

CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

XX. LAS PALABRAS DE LAS COSAS. MATERIA, MEMORIA Y MONTAJE EN CHRISTOPHER NOLAN.

Agustín Rubio Alcover



La moral pura es única y universal. No sufre ninguna alteración en el transcurso del tiempo, ni tampoco ninguna añadidura. No depende de ningún factor histórico, económico, sociológico o cultural. No depende de nada en absoluto. No está determinada y determina. No está condicionada y condiciona. En otras palabras: es un absoluto.

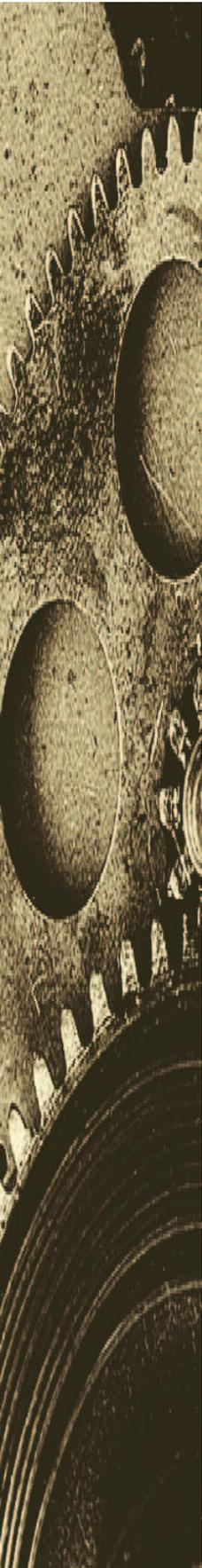
Michel Houellebecq,
Las partículas elementales

Tenía yo once años cuando, en septiembre del 89, estalló (o alguien la hizo estallar, en concreto la Warner; y para mí fue en las narices) la *batmanía*. Mis padres me trajeron de París la camiseta oficial – negra, con el logotipo del murciélago igualmente de luto, orlado en amarillo–, que yo lucí orgullosamente hasta que, al verano siguiente, jugando por última vez al escondite, la prenda, que me venía más bien ancha (mi madre siempre me compró la ropa crecedera), se enganchó en la rama de un árbol y se me desgarró.

Los superhéroes no habían formado parte hasta entonces de mis aficiones tebeísticas: Tintín primero, Spirou y Fantasio poco después, Astérix y Obélix, Lucky Luke, Iznogud y algunos otros nombres hoy prácticamente olvidados como el futbolista Eric Castel o Alix el intrépido, habían nutrido la afrancesada (o francobelga)



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



visión de mundo que a base de fantasías me fui forjando. Sólo mientras aguardaba el estreno del *Batman* de Tim Burton (que, todo sea dicho, me decepcionó, aunque me cuidé muy mucho de reconocerlo ante nadie; para empezar, ante mí mismo), empecé a leer cómics del Señor de la Noche. En el que sin duda fue mi primer gesto adolescente de afirmación de independencia, prendí con unas chinchetas en la pared de hotel, sobre el cabezal de la cama (para escándalo de algunos de mis mayores: "¡En el lugar que corresponde al crucifijo...!"), un póster de Michael Keaton como el hombre-murciélago delante del *batmóvil* que habían dado en las páginas centrales de una revista de cine.

Si he querido empezar este artículo con unas líneas precisamente evocativas no ha sido por una nostalgia que no siento en absoluto, sino por su pertinencia: no en vano, la disquisición de Houellebecq a propósito de la moral kantiana que he escogido como cita para encabezar el presente texto precede a la explicación, obviamente autobiográfica, de cómo la configuración mental de uno de los dos protagonistas de *Las partículas elementales*, el físico semiautista tocayo del autor Djerzinski, quedó marcada por la exposición constante, exactamente a la misma edad de la que yo he hablado, a las viñetas de *Pif*. Pues bien: esos –los primeros, durante la infancia; el equívoco Batman– son mis referentes. Un caso, diría, más complejo, rayano en la empanada: porque el bandazo que di en tan decisivo estadio de desarrollo, de estar inmerso en el humorístico y maniqueo cosmos que delineaban los dibujantes de allende los Pirineos a, con el sustrato de una religiosidad –como todas– fundamentalista (sobre ese mi humus católico), impregnarme de la tortura de un megalómano enfrentado al caótico nuevo mundo de Gotham sin al menos el contacto con el apacible y un tanto pánfilo Peter Parker/Spiderman que hubiera hecho las veces de lubricante para la transición, no pudo sino llevarse a cabo al precio de considerables traumas y de un general, profundo desnortamiento.

Y me interesa explicitar lo anterior para ponerlo al servicio de la interpretación y recalcar las concomitancias existentes entre esta trayectoria y el imaginario de las películas de Christopher Nolan. Pretendo hoy partir, pero ir más allá, de sus evidentes trazas demiúrgicas, sin dejar de lado datos relevantes como su gusto por rodearse de equipos estables **(1)** o la presencia de su rúbrica en los guiones –secundado a menudo por su hermano Jonathan–: en efecto, los seis largometrajes que hasta la fecha ha dirigido constituyen relatos trágicos de

1. El director de fotografía Wally Pfister, los montadores Dody Dorn –primero– y Lee Smith –en los dos *Batman*–, los compositores David Julyan –en sus comienzos– y Hans Zimmer y James Newton Howard –formando tándem en las dos películas sobre el enmascarado...



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Batman - Gotham



Christopher Nolan

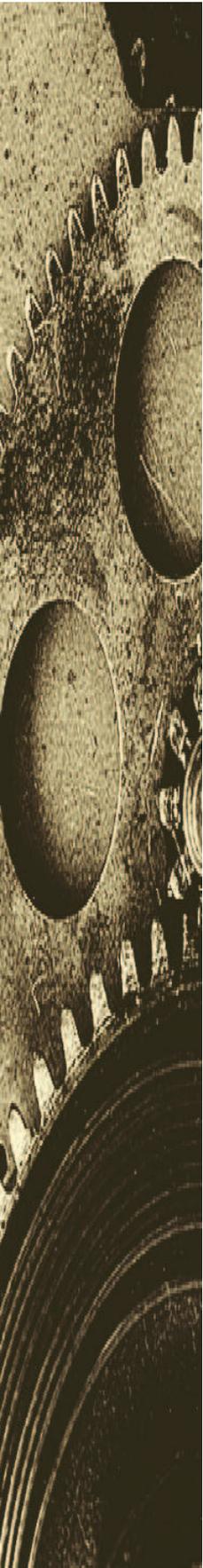
vidas paralelas de personajes frustrados y obsesionados que se imitan, engañan, chantajea, burlan y utilizan entre sí y a sí mismos hasta la extenuación. Me centraré en un estilema mutable (y también su evolución trataré, sobre la marcha, de explicarla) para desentrañar los presupuestos y las implicaciones de estas fábulas acerca de la identidad: se trata de un sentido de la sensorialidad (digo bien: sentido, en toda la polisemia del término; pues hablo de que estos films reflejan una narratividad, una estética y una ética de todos los cuerpos, los vivos y los inertes) que tiene un correlato muy concreto en la puesta en escena, bajo la forma de una peculiar concepción del plano-detalle, ligada por más señas a una modalidad de personalidad acusada de montaje (en concreto, se trata de una variante postmoderna del *collage* o *montaje-secuencia*), que Nolan emplea con valor (melo)dramático y pulsión fetichista, tiene que ver con experiencias del pasado afectivo de sus criaturas y se desarrolla en el marco de una poética materialista que marca distancias con respecto a las plásticas objetualistas de uso corriente en la tradición cinematográfica –el bodegón, la transposición fílmica del *Nouveau Roman*, la estética de los *pillow-shots*...

FOLLOWING (1998): EL PASADO POR DELANTE (2)

Destaca su primer largometraje como pieza en el cine de su tiempo, y también en el conjunto de su obra, por la crudeza típicamente *indie* de su textura: bajo el pabellón de un sello unipersonal (Syncopy) con el apoyo de Next Wave Films, rodada en 16 mm con apenas seis mil dólares, en blanco y negro y de duración inferior a los setenta minutos, sensiblemente más corta que todos sus siguientes films (precariedad y necesidad de deslumbrar, haciendo virtudes de la economía de medios y el sentido de la síntesis para narrar una historia alambicada, obligan), a



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

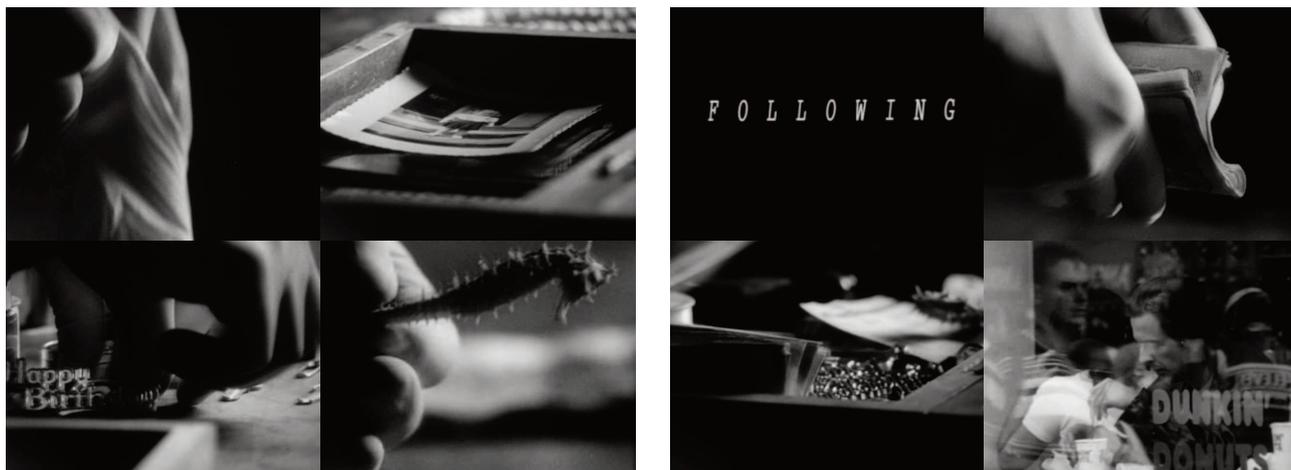


los efectos que aquí me interesa abordar *Following presenta*, nunca mejor dicho, las credenciales de Nolan: a los acordes de una música electrónica dura y disonante, arranca con una breve secuencia de alrededor de cincuenta segundos, compuesta por trece planos (de ritmo creciente, aunque en absoluto frenético; antes bien, se establece un claro contraste entre la cadencia de montaje inicial y la banda de sonido, con la que el ritmo interno de las imágenes y los cortes no se corresponden) más el título, insertado entre el octavo y el noveno. Consisten todas estas unidades en detalles puntuales, no por descontrolados desde el punto de vista de la puesta en escena desordenados (es decir, se juega a la conocida estrategia de la práctica aleatoriedad de la toma espontánea de una acción real y en vivo con respecto a la cual la cámara, nunca en posición ideal con respecto a cuerpos por momentos irreconocibles, se limita a captarla entre titubeos, correcciones y ajustes del foco; pero guardan una relación consecutiva), de una *manipulación*: la que llevan a cabo las manos que, en el primero de los planos, se enfundan unos guantes de látex provistos de los cuales abren una caja de taracea y toquetean sus enigmáticos contenidos, utilitarios unos –dinero en billetes; imperdibles;

