

Entre la tradición del cine fantástico y el metacine: **PARALLEL**, de Isaac Ezban

★ ELTON HONORES*

El tercer largometraje del director mexicano Isaac Ezban, *Parallel* (2018), se construye sobre la base de su relación intervisual con la tradición del género fantástico, tanto a partir de la presencia del espejo —objeto mágico por definición— como por las influencias halladas, su inserción dentro de la serie temática de los “mundos paralelos” y la reflexión que propone sobre el proceso creativo dentro del paradigma posmoderno.

* Profesor del Departamento de Arte de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.



Fuente: Tomatazos

Con tres películas realizadas, además de algunas colaboraciones en proyectos colectivos¹, Isaac Ezban (México, 1986) es un director y guionista de cine que se está constituyendo en referente del cine fantástico y de ciencia ficción latinoamericano contemporáneo, junto al chileno Jorge Olguín o el renombrado director mexicano Guillermo del Toro. En su debut, *El incidente* (2014), trataba ya sobre la posibilidad de mundos paralelos a partir de diversos personajes atrapados en un bucle infinito, en el que las alusiones a la obra de Philip K. Dick eran bastante claras, así como los laberintos visuales de M. C. Escher o la herencia de Rod Serling, creador de *The Twilight Zone*. Su segundo filme, *Los parecidos* (2015), es su película más política, ya que ubica las acciones en el amanecer del 2 de octubre de 1968, es decir, en la noche previa a la masacre de estudiantes en Tlatelolco, aunque nuevamente explora el encierro de personajes en una estación de autobuses, donde la atmósfera irá mutando hasta la irrupción de lo monstruoso o lo *bizarro* en relación con las identidades. Filmada íntegramente en inglés, *Parallel* (2018) es su primera incursión internacional con capitales canadienses, y retoma algunos elementos de sus primeras dos películas². El propio Ezban define *Parallel* como “una especie de *Flatliners* mezclado con *The Social Network*” (La Zona Muerta, 31 de julio del 2018), y que es una película que trata acerca de “la ambición y la avaricia, y cómo esto nos puede destruir” (La Zona Muerta, 7 de noviembre del 2018).

¹ Como el episodio “La cosa más preciada”, incluido en *México Bárbaro* (2014), o “Villancicos” en *Deathcember* (2019).

² Actualmente filma su cuarta entrega titulada *Párvulos*, una historia acerca de “tres niños que deben cuidar a sus padres infectados; ahora sume que todos ellos viven en una cabaña que está a mitad del bosque y, para terminar, añada que los infantes mantienen a los adultos encerrados en el sótano”.

Con guion del debutante Scott Blaszak y la notable fotografía de Karim Hussain, *Parallel* cuenta la historia de un grupo de emprendedores (Noel, Josh, Devin, tres programadores, y Leena, una artista retirada) que busca que alguna empresa invierta en una aplicación para aparcamientos que están desarrollando. Ante los inversores ellos fracasan en su presentación, ya que les piden que la construyan en solo unos días. Pero una noche, al regresar del bar a la casa que rentan, descubren una pared tapiada que oculta una escalera que lleva a un ático. Allí hay fotografías de aparentes gemelas, revistas de la misma fecha con portadas distintas, un visor instalado en la propia casa que permite ver todas las habitaciones y, sobre todo, un misterioso y antiguo espejo de piso que es un portal que hacia mundos paralelos.

Lo primero que descubren es que el equivalente del tiempo en esos otros mundos es diferente del nuestro. Un minuto en el mundo del espejo es igual a tres horas en el real. También, que el grado de inclinación del espejo permite ese desplazamiento. Así que lo primero que hacen es aprovechar esta dilatación del tiempo para desarrollar la aplicación y presentarla a los inversionistas antes de tiempo. Queda claro que hay una alusión al capitalismo salvaje que exige cada vez mayor rapidez y eficacia en la producción. El trabajador encuentra un medio para sobreexplotarse y creer que es más feliz al ser más productivo. O como sostiene el filósofo surcoreano Byung-Chul Han: “Ahora uno se explota a sí mismo figurándose que se está realizando; es la pérdida lógica del neoliberalismo que culmina en el síndrome del trabajador quemado” (como se citó en Geli, 2018).

