. De hecho, la secuela renueva los principios psicológicos que distinguían a los androides en el film de Scott. Aquellos creían definirse a través de los sueños, de las fantasías, de ese unicornio en carrera recreado luego como un *origami*. Por el contrario, Villeneuve construye esta identidad a través de los recuerdos almacenados en la memoria. «Si tienes recuerdos auténticos, tienes reacciones humanas auténticas», le explica la Dra. Stelline (Carla Juri) a K en su laboratorio. Si

---

**EN BLADE RUNNER 2049, LOS OBJETOS ANTIGUOS YA NO SE ACUMULAN EN LAS ESQUINAS COMO DESECHOS DE OTRO TIEMPO, SINO QUE INDICAN UN RASTRO DE SIGNIFICADOS QUE LOS ESPECTADORES DEBEN INTERPRETAR**

---

conoces bien tu pasado, puedes habitar en el presente, incluso encerrada en una celda de cristal, como hace ella desde que era una niña.

La memoria forma parte «esencial en el proceso de creación de la propia identidad» (Galán León, 2021: 38). K es consciente de su naturaleza replicante, pero, a la vez, actúa con la sensibilidad de un ser humano. En su mente, los recuerdos hiperrealistas de Ana Stelline han creado emociones también reales que condicionan su comportamiento. De este modo, la investigación profesional se convierte en personal y el detective incorpora también el papel de cliente. Semejante desplazamiento modifica el arquetipo del investigador y su funcionamiento durante la trama. En vez de guiarse por los procedimientos estándar, el protagonista se ofusca con los primeros hallazgos y los sigue con una falta de precauciones casi fatal para el desenlace de la historia.

La nostalgia del detective en *Blade Runner 2049* se extiende, asimismo, al terreno amoroso, a la compañera virtual de K, llamada Joi (Ana de Armas). Si la comparamos, de nuevo, con la replicante Rachel (Sean Young) de 1982, Joi representa un modelo femenino aún más conservador que aquella, «una esclava doméstica que responda con acierto a las necesidades anímicas del hombre» (Sáez, 2017). Su personaje representa la idea de unas máquinas más empáticas que los seres humanos, pero a costa de reproducir los viejos convencionalismos sobre el papel de las mujeres. K no solo busca en Joi una compañera sentimental o un objeto de deseo, sino «su imagen fantaseada a partir de la época costumbrista del sueño america-

no» (Joaquin, 2021: 186). Solo al final de la película, cuando contemple su cartel publicitario, K se dará cuenta de que ha construido una ilusión.

Esta persistencia nostálgica del detective en *Blade Runner 2049* afecta incluso al personaje emblemático de Rick Deckard. En la primera película, Deckard heredaba los rasgos del detective duro de novela *hard-boiled*: un hombre solitario, independiente, desencantado pero a la vez idealista, romántico empedernido, lacónico, mordaz. El Deckard que trae de vuelta Villeneuve está mucho más cerca de la sensibilidad de nuestro tiempo; reaparece ante nosotros como un mito en un entorno de cultura pop con el que pretende identificarse. «Me gustaba esa canción», le dirá a K mientras suena en un escenario holográfico la voz de Elvis Presley.

En el Deckard de la secuela hay una superposición de la nostalgia por la primera película de 1982 —y el cine moderno al que hoy representa— con la nostalgia personal de su protagonista. En el clímax de la película, Wallace le tienta «ofreciéndole una réplica» de su amada Rachel «que le devuelva el goce y aparte el dolor» (Joaquin, 2021: 194). Esta imagen «siniestra» nos apela entonces con la fuerza del pasado, dudando explícitamente de las potencialidades de la secuela para igualar el poder de seducción de la original. Una nostalgia, en este caso, por un cine hoy en estado crítico, acechado por el descenso de los espectadores y por el cierre de salas de exhibición. Una nostalgia por las pantallas y las imágenes del pasado y, por lo tanto, por los escenarios de sus ficciones más icónicas.