2. *Following* sigue los pasos de un anónimo joven introvertido, aspirante a escritor [Jeremy Theobald], que para inspirarse sigue a desconocidos por la calle. La persecución a que somete a Cobb [Alex Haw], un joven bien vestido y de aspecto seguro y dinámico, la viva imagen de todo lo que él desea y no tiene (como no es, porque no se siente), se vuelve contra él cuando el interesado, que se da cuenta, lo aborda. Su vida da un giro cuando Dodd le explica que entra en casas mientras están vacías y las desvalija, más bien por afición, capricho o curiosidad, y lo convence para acompañarlo. Tras desvalijar un apartamento, el protagonista no puede evitar obsesionarse por la dueña [Lucy Russell], a la que se presenta en un pub. Inician una relación, a espaldas de Cobb, pero la chica se muestra reticente a hacerla pública porque, según afirma, su ex pareja, un mafioso a quien llaman "el calvo" [Dick Bradsell], es celoso y la chantajea con unas fotos comprometedoras que guarda en una caja fuerte. Cuando el personaje principal confiesa a su compinche que se ha enamorado de "la rubia", éste le da una paliza y rompe con él, aunque todo responde a un plan, trazado por ellos, que son amantes, para que el protagonista reviente la caja de caudales del hampón y, de paso, cargarle las culpas por la muerte accidental de una anciana en una de las correrías de Cobb. Sorprendido con las manos en la masa, el protagonista mata de un martillazo a un secuaz del calvo. Al descubrir que las fotografías son retratos triviales, se lo reprocha a la rubia, que le confirma con frialdad que lo han engañado para hacer de él cabeza de turco. Acude entonces a la policía y confiesa, pero el inspector [John Nolan] le explica que no tiene constancia de que haya casos abiertos de ancianas asesinadas como el que describe y que, en cambio, ha aparecido muerta la rubia, a la que ha matado Cobb por encargo del calvo con el mismo martillo (en el que están impresas las huellas del protagonista).



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Following

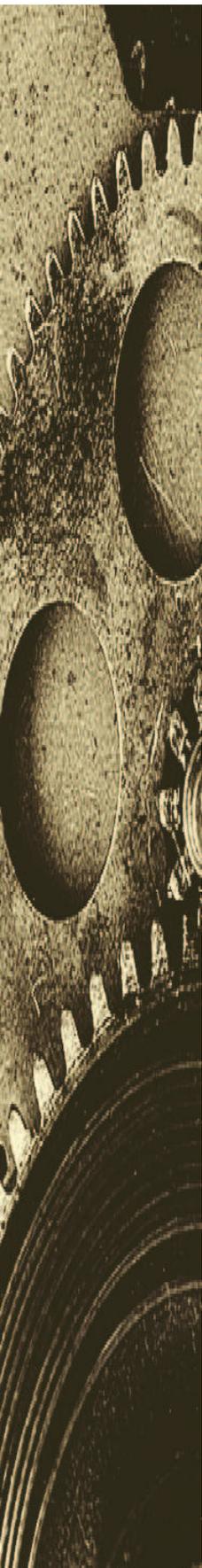
llaves-, sentimentales otros hasta extremos probablemente fetichistas –fotografías, un caballito de mar, un broche de “Happy Birthday”–, y alguno, como un frasco de pintauñas, que introduce y remite a una categoría fundamental, por cuanto supone la anulación de la dualidad anterior: la del maquillaje para la seducción, como algo por tanto aparente y suntuario pero también necesario, innegablemente *funcional*.

En su tramo final, la velocidad se acelera hasta el punto que la sensación es que la tasa de imágenes pugna por adaptarse, o se contagia, del frenesí auditivo; no es por ello sorprendente, sino congruente con esa técnica anticipatoria, que el sonoro golpe con que se remata el *crescendo* se corresponda con el cierre, a manos de esas manos, de la caja, en un gesto que, sutilmente, plantea en primera instancia la duda acerca del estatuto del recurso (efecto *on*, motivado, diegético; o, por el contrario, incidental y ¿fortuitamente? coincidente), y subsidiariamente llama la atención sobre las prerrogativas de un sujeto de la enunciación que muestra ya maneras de demiurgo.

A continuación, por corte audiovisual síncrono, doblemente neto, y regido por una melodía de piano evocativa, se desarrollan las líneas formales asentadas por el prólogo: una apesadumbrada pero tranquila *voice over* masculina desgrana lo que, literalmente, la frase inaugural identifica como el film mismo y el relato, subjetivo, del personaje (“Lo siguiente es mi explicación”): cómo quien se declara y adjetiva como un escritor en ciernes aburrido y solitario adquirió la costumbre de seguir a gente (“shadowing”, según la metáfora intraducible que él emplea la primera vez, pero que, a instancias del otro, que como responsable de un informe requiere una versión precisa y sumarial, concede como un sinónimo del “following” que es, a un tiempo, simplemente la práctica monda y lironda del ace-



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



cho sin objeto y el sujeto de la oración primera que bautiza el texto) por la calle, elegida al azar, para inspirarse. La anamorfosis, pues, está servida (a lo largo del film, el protagonista reaparecerá periódicamente, a medida que *aprende*, enfrascado en la escritura de algo que se desprende es autobiográfico: esto), y la imagen denotada como una *ilustración* fragmentaria, al hilo de la errática memoria de un sujeto que pronto se descubrirá narrando a la fuerza, sometido a presión: de ahí (o así se justifican) sus cualidades materiales: cámara en mano, sobre y subexposiciones, desenfoces, contraluces, descentramiento, asintaxis –vulneraciones de los *raccords* lumínico, de posición y de dirección, saltos de eje. Y es que, al igual que la irrupción de una segunda voz que inquiere al narrador invita a reevaluar su exposición, en términos vagos pero distintos a los iniciales (de conversación, cuanto menos, en el marco de lo que se antoja como una sesión de tratamiento psicológico, primero, y como una declaración policial, finalmente, que es lo que demuestra ser); la irrupción de los rostros del protagonista y de su interlocutor en plano/contraplano completa la recalificación del espacio-tiempo en el que tiene lugar el diálogo (de la abstracción a un *aquí-ahora* que se postula de forma definitiva como el presente; un presente que importa, porque en él se dirime el destino del personaje) y de la focalización (de un narrador autodiegético a uno heterodiegético: una tercera persona omnisciente y fullera). Del mismo modo, si choca el aspecto de nuestro antihéroe en los primeros planos actuales, casi irreconocible –trajeado y encorbatado, con su corte de pelo moderno, recién afeitado, pues en el pasado comparecía con perilla y media melena–; el gran golpe de efecto de la película (narrativo, pero que es, también, su entraña discursiva) queda dicho en ese instante mediante la sustitución del plano de quien se supone un individuo escogido sin más, Cobb, vuelve la mirada a cámara, por el rostro de Bill: la identificación de ambos, en los múltiples sentidos en que ese concepto se conjuga, está ya latente; pues el protagonista copia el *look* de aquél, con el que en absoluto *se topa*, sino que de un vistazo lo admiró, lo envidió y quiso convertirse (“Sencillamente se volvió irresistible”, afirma, ajustada e irónicamente) en Cobb, que lo advirtió y señaló como su siguiente y más victimizado chivo expiatorio.

La *normalización* –relativa– de la puesta en escena, solapada con la linealización de la trama, está asimismo marcada: con la visión de ella, espiada a la puerta de casa por Bill, que la compara con una tira de fotografías suyas de fotomatón, acompañada de la aseveración del protagonista según la cual “...cuando dejó de ser aleatorio empezó a ir mal: cuando empecé a seguir gente... gente concreta. Al seleccionar los tipos a los que seguía comenzó el problema”. Ese *problema* es ni más ni menos que la trama; pero antes de que con la instalación en los *flas-*



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Following

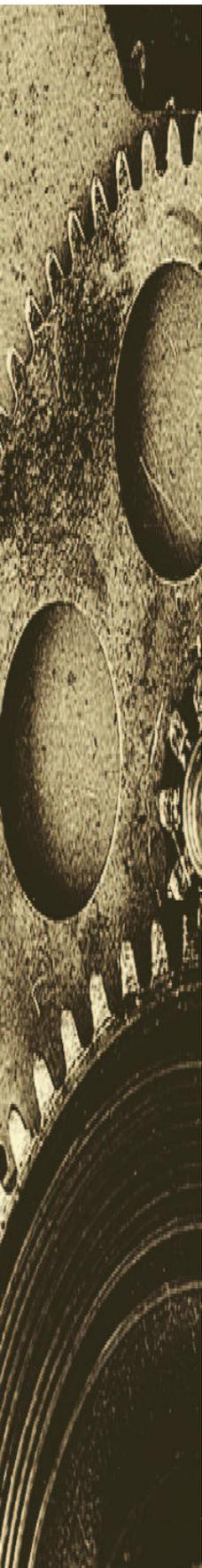
hbacks se haga efectivo el reflujo en un modo (más) narrativo (y) estándar (en el que Nolan juega una baza inteligente: su espartana apuesta se fía de la simplicidad del plano largo, eminentemente mostrativo, lo cual no complica innecesariamente la filmación de la baratija, le permite enarbolar la bandera alternativo-victimista de la rugosidad y mantener la fidelidad al materialismo consustancial a su microcosmos), hay un apunte que, más que un estilema, constituye una temprana exhibición idiosincrásica de un cineasta tan consciente y paratextual como Nolan: me refiero a la inserción del plano de Bill, tirado en el suelo y magullado, escupiendo un guante del que, al principio, le asoma un trozo por la boca. La indefinición primero del objeto y su impertinencia más tarde son fuente de comicidad, pero también (y hay que tener en cuenta que ya ha sido entrevistado en el montaje del arranque) de extrañamiento, en el más amplio y rico sentido de la palabra: el guante, necesariamente, ha de tener algún sentido. En ausencia del soporte causal (elidido algo, o inserto el plano en una secuencia barajada), ese cuerpo, y el episodio por extensión, se convierten en interrogantes semánticos (*ergo* ostentan un valor metalingüístico), en relación a los cuales el espectador no puede abstenerse de especular, tendiendo relaciones lógicas con lo que los precede obviamente condicionadas (en este caso, que a recibido una paliza por seguir a la chica), que no son verdaderas ni falsas ni dejan de serlo (puesto que, en otra lectura libre y abierta, pero propiciada, del lance, no es equivocado colegir, las pretensiones de asepsia del personaje van a verse brutalmente desmentidas; cuando es a ella a quien somete a vigilancia, comoquiera que su ficción de ecuanimidad se viene abajo como un castillo de naipes, el plano de él vomitando el guante se tiñe, prospectivamente (no en vano, se trata de un auténtico *flashforward*), de una tonalidad metafórica que nos trasporta a una concepción del montaje cinematográfico deudora del montaje soviético (más concretamente del *intelectual* eiseins-



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

teiniano), aneja a la del *collage*, y pasada por el filtro de las prácticas video-gráficas (destila el absurdo jugueteón de los clips surreal-dadaizantes).