La segunda operación es jugar a la lotería con los números del otro mundo, aunque confirman que estos no son idénticos entre sí, sino que mantienen

Fuente: Martin Wallstrom

ligeras variaciones. Como el fin último es el dinero, empiezan luego a robarles a sus propios dobles mientras duermen. Después de este ludismo, viene la idea de la posibilidad de reunirse con gente muerta que podría estar viva en esos otros mundos (aunque esto compete más a Devin, es una idea muy sugerente, pero no se explota más allá del reencuentro con una versión del padre en un pasaje de la película). Noel es el líder del grupo y junto a Josh, el más inmaduro, logran hacer explotar un millón de dólares, imitando a Vito Corleone en la saga *El padrino* (*The Godfather*, 1972), de Francis Ford Coppola (se entiende que esta fantasía



Foto:
Parallel

infantil de Josh retrae al concepto del *money rain* o lluvia de dólares, bastante frecuente en el cine de robos y atracos). Incluso podríamos decir que lo que mueve a ambos personajes no es solo el poseer dinero, sino el exceso; no basta con acumularlo, sino quemarlo y convertirlo en cenizas. La máxima expresión del poder no es acumular dólares ni gastarlos, sino volverlos inútiles e inservibles para los otros.

Luego de cumplir esta fantasía, tras las cenizas descubren, entre la basura y desechos de ese otro mundo, una copia de la película *Frankenstein* prota-

gonizada por Ryan Gosling y Emma Stone, pareja central de comedias románticas como *Loco y estúpido amor* (*Crazy, Stupid, Love*, 2011) o *La La Land: ciudad de sueños* (*La La Land*, 2016).

De esta manera, descubren que las variaciones artísticas en esos otros mundos tienen una alteración mucho más alta respecto del mundo de origen, así que Noel sugiere explorar en las industrias culturales (este tema lo trataremos más adelante). Una noche, Josh y Devin salen a explorar otros mundos y aquel resulta herido de muerte. Cuando reingresan solo será para verlo agonizar.

Entonces el grupo de amigos debe enfrentar el dilema de denunciar el hecho ante la policía (que tomará como sospechoso a todo el grupo, por lo increíble de la situación) u ocultar el asesinato. Optan por lo segundo con la reticencia moral de Devin, por lo que Noel y Leena ocultan el cuerpo. Hasta aquí se desarrolla el primer arco narrativo.

El segundo arco comienza a partir de la muerte de Josh y trata de cómo Noel decide raptar a un "Josh" de otro mundo e instalarlo en su mundo sin decirle nada, para que reemplace al amigo original. Aquí empieza el

conflicto central en el grupo, ya que Josh no logra adaptarse, se vuelve cada vez más paranoico afectando las decisiones del grupo o la cómoda vida lograda tras el éxito. También están las ambiciones de Noel que ha ido robando ideas y nuevas tecnologías de múltiples universos (como la antigravedad) para convertirse en el nuevo Thomas Alva Edison. En el tercer arco, la resolución del conflicto tiene tintes de tragedia griega: en la casa se da cita todo el grupo (aunque hay otras subtramas que lo justifican) y en la lucha muere el segundo Josh, un segundo Noel y también el primer Noel. Incluso Devin ya

ha sido cambiado a otro mundo y reemplazado por Noel. Como colofón se ve que este segundo Devin y Leena, la única integrante original del grupo, destruyen el espejo y viajan en auto. Ellos han donado todo el dinero ganado a fundaciones de caridad, así como la tecnología robada de otros mundos a instituciones que se encargarán de desarrollarlas aún más. Se detienen en un restaurante de paso, pero se desprende que, a pesar de haber destruido el espejo, existen otros portales detrás de los cuales hay otros parecidos (idea que conecta con su segunda película a la que hace alusión mediante

el cómic junto a la Mona Lisa con cabello corto) que cruzan su realidad para ocupar su lugar en este mundo nuestro, tal como ocurre en la escena inicial. Así, la segunda Leena se sube al auto del segundo Devin, lo que indica un final abierto y un juego infinito de desplazamientos y cruzamiento de espejos-portales sin límites.