Por todo esto, lo cierto es que *Blade Runner* y su secuela *Blade Runner 2049* acaban resultando experiencias antagónicas en cuanto a su concepción temporal. Treinta y cinco años después de la primera no nos encontramos con una visión más avanzada del futuro que la que entrevimos en 1982. El pesimismo y el desencanto parecen haber aumentado desde entonces, y la visión de nuestro mundo exhibe una mayor añoranza. Al final de *Blade Runner*, el replicante Roy Batty nos invita-

ba a reconsiderar la existencia como un milagro digno de ser disfrutado. Al final de *Blade Runner 2049*, la trama se conforma con el reencuentro de un padre y una hija, con la esperanza de recomponer unas relaciones familiares básicas a partir de las que proyectar nuevas estrategias.

*Blade Runner 2049* conforma, en definitiva, un ejemplo novedoso de *cybernoir* donde la nostalgia se vuelve dominante de las imágenes, tanto en su aspecto estético como en sus recursos narrativos.

## REMINISCENCIA

La idea central de *Reminiscencia*, la primera película de la también guionista y productora Lisa Joy, parece inspirarse en la secuencia más recordada de *Cuando el destino nos alcance* (*Soylent Green*, 1973). El clásico dirigido por Richard Fleischer se cuenta como uno de los antecedentes más claros para el nacimiento del subgénero *cybernoir*, un relato detectivesco ambientado en un futuro de miseria y desolación. Aunque Palacios no la incluye como *cybernoir* por su «completa ausencia de complicidad metagenérica con el espectador» (2011: 125), la película adelanta el retrato pesimista del futuro, la utilización de trama policiaca, el arquetipo clásico del detective o la nostalgia propia de todo el *neonoir*.

En aquel futuro situado, curiosamente, en 2022, los ancianos podían acudir a unas clínicas de eutanasia que les facilitaban el tránsito a su hogar. Tumbados en una camilla, asistían a una proyección de imágenes «sustentada en el pasado en donde todavía era posible disfrutar de la flora y la fauna» (Ortega, 2018: 113), algo así como una sobredosis de belleza que los acompañaba hasta su fin. Era como si el retroceso a ese mundo ideal de la nostalgia pudiera causarles la muerte, o, dicho de otro modo, como si la muerte se simbolizara con la inmersión en esas imágenes pertenecientes a otro mundo y otro tiempo.

Dicho concepto aparece de nuevo en el futuro presentado por Lisa Joy. Debido a los avances tec-

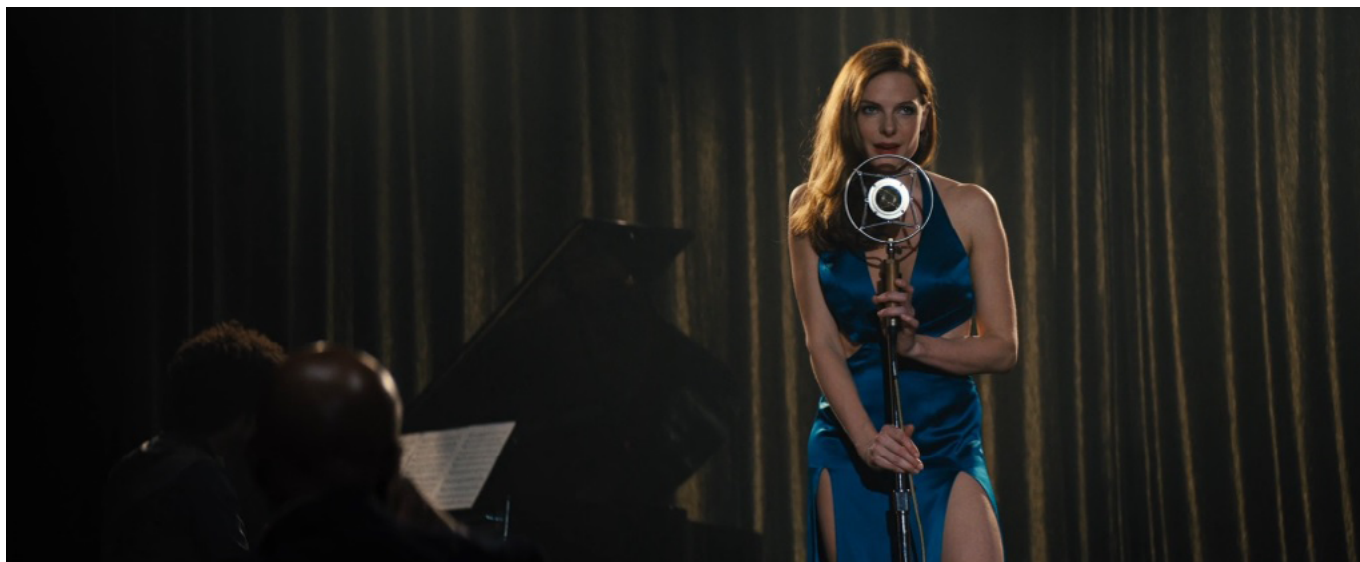


Imagen 2. *Reminiscence* (2021)

