

Persona y Pierrot el loco: DOS DUPLAS DEL CINE DE AUTOR

Fiorella Giribaldi

Dentro de las películas, los personajes y las relaciones entre ellos representan un abanico de posibilidades según la personalidad que tengan y sus particularidades. Muchas veces los cineastas optan por una fórmula basada en la interacción de opuestos, porque es precisamente donde se originan los conflictos que hacen tan atractivas a las historias. Ya sea complementándose o rechazándose, esta combinación de fuerzas opuestas por lo general genera una chispa en el espectador: el bien enfrentando al mal; una mente racional vs. una emotiva, la felicidad contrapuesta a la tristeza. Lo mejor y lo peor de dos universos distintos, unidos ya sea por voluntad o por las circunstancias en las que se encuentran sumergidos, es que pueden focalizarse en los demás como también materializarse en una lucha interna o bidimensionalidad. Dos casos para mí característicos de ello en el cine de autor son *Persona* y *Pierrot el loco*.

Persona (Ingmar Bergman, 1966)

Elizabeth y Alma, una actriz que se ha quedado muda y una enfermera; dos mujeres distintas que no son lo que parecen. Se encuentran en una isla donde se ejerce la comprensión y la dependencia: Alma da la palabra y Elizabeth la recibe. *Persona* es el arquetipo que Jung utiliza para denominar 'máscara', donde el sujeto experimenta una disociación de personalidad y que muchas veces no se conforma con engañar a los demás, sino que requiere engañarse a sí mismo.

Las mujeres desarrollan una simbiosis favorecida por la idealización de Alma sobre el silencio de Eliza-

beth: finalmente tiene a alguien que la escucha. Llega incluso a proyectarse y desear profundamente ser como ella. No obstante el final de este carrusel llega de forma abrupta cuando Alma descubre la frivolidad de Elizabeth sobre todos los secretos que le ha contado en una carta. Desde ese punto ambas no vuelven a ser las mismas y lo saben. Es aquí donde surge el lado opuesto de la persona y posteriormente la identificación de Alma con Elizabeth. Una película dicotómica en todo sentido, que une y separa máscara y alma.

Pierrot el loco (Jean-Luc Godard, 1965)



Pierrot el loco podría resumirse como: una fuga romántica de dos personajes; un hombre y la niñera que contrató su esposa, huyen hacia el mar. Aunque es más que eso, va más allá de la escapada. Por un lado tenemos a Marianne, una mujer activa y por otro Ferdinand, un hombre contemplativo quien, a su vez tiene un alias que encarna su lado más aventurero y que rechaza profundamente: Pierrot. Una película que no solo deja de cuestionarse las relaciones entre hombres y mujeres, sino que además explora la dualidad de dos humanidades que una vez encontradas, quieren volver a encontrarse mil veces más. Ferdinand/Pierrot encarna a un hombre convencional que quiere enloquecer para poder comprender a la mujer que ama y que nosotros tampoco podemos dejar de amar y odiar al mismo tiempo. Son la contención y la expansión, la responsabilidad y la libertad, mente y sentimiento.



CIENCIA Y FICCIÓN



TRANSFORMACIONES DE ENSAYO Y ERROR

Los hallazgos científicos van de la mano con la genialidad del humano en sus ansias curiosas de descubrir y enfrentarse a la misma ciencia. La palabra 'manipular' es capaz de desatar lo que estas historias tratan de contarnos: mutaciones físicas y transformaciones causadas por errores científicos.

África Sandonís¹

Este arranque repentino y contundente con el que Kafka introducía su relato, *La metamorfosis*, describe a la perfección el terror que toda persona siente ante una mutabilidad corporal sorpresiva e incontrolada. La intencionalidad de dicha transformación escondía una metáfora relacionada con la soledad, la opresión y la marginalidad, enmarcadas en el ámbito personal del autor y, por dispar que pueda parecer, comparte una estrecha conexión con otra de las transformaciones más conocidas en la ficción, recogida por la novela *La mosca* (George Langelaan), historia que es más conocida por las adapta-

ciones cinematográficas que sucedieron a la novela. La primera versión, dirigida por Kurt Neumann en 1958, es la que más fiel se mantiene al texto original. La segunda versión, rodada por David Cronenberg en 1985, rescata la idea inicial del científico que vive obsesionado con los experimentos que está desarrollando, recluso en su laboratorio, al que nadie tiene acceso y donde guarda celoso los resultados secretos que ha conseguido sobre la teletransportación. Esto es algo tan trascendental que tiene el pleno convencimiento de que cambiará los conceptos preestablecidos en el ámbito científico y tendrá

una relevancia sobre la humanidad de un calibre inimaginable. Detrás de todo esto solo puede encontrarse un personaje con una ambición descomunal, tan ensimismado en su descubrimiento que su necesidad de recompensa le lleva a precipitarse en sus experimentos. Este apresuramiento no solo le hace caer en una mala praxis, sino que le lleva a cometer el error de dar a conocer a la ligera su tan guardada revelación, por la necesidad de reconocimiento pero también por el anhelo de socializar tras haber estado casi toda su vida en la burbuja de su laboratorio. Es en este punto donde la película de Cro-

¹ Redactora de la revista española de cine *El Espectador Imaginario*: www.elespectadorimaginario.com



▶ *Re-animator.*

enberg entronca con otras historias acerca de las mutaciones físicas producidas por errores de laboratorio. Esa visión clásica del científico excéntrico, aislado del resto del mundo, que un buen día pasa a ser la cobaya de sus propios experimentos, sin ser del todo consciente del peligro que entraña poner en práctica las nuevas claves que ha encontrado. En definitiva, la ciencia contemplada como un arma de doble filo.