El espejo fantástico

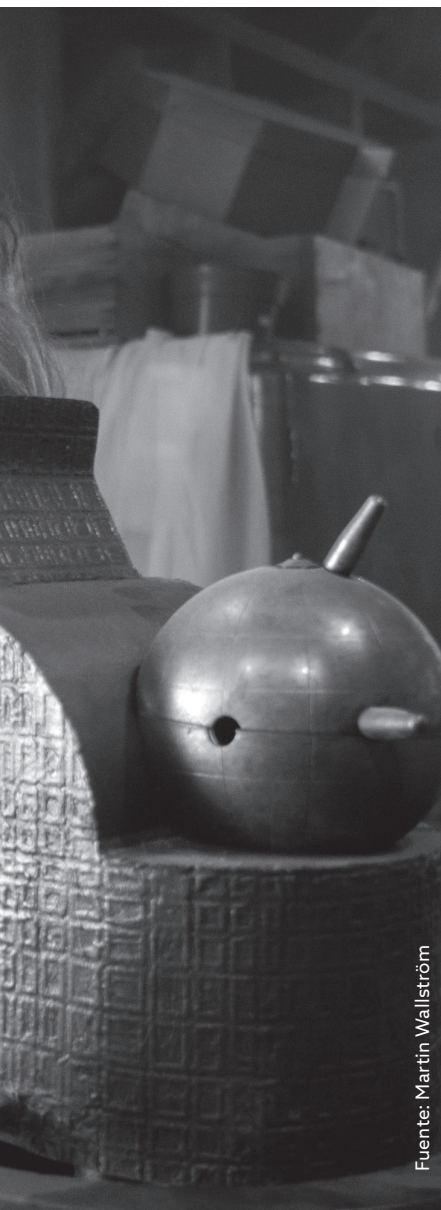
Ezban tiene detrás de sí toda una tradición visual. Por ejemplo, el inicio es hitchcockniano, lo que recuerda a la trayectoria de la cámara al modo de *Psicosis* (*Psycho*, 1960). Así como el predo-

Foto:
Parallel



minio del color azul para los exteriores y el rojo para los interiores remite también a la visualidad establecida en algunas películas de David Lynch. Y el encuentro con el espejo medio líquido-gelatinoso remite a la icónica escena de Neo en *Matrix* (*The Matrix*, 1999) antes de regresar al mundo real, e incluso a la entidad monstruosa que amenaza con ingresar al planeta a través del espejo, tal como ocurre en *El príncipe de las tinieblas* (*Prince of Darkness*, 1987), de John Carpenter.

El espejo supone el mundo de los sueños u otro mundo



Fuente: Martin Wallström

PARALLEL SE INSERTA DENTRO DE LA SERIE DE LOS “MUNDOS PARALELOS”, PERO COMO TODA OBRA DE ARTE NO LO HACE CON LA FINALIDAD DE HUIR HACIA ESOS OTROS MUNDOS, SINO PARA VOLVER A MIRAR NUESTRO MUNDO.

respecto del mundo fáctico, y como elemento cinematográfico ha estado presente en mucha de la filmografía tanto realista como fantástica. En clave realista, su uso supone el conflicto de identidad, la dualidad y la crisis del sujeto; pensemos en la icónica escena de Travis Bickle en *Taxi Driver* (1976), de Scorsese, o en la escena en los servicios higiénicos de la discoteca en *Abre los ojos* (1997), de Amenábar, cuando César está convertido en un monstruo luego del accidente. En clave fantástica, supone el portal hacia otra dimensión. En este caso asistimos a un tiempo diferido o elíptico que definimos como el “tiempo que permite la posibilidad virtual o real de ingresar a otro plano y dimensión física de la realidad” (Honorés, 2018, pp. 186-187). Aquí se trata de ingresar a un mundo alterno o paralelo a partir de un objeto fantástico (el espejo), que no es sino un portal.