nológicos, el ser humano puede revivir sus recuerdos en una proyección fílmica inmersiva. Puesto que «lo propio de la nostalgia no es el recuerdo de lo perdido o la ausencia sino el deseo de retornar a ello» (Muñoz Ocampo, 2013: 20), la experiencia se vuelve adictiva para olvidar que, afuera de esas sesiones, el cambio climático ha transformado el planeta: los océanos han inundado las urbes, la desigualdad económica ha seguido aumentando, la noche ha reemplazado al día y la realidad, en definitiva, ya no presenta ningún aliciente para sus ciudadanos.

*Reminiscencia* constituye, por lo tanto, una película explícita en su deseo de retratar la nostalgia como una enfermedad de nuestro tiempo. La voz en *off* del protagonista resulta muy clara al respecto, con sentencias como «el pasado no nos persigue. Somos nosotros los que perseguimos al pasado», «nada es tan adictivo como el pasado» o «el pasado se convirtió en una forma de vida». La película pertenece por igual a la ciencia ficción y al subgénero *cybernoir* y, no obstante, demuestra escaso interés tanto hacia uno como hacia el otro. Sobre el primer aspecto, la trama transcurre básicamente en interiores nocturnos, especialmente la oficina donde Bannister (Hugh Jackman) y

Watts (Thandiwe Newton) realizan sus actividades. Salvo alguna panorámica digital de geografía urbana, apenas exploramos los recovecos del mundo futurista que presenta.

Sobre el segundo aspecto, *Reminiscencia* utiliza la detección del cine policiaco para proyectar su relato de manera retrospectiva. Aunque comienza en un presente sostenido por la voz en *off*, enseñada se produce una elipsis que nos traslada al ejercicio de la memoria. La enigmática Mae (Rebecca Ferguson) ha desaparecido sin previo aviso. Su historia de amor con Bannister se ha truncado y, sin saberlo, llevamos algunos minutos presenciando la memoria del detective. El resto de la película consistirá en esta indagación que, a través de los recuerdos propios y los que Bannister extrae a los testigos, trata de rellenar los huecos y darle un nuevo sentido a esa ausencia.

Aparentando una fidelidad intachable al canon del cine *neonoir*, lo cierto es que *Reminiscencia* subvierte sus recursos para privilegiar el relato amoroso sobre el policiaco. La película no describe una trama criminal que provoque, de manera secundaria, una catarsis en el protagonista, sino que dicha trama delictiva sirve como instrumento para explorar los secretos de su historia de amor.

Algo semejante ocurre con la estética retro de *Reminiscencia*. El film de Lisa Joy evoca un futuro inspirado en los años cuarenta y cincuenta de los Estados Unidos, en la misma época que dio lugar al *film noir* y a obras míticas como *El Halcón Maltés* (*The Maltese Falcon*, John Huston, 1941) o *Gilda* (Charles Vidor, 1946). Sin embargo, los giros de su trama también nos desvelan esta estética como una farsa, ya que Cyrus (Cliff Curtis) ha estudiado los gustos de Bannister y diseñado una performance destinada a conquistar su voluntad. Tanto la canción que interpreta en el escenario como el vestuario, la actitud, la manera de hablar o el carácter misterioso de Mae pretenden mostrarla como una *femme fatale* de voluntad quebradiza, una irrechazable «fantasía masoquista-paranoica masculina de la mujer explotadora e insaciable sexualmente» que a la vez accede a su dominación por la influencia del hombre (Žižek, 2011: 372).

Como asegura Martín Cerezo, «en toda narración literaria coexisten teóricamente dos textos, el texto que leemos y el texto que el criminal trató que leyésemos» (Martín Cerezo, 2006: 54). Pero en el caso de *Reminiscencia* hablaríamos de tres. Por un lado, hallamos un relato *neonoir* de corte nostálgico, diseñado por Cyrus para seducir a Bannister; por otro, un relato *neonoir* de contrabando y chantaje, que Bannister investiga y que el público debe seguir; y, por último, tenemos la historia de amor entre Bannister y Mae, que aquel, cínicamente, impondrá en la película según «nuestra tendencia a construir sistemas de pensamiento a la medida de nuestras necesidades emocionales» (McCausland y Salgado, 2021).