En la medida en que se conceda validez a lo anterior, habrá de reconocerse que el segmento, en miniatura (rasgo postmoderno éste, el del afán de conciliar todo con partes en un calidoscopio o arabesco omnicomprendivo –en todos los órdenes, incluido el estético, híbrido y promiscuo– y carente de aristas), prelude otro concepto axial en la filmografía que nos concierne: la borrosidad del ser, en especial por lo que respecta a las motivaciones y las relaciones personales. Es por aquí por donde la obra se despega de los grandes paradigmas clásicos para abrazar una ideología inequívocamente de su tiempo: la de la era de la sospecha, el simulacro, el delirio y las identidades líquidas. A fin de cuentas, Nolan no hace en *Following* sino poner los cimientos de una poética de la memoria en la que la escurridiza, evanescente, esfumada verdad, en permanente proceso de redefinición, sólo puede residir en las pertenencias, de las que emana y se infiere (“Si atiendes al comportamiento de alguien se te plantean cien mil preguntas, y yo quería responder esas preguntas y quería saber cuáles eran esas preguntas”, reconoce el protagonista al comienzo, mientras escribe a máquina, en una pincelada que lo caracteriza como alguien cuya vocación literaria está ligada a su ansia de alcanzar un entendimiento claro y profundo de una realidad inaprensible; “Puedes decir un montón de cosas de alguien por sus cosas”, dice Cobb al protagonista, a cuyos oídos suena lo anterior como música celestial, como tabla de salvación): por eso personas y cosas, todas siempre marionetas, *de usar y tirar*, reciben un mismo tratamiento y, hermanadas en la mutua objetualización, se someten entre sí a un encadenamiento de juegos de ingenio (como el *seguimiento por delante*) por entero egoístas, a cuyo término el vencedor es el más fuerte y listo (y ni siquiera es Cobb, sino ese ente-constructo que se arroga la responsabilidad intelectual empírica: “el-autor-Chrisopher-Nolan”); por eso la única forma posible de enamoramiento es fetichista, y el trágico sino del querer consiste en ser origen del escarnio de los acomplejados y los débiles que en él incurrir (pero que tampoco merecen compasión en este implacable universo, pues también ellos trataron de sacar ventaja); por eso su frustrado, inseguro personaje central aspira a construirse a través de signos –externos, como no pueden éstos dejar de ser–; por eso lleva a Cobb, certero retratista psicológico, a su apartamento, para que del análisis del entorno de que se ha dotado para su existencia –el logotipo de Batman en la puerta, irónica y ucrónicamente premonitorio de la trayectoria de Nolan; la máquina de escribir; los ficheros de madera, tan pretenciosamente *vintage*; las cassettes de Simply Red y Fleetwood Mac de las que colige que “es un pobre diablo sin vida social”; ese maniquí que, en un doble guiño



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Following

obvio, tanto Cobb como ella rompen en sus respectivas primeras visitas, montadas en orden inverso, con arreglo a la costumbre [des]estructural de Nolan—le ilumine quién es; por eso, por último, las *sustancias* —el felpudo, el martillo, las fotos comprometedoras de un chantaje— sirven como excusas: son el *sus-tento* de la mentira de ella acerca de un pasado que *la ata* (un trauma y una afrenta que desencadenan la intervención de él), la carnada (dicen, de hecho, de él que ha mordido el anzuelo) con la que lo encelan; las reliquias sentimentales sustraídas a la rubia, estadillo que testifica el falso, patético idilio — las fotografías, las bragas, el pendiente, la caja de marquetería—, hasta los más nimios detalles de escenas supuestamente anticlimáticas y transicionales —como la tarjeta de crédito robada que a instancias de Cobb firma el protagonista como Lloyd D.— y el parecido mismo que cosméticamente se crea con Cobb sirven, desde una política forense y tal como estaba previsto en el diabólico plan, como pruebas incriminatorias de un asesinato imaginario —el de la anciana que Cobb adujo para convencer a su amante para urdir su inculpación— y uno real —el de ella, seducida y engañada a su vez por el que se acaba revelando como un secuaz de su ex novio mafioso.

MEMENTO (2000): LA ACTUALIZACIÓN DE LO SINIESTRO (3)

En su film inmediatamente posterior, que supuso su consagración y continúa siendo el más icónicamente asociado a su figura, Nolan se radicalizó y enrocó en las piruetas de *Following*: empleo expresivo y modalizador del blanco y negro (alternado con el color, para representar lo que en principio se identifica como presente y pasado, respectivamente); salteamiento secuencial tanto más deslumbrante por cuanto se aprecia a primera vista la riqueza de sus motivaciones, que hacen



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

que trascienda la condición de recreo formal virtuosista o de experimento narrativo huero; inducción de una identificación crítica, apoyada en la *voice over* y ateniéndose rigurosamente a una focalización interna, con otro protagonista semiconsciente de su condición de demiurgo; golpe de timón conclusivo que supone un imprevisible vuelco (y un golpe de efecto eficaz, cargado de consecuencias y connotaciones morales esenciales) en la relación entre los dos tiempos; erección de una visión de mundo y una concepción del cine unidas en su carácter fantasmagórico, determinista (y en el extremo determinable) y autodisolutorio... Aunque la película aprovecha al máximo la identidad metaficcional a que se había abonado en *Following*, la alienación aquí es de otra índole, y la reconversión no deja de encerrar un carácter sintomático si no aleccionador, al menos sí elocuente: la aniquilación desde dentro del universo de la diégesis, a cargo de un *alter ego* delegado, transforma el visionado en un ambivalente ejercicio extremo, en el que se ponen en solfa las pulsiones de ne-

3. Para un estudio más completo y desarrollado de la película, me permito remitir al lector al apartado correspondiente de mi tesis doctoral: RUBIO ALCOVER, Agustín: "Memento: pasado, ambigüedad, convencionalismo"; en *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. Castellón: Universitat Jaume I, 2006 (http://www.tesisnaxarxa.net/TESIS_UJI/AVAILABLE/TDX-0710106-115725//rubio.pdf). *Memento* narra las desventuras de Leonard Shelby [Guy Pearce], un ex agente de seguros que persigue incansablemente a un tal John G., a quien culpa del asesinato de su esposa [Jorja Fox] y de ser el responsable del problema de pérdida de memoria reciente que padece, al propinarle un golpe en la cabeza mientras trataba de salvar a su mujer. En el prólogo del film, el protagonista reconoce en su acompañante al homicida y lo mata. A continuación, asistimos a los acontecimientos que han conducido a esa conclusión, de los que se desprende (a pesar de los denodados esfuerzos de Leonard para actuar siempre basándose en datos objetivos, de los que toma notas y con los que se tatúa, como explica en el cuarto de un motel donde se hospeda, en un tiempo indeterminado, y durante el cual cuenta por teléfono a un oyente no identificado la historia de Sammy Jankis [Stephen Tobolowsky], un cliente de su compañía de seguros que sufría el mismo mal) la evidencia de que es engañado por una serie de individuos enfrentados por un asunto de tráfico de drogas, en particular por su última víctima, un policía corrupto llamado John Edward Gammell pero que se hace llamar Teddy [Joe Pantoliano]; y por Natalie [Carrie-Anne Moss], una camarera cuya pareja, el camello Jimmy Grantz [Larry Holden], murió a manos del protagonista, inducido por Teddy. A través de los interludios, se desvela que la trama principal es un delirio de Sammy Jankis, y Leonard un desdoblamiento de aquél, que se somete, aun en el universo de fantasía en que se ha recluso, a la tortura de repetir bajo diversas máscaras la muerte de su esposa diabética, a quien mató accidentalmente por sobredosis, debatiéndose entre la negativa a aceptar la irreversibilidad de ese acontecimiento, del que es responsable, y la autopunición.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Memento

gatividad del pasivizado (y con ello *a priori* eximido) espectador. Juego propiamente inhumano, que exprime las implicaciones del cuestionamiento de un objeto tan candente como la posibilidad de la interactividad del relato cinematográfico, con su resolución el designio inmisericorde del Shiva que rige el destino de la deleznable fantasía, plantea una fusión nada plácida de los materiales de derribo de que se alimenta (sus heridas criaturas; los caminos trillados del género *thriller*) y hace recaer en el *vidente* la responsabilidad última.

Financiada por las casas independientes New Market y Summit Entertainment, más la producción de Team Todd y el propio Nolan a través de la efímera I Remember Films, *Memento*, que costó cinco millones de dólares, puede verse como el canto de cisne de esa malograda entelequia (o un producto refinado de aquél). Tomando como punto de partida un relato de su hermano Jonathan, titulado *Memento Mori*, Nolan entona aquí una (nueva, más explícita) oda al poder de la ficción (o, mejor, del *montaje*, entendido como conjunción de ideas a partir de cosas y ejercido en todo momento, para advenir la única realidad que a estas alturas cabe, compuesta a base de zurcir fragmentos narrativos inconsistentes (de dudosa veracidad: subjetivos de alguien disminuido que patentemente se confunde o se autoconvence).

La trama, endiablada y retorcidamente (tras)puesta en forma y relato, se dirime en dos tiempos, discriminados por medio de una sencilla operación formal: se alternan escenas correspondientes a la línea narrativa principal, que se suceden en orden inverso (y en los que se cue-
lan recuerdos del protagonista de su vida antes del accidente que causa su enfermedad, identificados como tales); y otros frag-



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

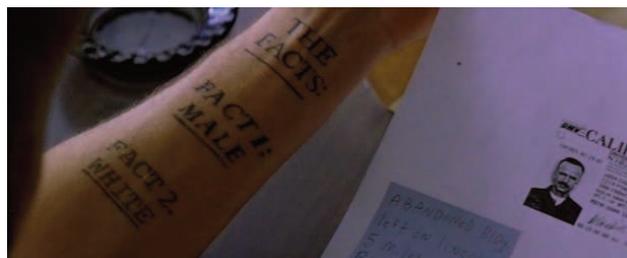
mentos, que progresan linealmente y que la voz *over* del protagonista identifica como el presente (en los cuales también se insertan *flashbacks*, motivados por ese discurso verbal, correspondientes al mismo pretérito que los otros pero centrados en la esfera profesional de la vida de Leonard –la peripécia de Sammy Jankis–, y cuyo último bloque se coloreará y hará converger los dos tiempos). El punto de arranque de cada segmento de la acción pretérita coincide con el final de la unidad siguiente, creándose así el efecto de un relato cuyas secuencias se suceden, invertidas, *atándose* (y, por tanto, siendo restituible el orden) por esa repetición; en el caso de los interludios, la sucesión es estrictamente cronológica, también puesta en evidencia por reiteración del último plano del anterior.

Me interesa centrar la cuestión, cuanto antes, en el papel que se reserva a la materialidad, verdadero (y exclusivo) *depósito de sentido*, asidero tan falsable como imprescindible para manejar(se en) la realidad. No es casual que la película arranque con el detalle de una fotografía Polaroid: la sublime contradicción que atenaza a la instancia protagonista, entre la frustración de su única aspiración y la omnipotencia que ostenta en el universo ficticio forjado por su mente, señala las razones por las cuales su tarea está condenada a la derrota. El error de forzar el orden natural (la verdad del documento, que la testimonia: la fotografía, insistentemente agitada con el objetivo contrario al logrado), de interpretar las consecuencias como causas, caracterizan la perversión y el absurdo de su empeñamiento en actuar según la racionalidad cartesiana, como si nada ocurriera, *como si el mundo siguiera existiendo cuando cierra los ojos*. El desvanecimiento de la instantánea supone que en sus manos nada puede producir más que efectos indeseados, opuestos a los pretendidos, y también un aviso acerca de su final/inicial decisión (aquella a la que su memoria lo aboca, y que él abraza cuando atisba la verdad): el eterno aplazamiento del horizonte, lo preferible de aceptar una vida de títere, el carácter frustrante de las victorias, siempre provisionales, para persistir en el engaño mientras persigue la consoladora quimera de la culpa ajena.