Es claro que en la literatura el espejo, como objeto mágico, tiene claros antecedentes, como el célebre espejo mágico parlante, con reminiscencia al folclore medieval, del relato *Blancanieves* (1812) de los hermanos Grimm; o la novela *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* (1871), segunda parte de la historia de Alicia, creada por Lewis Carroll, o en la obra de Jorge Luis Borges. En el trabajo imprescindible y erudito de Theodore Ziolkowski, *Imágenes desencantadas (una iconología*

literaria) (1980), sostiene el autor que el espejo posee tres metáforas culturales: el espejo del arte (el arte como artificio o distorsión de la realidad que refleja el mundo de los fenómenos, según Platón), el espejo de Dios (el alma como un espejo que refleja lo divino, según el cristianismo) y el espejo del hombre (que refleja a otro ser humano y a uno mismo, según el romanticismo). Es con el romanticismo cuando el espejo deja de usarse como objeto mágico para sugerir la noción del *Doppelgänger*, en la que “la confusión de la identidad, junto con el horror ante la autoconfrontación, se da siempre que un personaje se ve, o cree verse, a sí mismo en otros” (p. 156).

Para Thierry Jousse (2016), el uso cinematográfico del espejo suele estar asociado a la “inestabilidad, la duda y el vértigo” (p. 187), así como el desdoblamiento del personaje. En otras películas “es la entrada a la caverna la puerta de acceso al mundo de los muertos, un medio de comunicación sobrenatural entre dos universos impenetrables” (p. 188). Un caso paradigmático será *Orfeo* (*Orphée*, 1950), de Jean Cocteau, en el que la muerte atraviesa los espejos para viajar del mundo de los vivos hacia el de los muertos y viceversa —imagen que también aparece en *La sangre de un poeta* (*Le sang d'un poète*, 1932)—. En *Parallel*, los espejos son clave; más allá de servir como portal, la cámara captura a los personajes a través de sus

reflejos; es decir, la dualidad o duplicidad que se da en el plano de lo real (los conflictos, las ambiciones, los deseos de los personajes) se formaliza también en el aspecto visual a través de este uso. Y también suponen la existencia del *Doppelgänger* romántico.

Mundos paralelos

La noción de mundos paralelos no es nueva. En la obra de Howard P. Lovecraft es frecuente que el lector asista a una amenaza constante: la posibilidad de que los dioses primordiales (como Cthulhu), aquellos que gobernaron en la antigüedad, regresen a habitar el planeta. Esos seres innombrables habitan en una dimensión diferente a la de los humanos, pero existen “portales” que podrían atravesar para regresar. En esa línea está también *Hellraiser: puerta al infierno* (*Hellraiser*, 1987), de Clive Barker, donde el portal es un cubo. En la narrativa juvenil, esta posibilidad se ha vuelto bastante recurrente, desde la saga *Las crónicas de Narnia*, del inglés C. S. Lewis, y en el *fantasy*. En el caso del cine, los mundos paralelos están más en relación con el tema del viaje en el tiempo y han contado con la producción

de muchos grandes estudios (incluso en populares series como *Stranger Things*, *Dark*, *The Umbrella Academy* o *Loki*). Sin embargo, es en el cine independiente de ciencia ficción del siglo XXI en el que aparece con más claridad el tema, en películas como *Primer* (2004), de Shane Carruth; *Otro planeta* (*Another Earth*, 2011), de Mike Cahill; *Coherence* (2013), de James Ward; o *Parallels* (2015), de Christopher Leone. Las dos últimas tienen mayor relación con la película de Ezban. De *Coherence*, se retoma el tema de la búsqueda utópica de la felicidad, aunque esto implique tomar decisiones moralmente condenables; de *Parallels*, la exploración de múltiples realidades y la búsqueda de la realidad perfecta.

Artistas posmodernos

Uno de los aportes de la película es la sugerente reflexión sobre el proceso creativo a través de la idea de que en el arte las variaciones (alteraciones o distorsiones) son mucho mayores respecto al mundo de origen. Así, la posibilidad de pensar en *Frankenstein* con la dupla Gosling-Stone activa la fantasía del espectador para imaginar cómo podría ser ese producto fílmico, y a

la vez de desear que exista para ser visto. Por otro lado, supone considerar el cine de ciencia ficción y de horror como géneros altamente populares.