De este modo, la trama policiaca de *Reminiscencia* no solo se dirige hacia el pasado a través de la nostalgia, sino que también desvela el artificio de esa nostalgia y su efecto conformista sobre el personaje. Nick Bannister, a fin de cuentas, también se enamora de un holograma, como lo hace el replicante K en *Blade Runner 2049*. Su degradación del objeto amoroso en una simple ilusión masculina confirma la certeza del imposible regreso a sus

orígenes *noir*. Al igual que la *femme fatale* nunca podrá humanizarse por completo, el género negro nunca podrá reconstruir la atmósfera ni el sentido de aquellos films primitivos.

En el cine contemporáneo, el camino se ha debilitado y las historias se colapsan en la imposibilidad de contar. Como se preguntaba recientemente Carlos Losilla, «si ya no atendemos a las historias, ¿cómo podemos crear imágenes que se rebelen contra ellas?» (2021: 23). Las imágenes de *Reminiscencia* se hunden en la nostalgia y la repetición sin hallar más que una satisfacción espuria en sus formas huecas. En las últimas escenas, Bannister cruza el telón que separa el presente del pasado, o lo real de lo ficticio, y se funde con la Mae imaginaria en una elusiva cuarta dimensión que, en cierto modo, podemos identificar con el cine *neonoir*, en el que, a pesar de sus enormes esfuerzos, «no se encarna jamás un “cine negro moderno”, sino su fantasma, en el fondo lo que ocurre con todos los géneros clásicos» (Losilla, 2011: 66).

Las imágenes que manipula Bannister se alejan de la realidad y se transforman en representación de una nostalgia enfermiza para él y sus seres queridos. La decisión final de quedarse en el sueño confirma el riesgo de idealizar nuestro pasado y romper los lazos que nos conectan a lo real. El propio Bannister compara su relato con el viaje de Orfeo para rescatar a Eurídice, igual que hacía Trías con la historia de Scottie y Judy en el clásico *Vértigo* (2016: 37). Sin embargo, Bannister no pierde a Mae, como en el film de Hitchcock, sino que abraza la ilusión de su existencia en un espacio espectral e inalcanzable.

---

**LAS DOS PELÍCULAS, EN DEFINITIVA, MANIPULAN LA ESTRUCTURA HABITUAL DEL GÉNERO NEGRO CON EL OBJETIVO DE REALIZAR UNA REFLEXIÓN MELANCÓLICA SOBRE LA MEMORIA Y EL MISTERIO EN LAS RELACIONES HUMANAS**

---

La película de Lisa Joy, por lo tanto, utiliza el cine policiaco para construir una reflexión sobre la toxicidad de cierta nostalgia sin atreverse a —o sin conseguir— escapar de ella. Convierte al detective en un enfermo del pasado que aúna fragmentos dispares para acabar construyendo una historia a su medida, algo que transgrede por completo el arquetipo fundacional del policía como aquel cuya «función es la de verificar todos los discursos usados como refugio y protección de cuantos no quieren ver amenazadas sus ideas» (Silvestri, 2001: 43).

## PERSEGUIR AL PASADO

A la vista del análisis fílmico de ambas películas, podemos constatar que, en efecto, las obras de Denis Villeneuve y Lisa Joy utilizan los recursos estéticos y narrativos del cine *neonoir* y, concretamente, del subgénero *cybernoir*, tal como fue definido por Palacios y Madrid Brito. Sin embargo, también añaden a estos variantes significativas que les acercan a ese otro corpus de películas —liderado por *Larga jornada hacia la noche* o *Años de sequía*—, donde la investigación del detective rehúye las implicaciones usuales del *noir*, para convertirse en expresión de un sentimiento de nostalgia, de «un examen interno o externo de lo que ha cambiado y lo que se ha perdido en el tiempo» (Cooper, 2001: 43) de sus vidas.