El film procede a una radical deconstrucción del arquetipo del héroe justiciero: el presunto, para él axiomático agravio que le infligieron en un pasado imprecisable guía todos sus impulsos. El error y el peligro subyacentes a ese *fundamentalismo* suyo se plantea de manera muy desnuda en el primer diálogo con envidia que mantiene con Teddy. Ante la pregunta de si quiere coger a John G., Leonard responde con *hechos* –el término con que encabeza los tatuajes, y que equivalen (para él) a pruebas a partir de las que va *tomando cuerpo* la figura de su némesis, recordando su pasado como investigador de seguros, pondera el



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Memento

valor de los hechos y la nula fiabilidad de la memoria, “una interpretación, no un registro”: la propia policía no se fía de recuerdos, que se pueden distorsionar, y son irrelevantes sin los hechos, de los que, por el contrario, se siguen conclusiones. Y es que, aunque el protagonista no alberga ninguna duda acerca de su motivación, sin embargo, éstas están basadas en recuerdos de una vida, la suya, anterior, y del acontecimiento que la cercenó: “Mató a mi mujer, me quitó la memoria. Me dejó incapaz de vivir”. Teddy hace el gesto de buscarle el pulso, para objetar: “Estás vivo”; “Sólo para vengarme”, declara.

En tanto en cuanto el protagonista se proclama tan vulnerable (indefenso, dependiente, dominable), y por ende irresponsable, el espectador no puede tanto proyectarse en él, fantasma o ser puro y angélico (mas de un raro tipo: exterminador), como asistir a su trayectoria. *Memento* funciona, prácticamente hasta el desenlace (en que descubrimos que no hay tal, es decir, sí que existen una *falta*, una *mentira*, un *posicionamiento* y una *volunt[ariedad]*, como la tragedia de un inocente (un inconsciente). Sólo hay un elemento de enganche (básico, eso sí): *nuestra desconfianza es la suya*. Avanzando (o en puridad retrocediendo) a la par, actante y espectador, paranoicos, constatan a cada paso que se enfrentan a una realidad amenazadora, por hermética y engañosa, ante la que se experimenta una ansiedad constante por alcanzar una certidumbre plena que se sabe inalcanzable: paradigmático es a este respecto el instante en que, al término de un bloque de la trama principal, Leonard se duele de una mano, sin saber por qué, hasta que, en el siguiente, se descubre la razón: poco antes golpeó a Natalie. Ya no hay causas y efectos, sino efectos a cuyas causas se accede *a posteriori* (y sólo el espectador). Resulta imposible



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

convencer a un hombre que no puede recordar y que *no sabe nada*, hablándole como si asociara significado a los objetos y las personas que lo rodean. De ahí la necesidad no sólo de *cosas* (cuando ni de la causa de las heridas del propio organismo puede uno dar cuenta), sino de *glosas*; en forma de tatuajes (no icónicos, al uso, sino verbales: oraciones completas, con sujetos y predicados lapidarios y escalofriantes, ora acusadores, ora conminatorios), del plano lleno de flechas cruzadas que cuelga en la pared de la habitación del motel (que reproduce a escala el esquema completo del espacio-tiempo), o de *notas al pie* en las polaroids, a las que Leonard se aferra porque la inmediata obtención del positivo le permite encuadrar a cada sujeto en una de dos categorías: como amigo o como enemigo.

Pero es su esfuerzo vano, y *Memento* tematiza la obligación, por la vía de embarcar al espectador en la peripecia de un personaje con un *handicap* y forzar así a ambos a experimentarla, de interrogarse constantemente por el significado de todo: desprovistos del cañamazo de una visualización previa, del pasado de la trama, los cuerpos, las convenciones, las acciones más triviales, los tópicos y elementos genéricos mil veces vistos... funcionan provisionalmente como signos vacíos. Idea esta que renace a la apertura de cada nueva secuencia: la ambigüedad, la opacidad y la intrascendencia de *la imagen en sí, por sí sola*, se imponen al espectador (como en la escena en que, al amanecer, Leonard pisa unos rescoldos en un área suburbial desconocida, entre un edificio en obras y una fábrica), como la falta de garantías que ofrece la percepción directa al protagonista, quien, permanentemente enfrentado a un universo desconocido, impenetrable, se enfrenta al mismo a ciegas (o a tuntas); a través de especulaciones e hipótesis, a menudo erradas. De ahí la deflagración semántica y discursiva que el más inocente detalle es capaz de provocar: es el caso del instante del primer interludio en que la imagen, *obedeciendo* al discurso verbal *over* del protagonista, que se decanta por el presente de indicativo, muestra la llave justo cuando él la nombra ("Esta es la llave"): la pulsión de proximidad a los objetos que la búsqueda de la seguridad de la denotación tiene el efecto de que el sentido de la *realidad* se diluya, en lo que supone una advertencia acerca de las auténticas (tan desdibujadas y complejas como contundentes) relaciones entre personaje y enunciación. Igualmente, y volviendo a la acción principal, la incapacidad última de las cosas, las acciones, los estados y las sensaciones para dar carta cabal de la más elemental obviedad brilla en otros instantes, como es el caso de la confusión del protagonista, al despertar aturdido y con una botella de whisky entre las manos, pero no con resaca; **(4)** y su equivocación mientras corre a la par que Dodd [Callum Keith Rennie], su perseguidor.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Memento

La endeblez del profílmico juega, igualmente, un papel crucial. Teddy, en voz alta, siembra dudas acerca de la coherencia de Leonard como persona(je), apoyándose, significativamente, en la clara discrepancia que existe entre sus palabras y actos, por un lado, y su aspecto. Y aquí hay que referirse (porque se adivina en la mirada de los demás personajes, y porque Teddy llega a expresarlo) a la extravagancia, con un punto chulesco, del vestuario, el peinado y los tatuajes del protagonista; y a un elemento de tanta relevancia narrativa como el coche de lujo que conduce. En este mismo sentido deben leerse las dos ocasiones –después de que Leonard lo ataque, en el coche, y en el establecimiento de tatuajes– en que Teddy lo anima a que “cambie de identidad” y se marche “al norte”. Y muy iluminadora la obsesión, como pone de relieve la reincidencia al respecto, por la ropa y el coche del protagonista. En efecto, si en la primera de las escenas aludidas se refiere al traje de marca y al vehículo con escepticismo, en la segunda le endosa una bolsa con su ropa antigua y le reclama las llaves. Y, ante la justificación que ensaya –cobró dinero tras la muerte de su mujer, y trabajaba en seguros–, el otro aprovecha para ironizar (“Así que, presa del dolor, entraste en el concesionario de Jaguar, ¿no?”), decirle que no sabe en qué se ha convertido “después del... incidente”

4. Además, el imposible *raccord* entre los objetos del último plano del interludio precedente y el primero en que se retoma la subtrama (un detalle de la aguja para tatuarse, entre los dedos de Leonard, y la botella de J&B, respectivamente), sugiere la idea de que, en los dos tiempos, la mente del personaje se encuentra en un *estado alterado*, bajo los efectos de sustancias que atestiguan un componente de autodestrucción, lo que rebaja el índice de fiabilidad de su punto de vista, al tiempo que homologa el propio discurso cinematográfico con el delirio.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

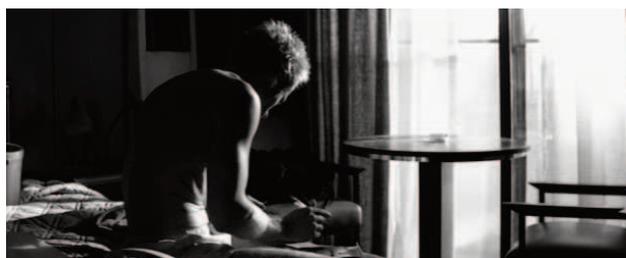
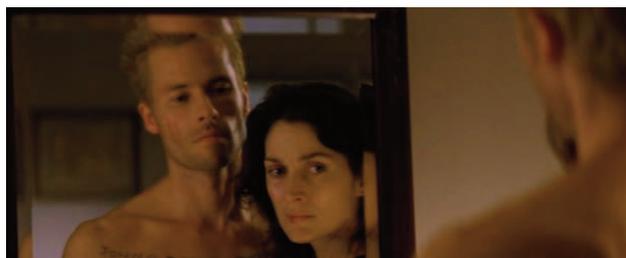
y, al hilo de esta incoherencia, recomendarle que, si de veras es investigador, debería empezar por estudiar su caso; es decir, someterse a sí mismo a examen, remontarse a quien es en realidad; no Leonard Shelby, sino Sammy Jan-kis. Y es que, en efecto, nos hallamos ante la misma dialéctica presente en *Following* a propósito de la apariencia, como índice de una identidad lábil, y más: como catalizador narrativo, fuente alternativamente por azar o necesidad, o de resultados de alguna maquiavélica maniobra, de redención o de condenación física o moral (y ambas no necesariamente concordantes).

Reincide también Nolan en el ensartamiento de detalles como peculiar variante del *montaje-secuencia*: técnica de síntesis de procesos cuya secuencia lógica o real se respeta, pero que, matizado por la *voice over*, puesta en relación a la obra en su conjunto y, a posteriori, en las rimas que establece con otros segmentos, se carga de nuevos sentidos. Tómese la preparación de la inyección que el enfermo era capaz de administrar a su esposa: mientras el protagonista diserta acerca de su facultad, preservada, para llevar a cabo tareas complejas, si las había aprendido con anterioridad al accidente, la imagen es la escenificación de la pura rutina (de ahí su estricto, perfecto orden): las unidades equivalen a las acciones mínimas que, conjuntamente, constituyen la mecánica de un proceso interior(izado). Esta serie debe contrastarse (pese al carácter fuertemente elíptico de ambos) con el de las pruebas médicas a que Sammy fue sometido: desde los mismos tiros de cámara y en el mismo orden, se repiten los planos del examinador y del enfermo, los detalles de la mano de éste al recibir una descarga eléctrica, el gesto obsceno dirigido al empleado... De nuevo, hay progresivos recortes; además, las mínimas divergencias en las interpretaciones distinguen e individualizan cada ocasión, para transmitir su sucesión (y, por ende, el fracaso del enfermo).

La aportación principal de *Memento*, no obstante hundir sus raíces ahí, germina más adelante: en la repercusión directa y trascendental de una convención en el curso de la diégesis, y la activación delirante del tropo, conforme con el canon de la conciencia de un cine, el contemporáneo, empeñado en resolver soberbiamente su impotencia. Cómo no, son los *collages* memorísticos los que resumen y resuelven esta estrategia narrativa (y) vital. Tómese primero la escena en que Leonard recoge unos maderos y hace un fuego –el que extingue, en un plano antes mencionado–, al cual arroja una serie de objetos, mientras un montaje paralelo (con *raccords* sobre los objetos) revela su condición de fetiches: un oso de peluche, un peine (en la imagen evocada, su esposa se peina y, cuando él le pellizca cariñosamente el muslo, lanza un gritito y le pega en la mano), un libro (sobre el que, en el recuerdo, discuten, ya que él le interroga porqué lo



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



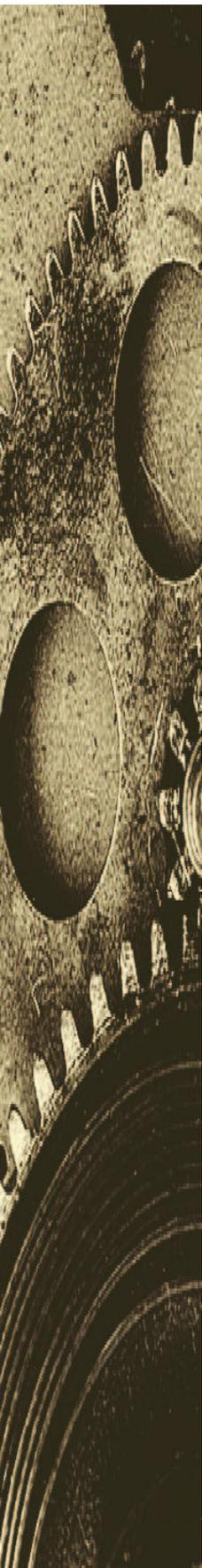
Memento

vuelve a leer, si, supuestamente, "la gracia está en descubrir cómo acaba"), un reloj... La voz *over* se inmiscuye, con desánimo, para certificar su convicción (conjetural) de que debe de haber quemado cientos de objetos de ella: "Probablemente lo haya intentado antes. Habré quemado toneladas de cosas tuyas. No me acuerdo de olvidarte". La secuencia plantea cómo Leonard ha asumido como propio el placer y el dolor en la repetición: se condena a sí mismo a seguir reflexionando acerca del pasado, para lo que exige intimidad, respeto a la reclusión en un universo ficticio que le procura consuelo. El sujeto, asimismo, declara la desesperación de su irresoluble debate interno: la aspiración al olvido por medio de la quema del pasado, de *la negación de la mayor*, en que está embarcado, y que justifica dicha reclusión, no tiene fin posible.