Los hallazgos y descubrimientos pueden ser de gran beneficio para la humanidad pero alcanzado un punto

el científico puede llegar a conocer el mecanismo, aunque no la totalidad del fundamento, por lo que cualquier vulneración de estas bases, en el empeño por dar con el filón deseado, puede causar daños irreparables. Aunque este planteamiento es acometido de forma un tanto *naify* torpe en *La mosca* de Cronenberg, solo con hacer un rápido recorrido por su filmografía encontraremos numerosos ejemplos donde las referencias y reflexiones acerca de la ciencia parten desde una concepción que vincula tecnología y filosofía, como partes

inseparables de la búsqueda del ser humano. En sus películas, el conocimiento científico aparece como el motor que plantea interrogantes, pero que casi nunca encuentra respuestas absolutas. Nunca se cierra el círculo, siempre hay algo que se escapa.

El máximo interés de *La mosca* radica en la esencia de la mutación cuando Seth Brundle se da cuenta de que, además de haber conseguido teletransportarse de una cabina a la otra, un elemento inesperado ha alterado el proceso y le ha provocado cambios en su fisonomía.

te impresionables, son imprescindibles para adentrarnos por completo en el horror que vive Seth Brundle.

Pero si existe un objetivo científico tan inalcanzable como deseado, es el de interrumpir uno de los principios básicos de la vida: la muerte. Solo un año antes de que David Cronenberg revelara los peligros de la teletransportación y las fusiones entre hombres e insectos, Stuart Gordon dirigía *Re-Animator*, basándose en algunas de las ideas que se pueden encontrar dentro de la obra Herbert West: *Reanimador*, escrita por H. P. Lovecraft, donde se incluyen varios cuentos cortos que tratan sobre el peligro de la ciencia cuando se pierde el control sobre ella. La invención de un suero que devuelve la actividad cerebral segundos después de que la muerte se haya producido tiene un efecto nada deseado. La reanimación que se produce mediante el retorno del tejido muerto a la vida convierte a la persona en un auténtico ser con nula capacidad de raciocinio y con el único propósito de devorar carne fresca. En otras palabras, el clásico del zombi o muerto viviente, en un escenario de lucha de egos entre científicos, donde la ética queda, en último término, relegada por la sed de fama y reconocimiento. Como es de esperar, el desbordamiento de los reencarnados trasciende la sala de autopsias, sacando a la luz las rencillas y celos profesionales entre colegas.

Saltarse las reglas naturales de la vida, queriendo vencer a la muerte, no está al alcance de la tecnología y ciencia humanas, al menos por el momento. Son muchas las películas en las que se trata el deseo de poder desde el conocimiento científico, lo que conduce muchas veces a ensayos infructuosos que conllevan un efecto rebote tan negativo que en algunos casos se llega a poner en peligro la supervivencia de la humanidad. Este efecto, en principio indeseado, también puede emplearse como arma biológica de rápida propagación, en el afán más autodestructivo. Si nos movemos desde *Re-Animator* casi veinte años en la línea del tiempo, nos encontramos con un ejemplo que aborda la utilización de partículas biológicas para causar efectos de devastación, en una de las adaptaciones cinematográficas más celebradas de un videojuego. En

2002, Paul W. S. Anderson iniciaba con *Resident Evil* la que se ha convertido en una de las sagas más rentables sobre muertos vivientes, con un cóctel de intrigas científicas, acción y actividades secretas, que continúa hoy en día, más de una década después.

Ese mismo año se estrenaba *28 días después* (Danny Boyle, 2002), una propuesta muy novedosa por el soporte digital empleado, que rompía con los esquemas de los muertos vivientes de la vertiente de G. A. Romero. La transformación que causaba el virus, igualmente propagado desde un laboratorio, daba lugar a enloquecidos infectados más veloces que nunca. Ambos filmes supusieron un relanzamiento de la temática zombis-infectados destinado al consumo masivo, es decir, de estreno en salas comerciales, encabezando así una larguísima lista de cintas que se sucedieron posteriormente.