En *Blade Runner 2049*, el hallazgo de un cadáver permite a K enfrentarse a sus recuerdos de infancia y averiguar la identidad de sus padres, la especificidad de los replicantes y su relación con el desaparecido Deckard. Por su parte, el detective de *Reminiscencia* evalúa sus recuerdos de manera obsesiva para entender el fracaso sentimental con la evasiva Mae. Bannister utiliza la trama criminal para ahondar en sus sentimientos y averiguar los límites de la verdad y la mentira en los recuerdos de su relación.

Este cambio de paradigma se antoja muy notable si comparamos el carácter de K o de Bannister

con el detective de *Cuando el destino nos alcance*, la película precursora del género *cybernoir*. En aquella cinta de 1973, la nostalgia emergía siempre del anciano interpretado por Edward G. Robinson. Como representante de un mundo ya desaparecido, Sol transmitía sus recuerdos de una vida luminosa en contraste con la negrura del mundo *cyberpunk*. Pero esa nostalgia no aplicaba a su amigo el detective Thorn (Charlton Heston), pues Fleischer definía a este como un hombre pragmático, perspicaz, ajeno a las idealizaciones y a las fantasías; un analista capaz de obtener la verdad mediante «el ensamblaje de lo que normalmente se mantiene separado» (Silvestri, 2001: 36).

En el cine negro contemporáneo, los detectives ya se han resignado a un mundo caótico que les hace dudar de sí mismos, ya que «si antes el mundo tenía un sentido (el que le daba la fatalidad), aunque no pudiera comprenderse, ahora ese sentido desaparece, y reina la plena irracionalidad» (Andrade Boué, 2010: 9). A esto hay que añadirle hoy una segunda orfandad de sentido procedente de la crisis de la imagen cinematográfica, de «la manera en que se ha venido abajo el cine contemporáneo como ilusión colectiva y por otro el modo en que eso ha repercutido en otra debacle, la del propio cine» (Losilla, 2021: 34). En el film de Villeneuve, esto aparece como una exploración de sus lazos con la primera película y las ansias del cine que representó. En el de Joy, como una crítica hacia la omnipresencia actual de la nostalgia y la creación de historias conservadoras que satisfagan nuestros deseos.

Las dos películas, en definitiva, manipulan la estructura habitual del policiaco con el objetivo de realizar una reflexión sobre la memoria y el misterio en las relaciones humanas. Esto nos lleva a considerar la pertinencia de añadir este pequeño corpus de obras a la lista de modalidades reseñada y ampliada por Cooper en su estudio del cine de la nostalgia (2021: 44). Se trata de películas pertenecientes al *neonoir* contemporáneo donde las investigaciones del detective protagonista representan



un impulso nostálgico en primera persona destinado a resolver cuestiones existenciales. Un tipo de películas asociado en algunos casos al «antipolicial» moderno (García Vidal, 2015: 575) y en otros al policíaco «metafísico» (Merivale y Sweeney, 1999: 2), pero, en cualquier caso, un movimiento interesante y digno de estudio que reivindica la nostalgia como una de las principales características del detective *noir*. ■

## NOTAS

- 1 Todas las traducciones de los textos publicados en inglés que se incluyen en el presente trabajo han sido llevadas a cabo por el autor del mismo.