A continuación (en la visualización del acontecimiento precedente, que justifica la quema), al contrario, el juego del montaje y el punto de vista de un simulacro con una prostituta [Kimberly Campbell], y, en particular, la consecutividad entre los efectos sonoros (que significan las "agonías" de las tres mujeres implicadas: su mujer, la de Sammy Jankis y la meretriz), atestiguan la conciencia del protagonista de la posibilidad de resolver su delirante suplicio por sí solo (mediante el autoengaño), forzándose a experimentar un *dejà vu* en el que la repetición (o la analogía) del espacio-tiempo original (a través de su remanente: los objetos, el profílmico) actuaría como complemento necesario para la verosimilitud y la eficacia de la representación: Leonard duerme, solo, en una cama, de noche. Un portazo hace que se dé la vuelta; medio dormido, palpa el otro lado, vacío (en una primera rima con el gesto de Natalie, reforzada por el intenso, llamativo predominio de los tonos azulados en ambas situaciones);



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



cuando echa un vistazo a la mesilla, se reconocen las pertenencias de su mujer que han sido pasto del fuego –el libro, el reloj Tras la inserción de un *flash* de un cuerpo, agitándose, tras un plástico –el de su mujer, ahogándose tras la cortina de ducha–, se incorpora, escamado, se levanta, va a la puerta del baño y golpea con los nudillos. En el montaje se inserta un detalle de las baldosas, con dos puntos negros sobre fondo blanco en diagonal que recuerdan al yin y el yang, suena un gemido masculino, y se ve otro *flash*, esta vez más largo y visible, de la boca, tratando de aspirar una bocanada del escaso aire, en vano; todo indica que se trata de la reconstrucción del asesinato, mas, cuando Leonard abre la puerta, aparece una joven de aspecto ordinario esnifando cocaína. Le pregunta, alegre: “¿Te ha gustado?”.

Hay aquí un paralelismo entre las dos tramas *escapistas* –la principal y la de Sammy Jankis–; otros dos símbolos complementarios que indican clara, aunque discretamente, el mecanismo de represión y desplazamiento por el cual la mente de Sammy ha alumbrado una historia –la de la muerte de la mujer de Leonard, duplicado del tránsito de su propia esposa–, y otra a partir de ésta –la peripecia del simulacro que Leonard organiza para tratar de revertir el tiempo–: la agonía de su esposa *real*, por la sobredosis de insulina, se transforma en las últimas bocanadas de aire de su mujer *inventada*, ahogada por la cortina de ducha; y éste, a su vez, *rima* con el sonido que la prostituta emite al esnifar el polvo de droga. El desplazamiento del fármaco al estimulante representa, así, otro aspecto en el que se pone de manifiesto cómo Sammy crea un universo en el que tanto los actantes como sus relaciones son una sublimación dispersa de su propio trauma; relatos que parten de una misma anécdota que él disfraza, y en los que los mismos elementos aparecen de forma recurrente, atribuidos a los otros para eludir su responsabilidad.

La tragedia de Leonard y algunas crípticas frases previas reciben así cumplida explicación: intenta, por medio de un simulacro, revivir la experiencia de la muerte de su mujer, para evitarla. Es por ello que disemina algunos fetiches de ella para, en duermevela, y dado su “estado” (el hecho de no recordar nada desde entonces, lo que le induce a creer que, puesto en situación, podría llegar a creer totalmente en que su mujer, por un instante, sigue viva), volver a aquel momento. Comprueba, aquí, la futilidad del intento: el mundo, aunque él cierre los ojos o lo olvide todo, sigue existiendo; pero él, cada vez que despierta (de hecho, cada vez que su conciencia se regenera, cada cinco minutos), es siempre el mismo Leonard que acaba de perder a su esposa; el luto es lacerantemente reciente, indeleble. En efectivo, a diferencia del resto de viudos, lo único que él no puede hacer es habituarse a la ausencia y asumirla.



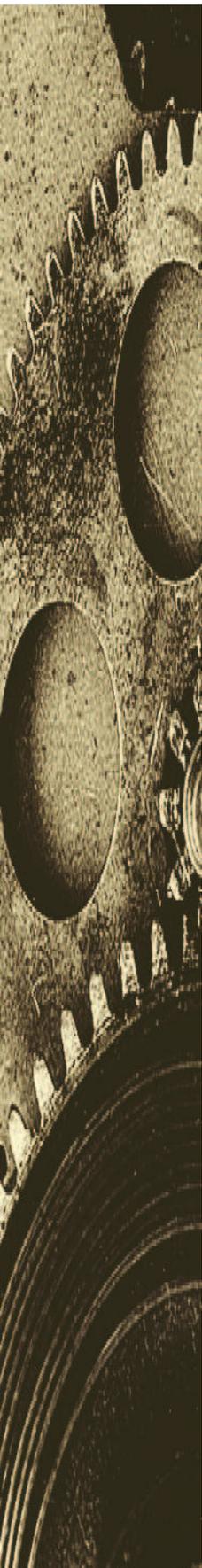
CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

*Memento*

Sin embargo, pese a la certificación del fracaso que en este caso se produce, las implicaciones de este refugiarse en la *seguridad de los objetos* de Leonard, y la presteza con que la diégesis se fractura cuando el montaje establece el puente subjetivo con el pasado, resultarán cruciales de cara al desenlace; porque, al tomar conciencia (como estereotipo, avatar y pretexto para contar una ficción metacinematográfica) de que el funcionamiento de la película coincide con el de su mente, el protagonista hará de la necesidad (de su disfunción) virtud y utilizará la magia del *raccord* a su favor, como demuestra palmariamente el vuelco que, premeditadamente, imprime al valor de los efectos sonoros. Estos ostentan una doble función, poética y lógicamente consistente, como índices de la fantasía/subjetividad; y como inductores de los olvidos del protagonista y goznes de montaje. Por lo que respecta a la primera dimensión, el prólogo sienta las bases de manera elocuente: la confusión entre la música y el sonido diegético, revertido y magnificado hasta confundirse con efectos incidentales –los chirridos con eco que acompañan los detalles del casquillo de bala y las gafas rotas al desplazarse; una cierta ondulación mientras la sangre se reabsorbe, un chasquido metálico...–, sugiere la idea de una realidad a la medida del sujeto y a la que, como espectadores, sólo podemos asistir previa mediación (esto es, enteramente subjetivizada). En cuanto a la segunda, de entre los muchos ejemplos que podríamos mencionar, destacamos, por su claridad, dos que corren a cargo de Natalie: el primero, el portazo que, tras apearse del coche aparcado delante de su casa, justo antes de engañar a Leonard para azuzarlo contra Dodd; y el cierre del cubo de basura, en su primer (en la historia, no en el discurso) encuentro con el protagonista, a la puerta del Ferdys Bar. Casos preclaros de la *performativización* del gesto cinematográfico: la *materialización*,



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



o elevación a una función rectora del universo diegético, de un efecto convencional, previa identificación con un punto de vista que asume como propio (*naturalizado*: a causa del trauma) el mecanismo autocodificado por la película en cuestión. No es en absoluto baladí, por tanto, que, entre las instrucciones que da a la prostituta, mencione la de dar un portazo al meterse en el baño, y el desenlace no deja lugar a dudas al respecto: se detiene en seco, haciendo chirriar a tope las ruedas, delante de Emma's Tattoo, con la nota con el rasgo del perfil de John G. que incrimina a Teddy, y, girándose, se pregunta: "A ver, ¿por dónde iba?"; un gesto con el que se representa la última pérdida del sentido de la realidad (que, se supone, acompaña al frenazo en seco, ocasionado por el chirrido) y la eficacia del mecanismo *reflejo* de echar la vista atrás, para averiguar de dónde viene y qué se lleva entre manos. Ciertamente, Leonard *olvida* y, de hecho, *acaba de perder el sentido*; en este instante, se ha hecho, a todos los efectos, a sus ojos y a los de la legalidad, inocente; pero, en tanto en cuanto ha forzado con absoluta premeditación las circunstancias del olvido (sabiendo que, si se encuentra ante un establecimiento de tatuajes con un dato relativo a John G., se ha condicionado a entrar y grabárselo en la piel, para continuar la cacería, y que la audición del golpe ha de producirle uno de sus lapsus), es él quien desencadena la serie de acciones (en apariencia caóticas y caprichosas, pero, por lo que a sus motivaciones respecta, [auto]determinada) que lo conducirá a matar a Teddy.

Igualmente privilegiadas para apreciar el precioso, incalculable valor que se concede a la imagen son las visualizaciones del pasado que se incrustan en la trama principal, cuya caracterización "excepcional" (y dudosa) se concreta, al igual que en las monotemáticas evocaciones de Leonard de la peripecia de Sammy, en una puesta en escena estetizante y un montaje asociativo de reminiscencias publicitarias que reinciden en hacer del exceso y el desfase audiovisual los índices de una subjetividad sobre la que pende una duda permanente. La primera irrupción del pretérito se produce cuando, a petición de Natalie de que Leonard hable de su esposa, él responde tópicos ("Era guapa. Para mí, era perfecta"). Entonces, ella lo regaña y le anima a que "no recite", sino que cierre los ojos y la recuerde. Él obedece y la difunta se materializa en instantes cotidianos, domésticos: la ubicación de la acción en la cocina acota el entrañable ámbito de la feminidad. La correspondencia a la primera persona (esto es, a recuerdos) viene dada por estereotipadas trazas poéticas: planos mudos, ligeramente inestables, con luz cambiante, desenfoques y saltos de escala; predominan los primeros planos y los detalles corporales, inconexos y sin *raccord* (barajados, de hecho, ya que corresponden a dos situaciones, cuyos planos se alternan; quizás pertenecientes a dos días distintos, quizás al mismo, desde la



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Memento

perspectiva cambiante del espectador, al evolucionar en torno a la mujer), con miradas directas a cámara por parte de la joven, o fuera de campo. Mientras, su voz *over*, intercalada con planos del *aquí-ahora* de la conversación en el bar, se refiere a la inefabilidad de tales instantes (“Siento los detalles. Los fragmentos que nunca expresas en palabras. Y sientes esos momentos excepcionales aunque no quieras. Los unes y logras sentir a una persona. Te das cuenta de cuánto los añoras, y de cuánto odias a quien te los quitó”).