En *Resident Evil*, el concepto del laboratorio que veíamos en las películas anteriores ha pasado a ser un gran búnker llamado Umbrella, donde un equipo multidisciplinar formado por cientos de personas, o tal vez miles, trabajan como soporte de múltiples intereses. Sus competencias, tan diferentes como la labor científica de investigación o el que representa la protagonista, Alice (Milla Jovovich), personal de un servicio de inteligencia secreto. El proyecto estrella es la creación de un virus (virus-T) que revive el tejido muerto a la vida. Estamos ante el mismo leitmotiv que veíamos en *Re-Animator*, pero tanto el contexto de la historia como el abordaje que se plantea son muy diferentes. En *Resident Evil* la ciencia es un negocio. El material biológico que se tiene entre manos es de una altísima virulencia y peligrosidad, por lo que una mala manipulación o error en el sistema podría ocasionar una pandemia mundial sin precedentes. El miedo a que cualquier error pueda causar un accidente de proporciones incalculables ha llevado a la creación de un sistema complejo y sofisticado que controla cada uno de los engranajes de los que depende para que todo esté en orden. El edificio mismo podría considerarse como un elemento inteligente que opera y toma decisiones sobre los trabajadores y los productos que allí se generan.

La secuencia con la que abre la película nos pone en situación sobre la tecnología que se maneja y el grado de seguridad bajo el que se trabaja. Asistimos al momento en el que ocurre la propagación del virus y la puesta en marcha de los mecanismos de defensa del edificio, cuya prioridad es que, bajo ningún concepto, exista ningún contacto con el exterior. El edificio pasa a ser una trampa mortal. Sin embargo, el virus se ha propagado tan rápidamente que muchos trabajadores inhalaron las partículas víricas antes de morir. Por otro lado, el servicio secreto de defensa del exterior se pone en marcha para averiguar lo ocurrido. La identidad de Alice es uno de los grandes enigmas que iremos descubriendo a través de las sucesivas partes que integran la saga. Una de las transformaciones más terroríficas e inesperadas es la de los *doberman*, utilizados como animales de experimentación. Desde *Cujo* (Lewis Teague, 1983) no se habían visto perros tan aterradores.

La estética de tintes futuristas presupone una sociedad con un nivel tecnológico muy alto. El edificio colmena nos recuerda mucho a la nave de *Alien* (Ridley Scott, 1979) e incluso a la de

2001: una odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968), siempre salvando las distancias, porque, además, el imaginario estético del futuro que se tenía en los años sesenta y setenta poco tiene que ver con el que se maneja en la actualidad. También el entramado laberíntico del lugar y su sistema de defensa (los láseres rebanadores) nos llevan a recordar algunos momentos de *El cubo* (Vincenzo Natali, 1997).

Las películas anteriormente presentadas tratan mutabilidades corporales causadas por un error científico desde un plano individual; donde la persona en transformación se enfrenta al cambio con plena consciencia de la situación (luchando contra el rechazo que se causa a sí mismo como a los demás, hasta que acepta el hecho); el plano colectivo donde la mutación se propaga. Ambos casos recaen en la necesidad de reclusión y aislamiento ante el miedo a lo desconocido. Todas ellas son el retrato de la codicia del ser humano al querer traspasar los límites de las leyes inquebrantables de la ciencia y la vida. Jugar a ser inmortales, cuando la condición humana es precisamente la de la mortalidad, conlleva castigos irrevocables. ◻

El miedo a que cualquier error pueda causar un accidente de proporciones incalculables ha llevado a la creación de un sistema complejo y sofisticado que controla cada uno de los engranajes de los que depende para que todo esté en orden.



Antiviral ◀

***Antiviral* y Brandon Cronenberg, de tal padre tal hijo**

La genética, en cuanto al conjunto de factores que se heredan, puede ser una maldición o una bendición, pero ante todo es algo de lo que no te puedes librar. Por eso, los esfuerzos que Brandon Cronenberg hace por desligarse de la influencia que su padre ha podido ejercer sobre el cine que comienza a realizar, resultan del todo ridículos. Hay que decir, a su favor, que *Antiviral* nos retrotrae a los primeros trabajos de David Cronenberg. La comparación resulta inevitable.

Antiviral (2012) es una historia de ciencia ficción con bases científicas muy realistas, utilizadas en un contexto social donde la idolatría por la fama ha alcanzado unos niveles tan desorbitados que los fans de las figuras más mediáticas se inyectan las mismas partículas víricas que han infectado previamente a sus ídolos.

Syd trabaja en una de las clínicas más prestigiosas dedicadas al clonaje de partículas víricas. Las producen, modifican e inyectan en aquellas personas que pagarían una fortuna por parecerse a las estrellas que adoran. Esta

actividad también tiene una parte muy oscura y clandestina por la que Syd se verá atraído.

El cuerpo como una incubadora convertido en negocio, en un futuro impreciso que no parece tan lejano, en el que se han perdido los valores más básicos de respeto y autoestima del individuo, donde la veneración a otras personas, también de carne y hueso, es la verdadera enfermedad sobre la que trata el film.

Tratándose de una primera película, *Antiviral* destaca por un acabado intachable y la solvencia con que está rodada. El excelente trío interpretativo que forman Caleb Landry Jones, Sarah Gadon y el veterano Malcolm McDowell consiguen que el conjunto tenga un empaque notable.

Su estética aséptica, representada con espacios en blanco impoluto, contrasta con los flujos hemoglobínicos que supuran las enfermedades víricas, que aquí son parte de un mecanismo bien estudiado y se mantiene con el palpito de la amenaza constante de su naturaleza incontrolable.