## REFERENCIAS

- Andrade Boué, P. (2010). Novela policíaca y cine policíaco: una aproximación. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 2(1), 8-8. <https://revistas.ucm.es/index.php/ANRE/article/view/ANRE1010120008A>
- Cooper, M. (2021). *Backward Glances: The Cultural and Industrial Uses of Nostalgia in 2010s Hollywood Cinema*. Tesis doctoral. Chicago: DePaul University. <https://via.library.depaul.edu/cmnt/36>
- Galán León, J. (2021). *Nostalgia in Blade Runner (1982) and Blade Runner 2049 (2017)*. Trabajo Fin de Grado. Jaén: Universidad de Jaén. <https://hdl.handle.net/10953.1/16723>
- García Vidal, A. (2015). El cine antipolicial de David Lynch: hacia la deconstrucción de un género. En J. Sánchez Zapatero y Á. Martín Escribá (eds.), *El género eterno: estudios sobre novela y cine negros* (pp. 575-581). Santiago de Compostela: Andavira.
- Fernández Heredero, C., Santamarina, A. (1996). *El cine negro. Maduración y crisis de la escritura clásica*. Barcelona: Paidós.
- Joaquín Ferrer, M. (2021). Del amor a lo siniestro en *Blade Runner 2049*. *Miguel Hernández Communication Journal*, 12(1), 181-202. <https://doi.org/10.21134/mhcj.v12i.944>
- Losilla, C. (2011). Las pistas del texto, las pistas del tiempo: investigando el caso Hammett. En J. Palacios (ed.), *Neonoir. Cine negro americano moderno* (pp. 59-69). Madrid: T&B Editores.
- Losilla, C. (2021). *Deambulaciones. Diario de cine, 2019-2020*. Salamanca: Muga Project.
- Madrid Brito, D. (2015). Cyber-noir. Penumbbras del futuro. En J. Sánchez Zapatero y Á. Martín Escribá (eds.), *El género eterno: estudios sobre novela y cine negros* (pp. 567-574). Santiago de Compostela: Andavira.
- Martín Cerezo, I. (2006). *Poética del relato policíaco (de Edgar Allan Poe a Raymond Chandler)*. Murcia: Universidad de Murcia.
- McCausland, E., Salgado, D. (2021, 25 de agosto). Reminiscencia. <https://sofilm.es/reminiscencia/>
- Merivale, P., Sweeney, S. E. (eds.) (1999). *Detecting Texts: The Metaphysical Detective Story from Poe to Postmodernism*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Muñoz Ocampo, J. S. (2013). La nostalgia como deseo de retorno. Una comprensión desde la psicología de orientación psicoanalítica y la literatura. Trabajo de Grado-Pregrado. Medellín: Universidad de San Buenaventura Medellín. <https://bibliotecadigital.usb.edu.co/entities/publication/67186419-c73f-43cf-9c3d-225b4d81694f>
- Ortega Mantecón, A. (coord.) (2018). *Cuando el futuro nos alcance. Utopías y distopías en el cine*. Ciudad de México: Notas Universitarias.
- Palacios, J. (2011). Los infinitos colores del *noir*. En J. Palacios (ed.), *Neonoir. Cine negro americano moderno* (pp. 9-15). Madrid: T&B Editores.
- Palacios, J. (2011). *Cybernoir. Futuros traicionados*. En J. Palacios (ed.), *Neonoir. Cine negro americano moderno* (pp. 187-231). Madrid: T&B Editores.
- Pavés, G. (2003). *El cine negro de la RKO*. Madrid: T&B Editores.
- Pérez Manzanares, J., Zufiaur Ruiz De Eguino, A. (2021). La estética del género ciberpunk como filosofía de la historia: un recorrido por las arquitecturas filmicas de *Alphaville*, *Blade Runner* y *Matrix* y su ruptura del espacio-tiempo. *Área Abierta*, 21(3), 419-435. <https://doi.org/10.5209/arab.75638>

- Ponce, F. (2011). Sombras añoradas: cine negro y nostalgia. En J. Palacios (ed.), *Neonoir. Cine negro americano moderno* (pp. 39-57). Madrid: T&B Editores.
- Sáez Villarino, A. (2017). Cenotafio faraónico. <https://www.elantepenultimomohicano.com/2017/10/critica-blade-runner-2049.html>
- Silvestri, L. (2001). *Buscando el camino. Reflexiones sobre la novela policíaca en España*. Madrid: Bercimuel.
- Simsolo, N. (2007). *El cine negro: pesadillas verdaderas y falsas*. Madrid: Alianza.
- Trías, E. (2016). *Vértigo y pasión: un ensayo sobre la película Vértigo de Alfred Hitchcock*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Žižek, S. (2011). La nueva *femme fatale*. En J. Palacios (ed.), *Neonoir. Cine negro americano moderno* (pp. 371-375). Madrid: T&B Editores.

## CENIZAS DEL FUTURO: NOSTALGIA Y RUINAS EN EL RELATO CYBERNOIR

### Resumen

El género *cybernoir* nace en 1982 con el estreno de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), la primera de muchas películas en fusionar los recursos del cine negro clásico con la ciencia ficción distópica. Desde ese momento, han llegado a los cines numerosos exponentes de esta modalidad donde las actividades hermenéuticas del detective *noir* se aplican a un mundo deshumanizado que llega a cuestionarse la meta del progreso social y tecnológico. Tras el estreno de *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) y *Reminiscencia* (Reminiscence, Lisa Joy, 2021), este artículo analiza la evolución de un género influido por el pensamiento nostálgico que afecta hoy en día a Hollywood. Se trata de dos películas donde la nostalgia del *neonoir* por sus modelos se armoniza con una nostalgia íntima que simboliza la actividad retrospectiva del detective. Su análisis fílmico confirma la pertinencia de incluir ambas obras como una forma novedosa del llamado cine de la nostalgia actual.