El extravagante proceder de Leonard, en su esperanza de revivir el instante de la muerte de su esposa y de su pérdida de memoria, y la excesiva (poética) casualidad de que Natalie supere la muerte de Jimmy haciendo lo propio, con una ambientación tan parecida... precisan del concurso de los fetiches. De ahí que, al gesto de ella de arrebatarse a Leonard una fotografía y romperla (lo cual, en la poética de la película, representa el logro de deshacerse de los rencores del pasado que mueven a la venganza), él la corrija, como de pasada, afirmando: “Hay que quemarla”. El uso (y la destrucción) de las polaroids constituye un claro signo de la interiorización por parte de los personajes de los mecanismos poéticos como parte de su código de conducta. El papel que éstos desempeñan permite comprobar el grado de confianza del sujeto en su *realidad* (entendida esta como el universo sensible: el entorno) para reconstruir el pasado: Sammy ha creado un *sistema psicótico*, en el que las inyecciones de insulina para su mujer se han transmutado en los alfileres con que se tatúa para tener presente su falta, y trata en su delirio de hallar un método para manejarse en su estado, de no repetir el error; de repararlo, torturándose ante la imposibilidad, aun en esa ficción, de volver atrás.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

El primer indicio revelador de la superposición de las dos líneas narrativas tiene lugar cuando Leonard repara en el tatuaje de la mano, y se inserta un detalle fugaz de una jeringuilla; aunque en color, la escala, el tiro de cámara y la acción visualizada –el gesto de propinar con los dedos un pequeño golpe al envase para agitar la solución, mientras se libera el aire y el líquido chorrea– son muy similares a los planos correspondientes a dicha acción en las secuencias protagonizadas por Sammy. En relación al tatuaje y al rostro pensativo de Leonard, con gesto adusto, impenetrable, carente de emoción, este *flash flashback* funciona como un auténtico ejemplo del *efecto Kuleshov*, en el que la brevedad y la presentación en color dotan al plano de veracidad: el protagonista empieza a recordar como Sammy, y la discriminación entre las dos tramas (los dos espacios-tiempos) y sus respectivos sujetos se colapsa. La puesta en escena de la preparación de la inyección tiene lugar mediante un tratamiento microelíptico en el que, en blanco y negro, se desliza el mismo plano que, en color, recordará Leonard en casa de Natalie, al ver la leyenda sobre el caso de Sammy (“Remember Sammy Jankis”): el golpe con un dedo a la aguja, previo al pinchazo; el detalle que regresa, para señalarlo inequívocamente como el culpable.

Se suministra una pista, y se da un paso más en la dialéctica icónico-memorística, con las últimas imágenes con la marca de la subjetividad de Leonard que se insertan a la llegada a la casa en que pretende consumir su venganza, mientras espera la aparición de Jimmy: se apea de su furgoneta, entra en la casa con un gato en la mano como arma y curioseosa. El recuerdo de su mujer da pie a que el montaje acoja nuevos *flashbacks*. El tiempo se dilata y las rimas, en su lírico y perfecto encaje, proclaman su falsedad; el contraste entre el blanco y negro de los planos de Leonard y el color de los de la esposa apuntan tanto a lo que los une como a lo que los separa –su pertenencia a dos tiempos distintos/superpuestos; y la falsedad/verdad para el sujeto–: cuando él mira por la ventana, ella se asoma; de su mirada al exterior se corta a ella, en el jardín, en falso, anacrónico, imposible plano/contraplano; cuando camina hacia la entrada, ella hace lo propio, en un contraluz cuyo homenaje al emblemático arranque de *Centauros del desierto* (*The Searchers*, John Ford, 1956) incorpora la intertextualidad a la cadena por la cual la poesía engulle la trama y diluye el sentido de la realidad. Lo que aquí aflora es la identidad del universo diegético: todas las casas son, para Leonard, la misma casa, al igual que cualquiera puede ser John G.; culmina aquí, además, el desvelamiento de su identidad con éste, mientras se toma la revancha: el estrangulamiento de Jimmy se alterna con la evocación de los estertores de su esposa bajo la cortina de ducha. Dentro de la creación del demiurgo, a pesar de la escisión y más allá de las li-



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Memento

mitaciones, en su singularidad, no puede más que ser absolutamente coherente. Todo el mundo (artificial, a su medida) se adecua para dar satisfacción a la necesidad de cierre, en el que la espectacularización de la trama merced al efectismo del montaje se concilia con su aparente opuesto, la inacción: como la diégesis y el discurso corresponden al flujo de la conciencia del sujeto, el tiempo se dilata para reproducir/escenificar su debate interior.

Pero ni Leonard ni *Memento* se detienen ahí: ante la inminente llegada de Teddy, convocado por Leonard en su delirio, el protagonista encuentra su foto. A estas alturas, la polaroid aún no tiene nada que lo identifique como amigo o enemigo, pero basta con saber que se trata de alguien familiar, de modo que, aunque ignora qué papel juega en la historia, no cabe duda acerca de su implicación; por eso, *actúa*, interpreta su papel de amnésico para *dar pie* a que el otro se identifique o se presente como un desconocido que, casualmente, pasaba por allí. Teddy pica en el anzuelo (cuando le pregunta si se conocen el otro responde que no y le enseña la placa de policía para tranquilizarlo), se agacha para examinar a Jimmy y concluye que está muerto. Leonard lo golpea, verifica la autenticidad de su placa y lo acorralla, inquiriendo por la incoherencia de que Jimmy lo conociera.

A través de las sucesivas versiones que Teddy ofrece, que se invalidan entre sí y resultan a cuál más irrisoria, se fomenta la sensación de una incontrolada proliferación de *pasados posibles*, irreconciliables, de resultas de lo cual sólo queda patente la angustiada imposibilidad de acceder a la verdad. Cuando Leonard pregunta cómo Jimmy sabía la historia de Sammy, Teddy da un paso decisivo hacia la



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

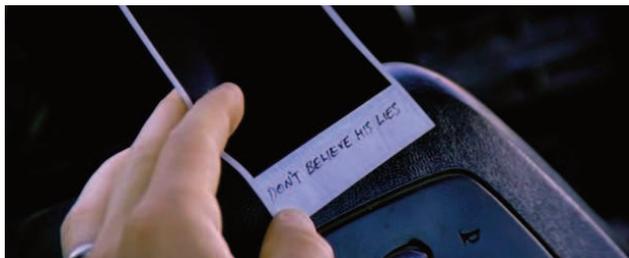
puesta en duda del tejido de un pretérito impenetrable, contaminado por la fantasía justo allá, en lo más recóndito y seguro, donde el sujeto cifra su identidad: le dice que lo repite constantemente, a todo aquel que lo escucha, y que cada vez el relato es mejor; de ello se derivan dos conclusiones: una, que el criterio que aplica –que quien sabe de Sammy lo conoce y es amigo– es erróneo, y que la historia se modifica (ya no se corresponde con la realidad; ha sido deformada, por instinto, para adecuarla a las circunstancias e intereses). “Te mientes para estar contento, como hacemos todos. ¿Qué más da si olvidas algunos detalles?”.

En adelante, la conversación se precipita en una cascada de sugerencias y evasivas. Teddy desperdiga pistas que apuntan en dos direcciones, cada una de las cuales sitúa al protagonista en una línea narrativa distinta (“No sé. Que tu mujer sobreviviera al ataque. Que dudara de tu estado. El dolor y la angustia que la desgarraban por dentro. La insulina”). El montaje alterna primeros planos de los dos, discutiendo frente a frente, con otros que corroboran (o ilustran) las sugerencias y revelaciones de Teddy, como que era la esposa del propio Leonard quien padecía diabetes. Pero la clave se encuentra en la inserción del primer plano del protagonista, impávido y con una mirada cargada de intensidad, entre sendos bloques: quizás intentando escrutar en el pasado –el rostro lloroso de su esposa, en lugar de la mujer de Sammy, con el mismo gesto, el mismo tiro de cámara y una ambientación similar a las escenas de aquella en el sofá, contemplando atormentada a su marido; y él preparando una inyección–, quizás sólo desafiando a Teddy, intentando no vacilar y reafirmarse en su versión, empeñado en no recordar la verdad a la que el otro lo ha abocado: de ahí la escena de felicidad doméstica del tierno pellizco, convertida en queja de la esposa por el dolor que le produce la inyección de una jeringuilla de insulina por parte de Leonard; que, cuando, tras unos segundos, con escasa convicción, Leonard niega, dos veces (“Mi mujer no era diabética. Mi mujer no era diabética. ¿Acaso no conozco a mi propia mujer?”), se retoma en la versión del pellizco. Repitiendo la ficción (y el montaje, subjetivizado, aporta su grano de arena), Leonard se mantiene abonado a la mentira que sustenta su existencia.

Por fin, la enésima historia que Teddy narra, según la cual en un pasado indeterminado ya se deshicieron de John G., hace que Leonard rebusque entre sus fotografías hasta encontrar la que le pasó por debajo de la puerta, en la que posa sonriente, con el torso desnudo, señalándose el corazón. Pero la instantánea es dolorosamente *intransitiva*: inservible como ilustración o verificación, inaceptable como prueba, no demuestra nada más que, quién sabe por qué, Teddy poseía una po-



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Memento

laroid en la que Leonard parecía felizmente convencido de haber llevado a cabo su venganza. Por eso le da la vuelta, en vano, en busca de un texto de su puño y letra, una glosa, una acotación o pie de foto.

A estas alturas, el sujeto escucha cómo la *voz de la conciencia* de que Teddy ejerce lo despoja del esquema narrativo al que se ha acogido. Mas en el acto volitivo que sigue, del que da cuenta el monólogo interior (con auricularización interna), el protagonista decide mantenerse en el delirio, otorgando estatuto de realidad a un mundo que sabe ficticio. Sin palabras, quita a Teddy las llaves del coche y, sin atender a las llamadas a la calma del otro, sale y las arroja entre unos arbustos. Mientras el otro las busca, se monta en su furgoneta, vacía el cargador de la pistola de balas, quema las fotos que lo relacionan con la muerte de Jimmy, se impone no dar crédito a Teddy escribiéndolo en su foto, y toma nota de la matrícula de éste para convertirlo en su siguiente objetivo.

Lo que sigue es una declaración de escepticismo en relación al mundo: visto, no en vano, a través del parabrisas, de frente y en plano general subjetivo, se trata de la más pura, desnuda visión posible de un universo, en cualquier caso, exterior. La percepción directa de Leonard en su colmo consiste en una *ilusión* de profundidad, en una irreductible (e *intrascendente*) materialidad, análoga a la oferta de la pantalla cinematográfica como ventana a lo incognoscible. La trama se ha diluido, en un discurso que se resuelve en sí mismo, y el protagonista se revela como un tramsunto del espectador cinematográfico: al igual que para nosotros el profílmico sólo es accesible a través de la puesta en escena, él



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

debe realizar su examen desde una distancia insalvable, sin referencias que le den continuidad. Realidad y deseo, presente y futuro, quedan equiparados y sometidos a la crisis extrema que implica el paso por el tamiz de una inteligencia, la cual, en tanto en cuanto se debate entre ambas opciones, niega el espacio y tiempo como categorías preexistentes y autónomas: la *realidad* que inviste la enunciación mediante el acto mostrativo es convencional e intercambiabile; y la película, el artefacto donde se dirime un sentido que no es único ni definitivo, ni siquiera representa el elemento crucial de un texto que se desmiente como soporte de relato.