Las reflexiones sobre el proceso creativo se dan a partir del personaje de Leena. Cuando descubren este mayor grado de alteración en las artes, deciden investigar y mientras Leena copia las variantes (aparece una “Mona Lisa” con el cabello corto, en un típico juego duchampiano) con mucho fervor. Devin (que es la conciencia moral del grupo) le dice que lo que hace ella es “robar ideas”, a lo que responde “Yo no copio, me apropio de las artes”. Sobre este punto es discutible el grado de originalidad de Leena, ya que lo que hace es tomar los modelos de esos otros mundos y copiarlos en su mundo de origen y presentarlos como propios. ¿Hay plagio o robo? Si bien es claro que este es un tema moral, ¿puede haber originalidad en el arte del siglo XXI?

En 1977, el crítico de arte Douglas Crimp creó la categoría de “apropiaciónismo” para aludir a un grupo de artistas que, apropiándose de elementos de trabajos artís-

Foto:
Parallel



Fuente: Amazon



ticos ya existentes, creaban obras nuevas. Si bien esta operación se puede apreciar en el arte pop de fines de los cincuenta y durante los años sesenta, es claro que esta tendencia es propia del paradigma posmoderno. En ese sentido, Leena (*alter ego* del propio Ezban) se “apropia” de pinturas y cuadros de otros mundos, los copia y presenta como originales suyos, llegando incluso a exponer en una galería de arte. Las referencias visuales de esos cuadros remiten al universo del pintor expresionista Francis Bacon. Al igual que Leena, Ezban traza una serie de referencias a la tradición cinematográfica y cultura visual, que no esconde, sino que las hace en algunos casos explícitas. Al igual que Leena, Ezban se sitúa en el paradigma del arte posmoderno, en el que el “apropiacionismo” es inevitable, pero logra añadir un grado de originalidad que lo distancia de la pura copia. En este sentido, la reflexión que se propone en esta secuencia de la película es importante, ya

Foto:
Parallel

que Ezban se sitúa dentro de una tradición que conoce muy bien y a la que hace referencia (inevitable).

Conclusiones

Parallel se inserta dentro de la serie de los “mundos paralelos”, pero como toda obra de arte no lo hace con la finalidad de huir hacia esos otros mundos, sino para volver a mirar nuestro mundo. En esta línea, la presencia del *Doppelgänger* es secundaria, porque estas duplicaciones sirven para confrontar las identidades de los personajes centrales, su moral, sus deseos y fantasías. El tema central, el subtexto, será (como en *Coherence*) la búsqueda de la felicidad y las ambiciones personales. Esto nos lleva a la última clave de la película: el elemento distópico, ya que este juego de ingresos (escapes o salidas de un mundo a otro) supone la imperfección de todos esos otros mundos; y el elemento paranoico que genera en los personajes que dudan acerca de la identidad de los otros, generando desconfianza, pues (en el mejor de los casos)

solo podrías saber quién eres, pero no quiénes son los demás. ◻

Referencias

- Crimb, D. (2005). *Posiciones críticas. Ensayos sobre las políticas de arte y la identidad*. Akal.
- Geli, C. (7 de febrero del 2018). "Ahora uno se explota a sí mismo y cree que está realizándose". *El País*. https://elpais.com/cultura/2018/02/07/actualidad/1517989873_086219.html
- Honores, E. (2018). *Fantasmas del futuro. Teoría e historia de la ciencia ficción (1821-1980)*. Polisemia.
- Huerta Ortiz, C. (20 de abril del 2021). Isaac Ezban mezcla terror, familia y contagio en filme. *El Universal*. <https://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/isaac-ezban-mezcla-terror-familia-y-contagio-en-filme>
- Jousse, T. (2016). El espejo. En J. Balló y A. Bergala (Eds.), *Motivos visuales del cine* (pp. 187-189). Galaxia Gutenberg.
- La Zona Muerta. (31 de julio del 2018). *Sitges 2018: realidades alternas en "Parallel", la última película del mexicano Isaac Ezban*. <https://www.lazonamuerta.com/2018/07/realidades-alternas-en-parallel-la.html?m=1>
- La Zona Muerta. (7 de noviembre del 2018). *Entrevista a Isaac Ezban, director de "Parallel"*. <https://www.lazonamuerta.com/2018/11/entrevista-isaac-ezban-director-de.html>
- Ziolkowski, T. (1980). *Imágenes desencantadas (una iconología literaria)*. Taurus.