### Palabras clave

Cine negro; ciencia ficción; *cyberpunk*; análisis fílmico; nostalgia; detective.

### Autor

Pablo Sánchez Blasco (Gijón, 1986) es lector de español en la Universidad de El Cairo (Egipto). Entre 2018 y 2022 ejerció como docente en las Secciones bilingües de español en Eslovaquia y Hungría tras haber colaborado en la Agregaduría de Educación de Bratislava en 2016. Sus trabajos académicos se han incluido en las revistas *Comunicación*, *Fonseca* y *Ábaco* y en las *Actas del XX Encuentro de Profesores de ELE de Eslovaquia* (2017). Así mismo, es autor de la monografía *El tiempo de la conciencia: las ficciones de Ermanno Olmi* (Universidad de Valladolid, 2013) junto a José A. Cepeda Romero y ha contribuido en otras publicaciones como *Wes Anderson* (Plan Secreto, 2015) o *El género eterno: estudios sobre novela y cine negros* (Andavira, 2015). Sus relatos cortos han sido incluidos en las antologías *Escritos para el cine* (Rebross, 2017), *Historias de clase* (Red Internacional de Educación, 2015) y *Certamen literario "Ana María Aparicio Pardo". Relatos premiados* (Consejería de Murcia, 2009). Contacto: psanchezblasco@gmail.com.

### Referencia de este artículo

Sánchez Blasco, P. (2023). Cenizas del futuro: nostalgia y ruinas en el relato *cybernoir*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 36, 193-204.

## ASHES OF THE FUTURE: NOSTALGIA AND RUINS IN CYBER NOIR NARRATIVES

### Abstract

The cyber noir genre was born in 1982 with the release of *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), the first of many films to fuse the resources of classical film noir with dystopian science fiction. Since then, there have been numerous variants of this modality in which the investigations of the noir detective take place in a dehumanised world that raises questions about the goal of technological progress. Focusing on *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) and *Reminiscence* (Lisa Joy, 2021), this article analyses the current evolution of a genre influenced by the nostalgic obsession affecting Hollywood today. These are two films in which neo-noir's nostalgia for its precursors is harmonised with a personal nostalgia represented by the detective's exploration of the past. This analysis confirms that both films could be classified as a new form of the contemporary nostalgia film.

### Key words

Film noir; Science fiction; *Cyberpunk*; Film analysis; Nostalgia; Detective.

### Author

Pablo Sánchez Blasco is a lecturer in Spanish at Cairo University, Egypt. Between 2018 and 2022 he taught at the Spanish Bilingual Sections in Slovakia and Hungary after working for the Education Attaché Office in Bratislava in 2016. His research has been published in the journals *Comunicación*, *Fonseca* and *Ábaco* and in the *Proceedings of the Twentieth Meeting of Slovak Spanish as a Second Language Teachers* (2017). He is also co-author with José A. Cepeda Romero of the monograph *El tiempo de la conciencia: las ficciones de Ermanno Olmi* (Universidad de Valladolid, 2013) and has contributed to other publications, such as *Wes Anderson* (Plan Secreto, 2015) and *El género eterno: estudios sobre novela y cine negros* (Andavira, 2015). His short stories have been included in the anthologies *Escritos para el cine* (Rebross, 2017), *Historias de clase* (RIE, 2015) and *Certamen literario "Ana María Aparicio Pardo". Relatos premiados* (Murcia Regional Ministry of Education, 2009). Contact: psanchezblasco@gmail.com.

### Article reference

Sánchez Blasco, P. (2023). Ashes of the Future: Nostalgia and Ruins in Cyber Noir Narratives. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 36, 193-204.

recibido/received: 12.09.2022 | aceptado/accepted: 07.02.2023

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB [www.revistaatalante.com](http://www.revistaatalante.com) MAIL [info@revistaatalante.com](mailto:info@revistaatalante.com)