Así pues, Leonard conduce, y sobre el plano subjetivo, a través del parabrisas, suena *over* la voz de su conciencia (ahora, con la del avatar a quien, como tal, incorpora Guy Pearce), en un gesto cinematográfico que atestigua el ansia de captar la *realidad* integral; pero, ¿es la primera, como contexto, la que determina los derroteros de la segunda, o, al revés, la segunda que crea la primera? Se trata de la disyuntiva más profunda que el film, que la escena plantea de manera explícita. Mientras, va pensando: "Tengo que creer en un mundo que existe fuera de mi cabeza, creer que mis actos aún tienen algún significado, aunque yo no los recuerde. Tengo que creer que, cuando mis ojos están cerrados, el mundo sigue ahí. Creo que el mundo sigue ahí. ¿Aún sigue ahí? ¡Sí, lo he conseguido! Todos necesitamos recuerdos para saber quiénes somos. Yo no soy distinto". (5)

Tras un vistazo a su mano, mientras agarra el volante, con el recordatorio de Sammy Jankis ("...aunque yo no los recuerde": tácitamente, Leonard reconoce no recordar aquello en lo que se asienta su vida; algo que únicamente existe por el condicionamiento a que se somete, por su decisión de abrazarlo como *principio*, narrativo –una verdad acontecida– y moral –un código de conducta–, y repetírselo, por su *autoconvicción*, por su fe en la necesidad de creer/crear un mundo y actuar en consecuencia, aunque, en su "estado" y el nuestro, sólo se sepa que nunca se puede llegar a estar en disposición de afirmar si la conciencia preexiste al universo o sucede lo contrario), cierra los ojos. Las tres oraciones que pronuncia en este punto, en sucesión ("Tengo que creer que, cuando mis ojos están cerrados, el mundo sigue ahí. Creo que

5. Conviene desconfiar del "Lo he conseguido" que se le atribuye en el doblaje, que establece una rima verbal con el "I've done it" del pecho que en la versión original no existe; de hecho, el añadido desvirtúa el final, lo vuelve incomprensible: el personaje se debate entre dos mundos exteriores (el anhelado, y el del vehículo en marcha), y se topa con el segundo; se siente aliviado de que *haya un exterior*, pero no puede decir, en modo alguno, que "lo ha conseguido", satisfecho y alegre.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Memento

el mundo sigue ahí. ¿Aún sigue ahí?"), reflejan con total nitidez esta dialéctica: necesidad-autoconvencimiento-duda irreductible.

Entre medias, como contraplano de Leonard al volante se insertan vistas correspondientes a las dos opciones del universo que habita: cuatro del *aquí-ahora* –el exterior del vehículo, que, desde la posición del conductor, aparece *movido*, borroso y confuso (esto es, *inestable, dudoso*; más ajeno e irreal que el otro; justificado por una perfecta adecuación al punto de vista físico de Leonard, veloz, en tránsito; quizás motivada su visión tan breve, en *flashes* casi subliminales, por corresponder a imágenes captadas a través de los ojos entrecerrados; pero es que, al fin y al cabo, el punto de vista físico y el mental son inseparables: Leonard imagina que está ahí, ante un mundo exterior que sólo reaparece en la medida en que él lo piensa, lo sopesa únicamente como alternativa, sin entidad *per se*)–; **(6)** y un tiempo inexplorado, en el que el protagonista aparece en la cama, abrazado a su esposa, que le acaricia el pecho tatuado, en el que, a la altura del corazón, puede leerse: "I've done it" (*Lo he hecho*): un tiempo por entero absurdo, donde pasado y futuro se reconcilian más allá de la lógica, y la consecución de la venganza es compatible con la reversión del tiempo y la restitución del objeto amoroso. Alter-

6. Adquiere en el desenlace sentido pleno la *definición* del presente que, en un discurso semihistórico, al mismo tiempo del todo incoherente y coherente al máximo, Leonard proclama ante Natalie, enfrentado al carácter inconexo de la realidad que lo rodea/que se ha creado y en la que, sin embargo, no puede recobrar lo único que desea: "El presente son trivialidades que yo escribo en notas".



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

nándose, los planos correspondientes a las dos series, insertos como visualizaciones de los dos universos exteriores (previstos, imaginados o reales: en la medida en que él los piensa y les otorga continuidad, estos siguen desarrollándose, en el tiempo y en el espacio) en pugna para el sujeto, se postulan más que nunca como sendos delirios de una mente dialéctica y demiúrgica, en la que toda posibilidad tiene cabida. Leonard necesita tanto creer en ambas como alimentarse de su contradicción, de modo que se reinstala en una de las dos (la de la trama principal: el *presunto mundo real, aquí-ahora*, en que se encuentra a bordo del vehículo), pero asimismo la otra posee en él una dimensión perfectamente real, que se proyecta sobre su *vida*: como el sueño que, aunque imposible, ordena su pasado y guía su futuro.

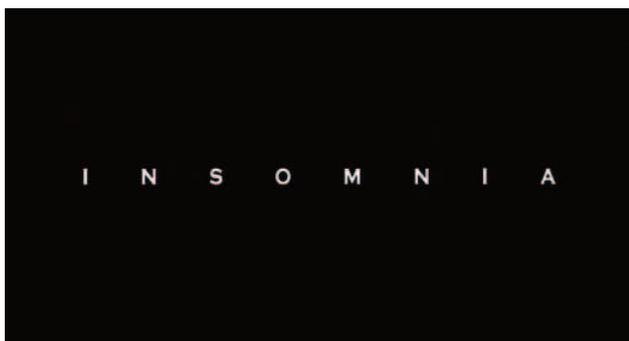
INSOMNIO (*INSOMNIA*, 2002): REMINISCENCIA Y TELEPATÍA (7)

El siguiente paso de Nolan constituye un asalto al poder: fortalecido por el éxito arrollador de *Memento*, el cineasta se dejó arropar por el todo Hollywood, desde los elementos más inquietos y combativos de la gran industria, cuyo prestigio les otorgaba línea directa con los despachos de los estudios – la extinta Section Eight de Steven Soderbergh y George Clooney; la Alcon Entertainment, filial de FedEx y emparentada con la sección de distribución de la Warner; la empresa Witt/Thomas, curtida en la ficción televisiva; nuevamente la Summit– para firmar su primer encargo: un *remake* del film noruego homónimo (*Insomnia*, Eric Skjoldbjaerg, 1997), a partir del guión de su director original y de Nikolaj Frobenius sólo retocado por Hillary Seitz.

7. *Insomnio* es el relato del viaje de un veterano detective de homicidios de la Policía de Los Ángeles, Will Dormer [Al Pacino], a Nightmute, un pueblo perdido de Alaska en el que en esa época del año jamás anochece, a donde han sido enviados él y su compañero, Hap Eckhart [Martin Donovan], para investigar el asesinato de Kay Connell, una muchacha cuyo cadáver ha aparecido en un vertedero y poner de paso, tierra de por medio en una pesquisa acerca de los sobornos que han aceptado de narcotraficantes miembros de su departamento, entre otros Hap. Acosado por el jefe de Asuntos Internos, éste se inclina a aceptar el acuerdo que se le ofrece y testificar, pero Will, aunque “está limpio”, muestra su abierto desacuerdo, porque “buscan al pez gordo” (o sea, a él). Al poco de llegar, y siguiendo las primeras pistas, consiguen atraer al asesino a una emboscada, pero en la persecución éste logra escapar y, en medio de la bruma, somnoliento y con la cabeza en sus cuitas, Will abate a su compañero, quien mientras expira en sus brazos le atribuye intencionalidad. La inexperta pero aplicada y entusiasta agente local Ellie Burr [Hilary Swank], admiradora de Dormer, es encargada de aclarar lo sucedido, →



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Insomnio

La operación se salda con éxito: perfecto conocedor de su valor de marca (de la interpretación ajena de en qué consiste su sello, y las consiguientes razones de su contratación, vinculadas una y las otras a través de las previsiones su nombre genera tanto entre los inversores como entre su público), Nolan factura una obra más estándar que las previas, pero se encarga de que su firma figure al pie, con caligrafía y en lugar bien reconocibles. No debe lo anterior malentenderse: el cineasta no cae en la imitación deshonesto o perezosa de sí mismo. Antes bien, acredita estar en posesión de la virtud de un

que Will encubre. Aunque el insomnio que la luz constante y el remordimiento le causan va mermando progresivamente sus facultades, Will se las arregla para dar con el culpable: un novelista solitario, Walter Finch [Robin Williams], al que la difunta Kay se arrimó por admiración y el cual pretexta que la mató sin querer, porque malinterpretándola intentó acercarse físicamente a ella, que se rió de él. Walter chantajea a Will con revelar su responsabilidad en la muerte de Hap, y consigue que se detenga al ex novio de ella, Randy Stetz [Jonathan Jackson]. Pero Ellie ata cabos y descubre las faltas tanto de Dormer como de Finch, y acude a la cabaña de éste, que consigue dejarla fuera de combate y desarmarla. Will llega, salva a su colega y acaba con el asesino, que a su vez lo deja muy malherido. Cuando ella se dispone a eliminar la prueba de la culpabilidad de Dormer, él la frena y, absuelto a ojos de sí mismo merced a esos postreros gestos, se sumerge en el sueño de la muerte.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



muy agudo entendimiento del terreno en el que se mueve, y, con modestia y resolución parejas, pulsa las teclas justas para, tirando de los hilos de que dependía su atracción por la historia, conservar el propio interés por ella y hacerla suya sin aburrirse él ni defraudar las expectativas de nadie.

La inteligentísima estrategia que despliega radica en entregar una película reposada pero recorrida, merced al montaje, por una corriente de turbiedad; es decir, a cada instante el texto proclama la condición superficial y engañosa de su neutralidad. Con más motivo que nunca, Nolan extrae extensivas prestaciones del uso epifánico, intensivo de los apartamientos de la norma y la facultad para comunicar y crear sentido de esos usos desviantes. Como siempre, por definición y por condicionamientos históricos y estético-discursivos, los créditos ofrecen a este respecto unas posibilidades de las que se saca rendimiento: en *Insomnio*, plantean la idea de la dualidad, que la vertebra (como ocurre con su filmografía al completo), y la caracteriza. Consisten en un montaje paralelo de sendas acciones abreviadas, mostradas respectivamente en tres planos entre los que se intercalan los rótulos (cuyas letras, negras sobre blanco, también se reconvierten para relevarse) con desenfoques y fundidos a blanco, correspondientes al teñido de sangre de un trozo de tela y al desplazamiento a vista de pájaro sobre un glaciar. Entre ambas imágenes, visualmente, proliferan las discrepancias: la cromática –el viraje purpúreo que el fluido vital confiere al tejido blanco *versus* la tonalidad azulada de los hielos perpetuos–, la escalar –la definición máxima de cada fibra de la pieza de ropa *versus* la generalidad de la panorámica aérea–, el movimiento –la fijeza del suéter en primer término, desdicha por un lento *zoom out*, *versus* el grácil y rápido, aunque oscilante ora hacia un lado ora hacia el otro y casi vertiginoso desplazamiento sobre los bloques... Sin embargo, en dos aspectos ambos planos se demuestran reveladoramente concomitantes; porque, aunque en efecto no son iguales las texturas de ambos cuerpos (la cualidad plana, aplastada del género *versus* los ángulos que erizan la superficie del glaciar), sí lo son los estados en juego: se trata de sólidos que por (e)fusión se encuentran en trance de convertirse en líquidos, o quedar anegados. Lo que se plantea, en suma, es, de nuevo, la anulación de la disparidad categorial: la distinción entre lo real en su más radical (materialista) expresión y lo cósmico, contemplada desde el punto de vista adecuado (*ideal*, en el que sujeto y objeto se retroalimentan), se desdibuja, incluso en términos formales: la frontera entre concreción y abstracción se diluye. Y lo anterior conlleva una dialéctica de la permeabilidad (entre los contenidos de los planos, autónomamente considerados, y entre sí; también entre los tiempos a que pertenecen), que apunta al enigma del origen de la correlación entre individuo y entorno y vehicula un discurso acerca de la falacia de la pureza y la inocencia: es claro que



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



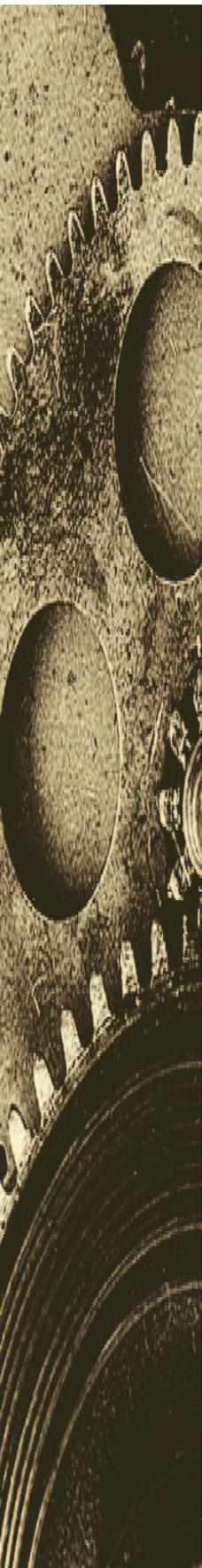
Insomnio

aquéllos se proyectan el uno sobre el otro, porque las nieves telúricas proveen las condiciones –el clima, la luz natural ininterrumpida– para que el protagonista haga examen de conciencia y expíe su pecado, pero también es cierto que el mal se desencadena en el lugar de acogida, sin que quepa concluir hasta qué punto hay una consecutividad causalista entre el error originario y la violencia que luego acontece. Nada más es indiscutible que *la corrupción se extiende como una mancha* y que, a fin de cuentas, la pertinencia (meta)física de ese purgatorio, que de hecho en el relato le influye, determina y hace estallar los conflictos, señala a la poeticidad moralista de una propuesta que de entrada renuncia no ya a la transparencia, sino a su espejismo.

Doblemente enigmático como *incipit*, cuando con el andar del tiempo el plano de la tela adquiera un sentido diegético concreto e inequívoco (pues se trata de la prenda de la víctima de un asesinato que el protagonista investigó en el pasado, y que impregnó de la sangre del culpable y dejó en su domicilio para inculparlo), el *collage*, simultáneamente, se reconvertirá en (o saldrá a relucir su carácter de) montaje paralelo (entre un fragmento que representa un pretérito que obsesivamente vuelve, e interfiere con el contexto presente, del que impide al protagonista disfrutar), subjetivizante (más por una cuestión relativa y relacional; los planos no incorporan trazas identificativas, sino que son el énfasis proximal en el primer caso, el carácter reminiscente del objeto y el contraste lo que invita a le-



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



erlo como correlato de un paisaje mental confuso, iluminador a la par que deslumbrante (al borde de la epifanía pero repelente por cuanto conlleva la certeza de la oscuridad del yo), **(8)** y alegórico (de la culpa como sentimiento que persigue, cala y *se extrapola*: se traslada con el sujeto que lo experimenta de un ámbito –geográfico, pero también vital– a cualesquiera otros a los que el paciente viaje), análogo al destello que tiene lugar en el punto de encuentro de dos espejos enfrentados. Se trata, además, de un feliz detalle metanarrativo y metalingüístico, en tanto en cuanto el jersey consiste ni más ni menos que en una *trama* (primorosamente hecha de hilos trenzados en horizontal y en vertical) sobre la que la inadvertida (invisible, sobre el blanco puro del *fiat lux* inaugural y de la Alaska a la que el protagonista intenta huir para mantener su ficción de inocencia) presencia de las secuelas de las infracciones del pasado van a aflorar, hasta devorarlo todo.

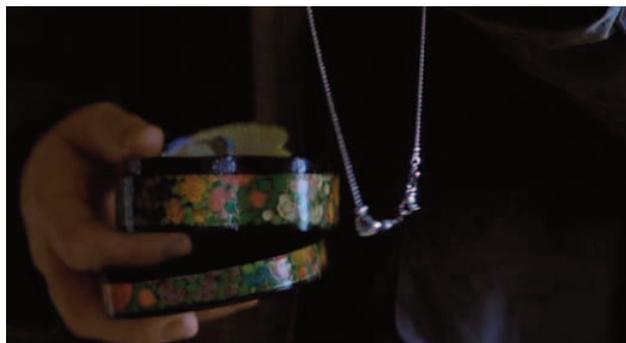
Un paso más adelante va también Nolan con *Insomnio* en su indagación acerca de las virtualidades de la simbología tradicional, remontándose a las fuentes etimológicas más remotas de las convenciones genéricas (esto es, a su motivación materialista) y complaciéndose en su inversión: constituye un buen ejemplo el giro, en virtud del cual logra el oxímoron de filmar un *noir* tenebroso a plena y perpetua luz del día, tan característico del cineasta y absolutamente coherente con su modelo representacional y discursivo; si el valor de uso corrientemente atribuido a las sombras no es sino metáfora de una reversibilidad que, de manera consustancial, implica a su contrario (como haz y envés; como cara y cruz; como yin y yang, expresamente invocados en *Memento*); es posible y legítimo, significativo y artísticamente meritorio convocar, *in absentia* (por a-/elusión de la noche), las connotaciones aparejadas a la otredad para ofrecer una visión compleja, integral de la realidad.

En la materia reposan una trama tan pobre y antiépica (una manipulación de pruebas forenses a la desesperada; un crimen pasional mal encubierto; una muerte accidental, fruto de la precipitación por parte de un pez fuera del agua, el policía insomne y taciturno, inhabituado a la fatal presencia de la niebla) como retorcida; también el papel (ambiguo) de proveer de credibilidad a las incontables hipótesis y versiones de los mismos hechos de un mundo en el que nada es demostrable, y la esperanza de redención (moral y del relato). Todos los objetos lucen su doblez: resultan obvios y significati-

8. No hay que perder de vista que constituye, asimismo, una anticipación del principal *gimmick* de la trama, cuya eficacia, como en todo *thriller* convencional que se precie, depende en buena medida de que tal revelación sea potente por inesperada y acontezca en el desenlace...



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Insomnio

vos, **(9)** funcionales para la concatenación de sucesos y para la pesquisa: la mochila de la víctima hallada en el escenario del asesinato, que a iniciativa de Will vacían y devuelven para tender una trampa a ese asesino (porque, como dicta el tópico, éste *siempre regresa al lugar del crimen*), es un gancho de libro (es, de hecho, lo que en manuales de guión como el de Syd Field se denomina un *gancho*), del mismo modo que la trayectoria del protagonista consiste en un recorrido literal, expreso y condicionante del llamado *círculo del ser*, consistente en la reproducción en el presente de una variante más amenazadora del trauma que lo aflige. Mas son también innegablemente autorreferenciales, se acumulan y su repetición especular de línea en línea queda en evidencia: por lo que respecta al caso principal, la fotografía rota de Tanya Francke [Katharine Isabelle], la amiga de la chica difunta, en un arrebato de celos, que hallan en su habitación, y que pone a los detectives sobre la pista del triángulo con el ex novio macarra, más el ejemplar de la novela del verdadero asesino que leyó la víctima, el colgante que le regaló Finch y el vestido cuya posesión lo incrimina; por lo que respecta a la tretita de que en su día

9. Ítem más: su significatividad es obvia, y es *la* obvia. En ningún caso las explicaciones primeras, elementales, se ponen en entredicho; como acaba de indicarse, no hay plan maestro alguno, sino gente temerosa y ofuscada que reacciona más que actúa, en una continua huída hacia delante; la película refrenda la vigencia de la navaja de Occam.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

se valió el policía para conseguir la condena del pederasta, el ya citado jersey en que restriega la sangre; en cuanto a la red de mentiras que urde para tapan su responsabilidad sobre la muerte de su compañero, y que Ellie desmonta, están la pistola y los casquillos. Nos hallamos, pues, ante una reformulación matizada de la interrogación de Nolan a propósito del enigma de la indiciabilidad, que al comienzo se quiere la mejor garantía para acceder a algo intrínsecamente misterioso, como la(s) identidad(es) (o sea, la identidad entre las identidades individuales): Will examina el cuarto de la chica y cifra en el repaso de sus posesiones el conocimiento de "cómo era ella "¿Era popular o solitaria? ¿Le gustaba el pueblo, o deseaba marcharse? ¿Tenía sueños?"; y añade, en referencia al asesino y el vínculo entre ellos: "Ella lo conocía. Conociéndola, lo conoceremos a él".

Esta pretensión no tanto se frustra cuanto se colapsa por un exceso de acierto: los personajes acaban enfrentándose, a través de su reconocimiento en la experiencia de los otros, a una cuota real o virtual de culpabilidad propia que hasta entonces les había pasado inadvertida, o con la que habían sido capaces de convivir. En ello, precisamente, radica la entraña del *crescendo* telepático que *Insomnio* escenifica: si cuando en la primera visita a la morgue los *flashes* del asesinato y amortajamiento de la chica trasponen una intuición por parte de Will achacable a un olfato extrasensorial, a su condición de perro viejo o a una morbosa pero genérica conexión con el criminal; la progresiva e invasiva irrupción de reminiscencias propias (de sus dos infracciones: la de la acusación basada en pruebas falsas y la del homicidio de Hap) y ajenas (de Finch) corrobora la tesis de este último acerca de la naturaleza de todo gesto humano, por muy deliberado y repulsivo que éste pueda aparentar ser en primera instancia; es decir, si el escritor alega que la chica falleció porque *se le fue la mano*, y traza un paralelismo entre ambos accidentes, Will no puede más que oscilar entre la autoexculpación (bajo idéntica excusa) y el odio hacia sí mismo (por rechazo a compartir nada, salvo un destino fatal, con Finch). Y existe un paralelismo claro entre la ambivalente facultad de Will para ponerse en el lugar del otro y la ética del montaje (lo que implica, o equivale a decir, de los mecanismos por los cuales se rige la enunciación), como se pone de manifiesto en la interacción que entre ambas instancias tiene lugar cuando el personaje pasa un dedo por el borde de la fotografía rasgada, se muestra el anacrónico instante del corte de la misma (en un *flashback*) y, de vuelta, el policía se dirige con seguridad absoluta al cubo de la basura y extrae de él la mitad desechada. La película está, además, trufada de apuntes mínimos que apuntalan la idea de una comuni(caci)ón íntima, subterránea, entre perseguidor y perseguido, como el hecho de que en la conversación que tiene lugar en la guarida de este último



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Insomnio

sea el detective quien ocupa el espacio; que, al descolgar el teléfono, en lugar de identificarse a sí mismos se llamen el uno al otro por el nombre y el apellido, en ambos casos en tono afirmativo; o que, en el desenlace, cuando Finch tiene a Ellie secuestrada y Will se encuentre apuntándole con un arma, el criminal trate de convencerlo para eliminarla y encubrir así sus respectivos delitos, al tiempo que el detective confunde los nombres de la muchacha difunta y el de su compañera (mientras, reveladoramente, en el montaje se inmiscuyen un par de fulgurantes planos de una silueta femenina agitándose, que podrían por igual visualizar el primer asesinato o el de Ellie, con el que Will está siendo tentado).

Esos planos de cualidad redundante con la obra anterior de Nolan (fugacidad, iluminación de contrastes, eco) establece, entonces, un hilo de continuidad (o de contigüidad) entre los personajes que implica un don (el de salvar las distancias que al común de los mortales imponen las barreras físicas y las leyes de la naturaleza) y una maldición para quien los percibe, pues transmiten (de ahí la justeza del prefijo *tele-*), en el tiempo o en el espacio e intersubjetivamente, una verdad indecible por indeseable: la de la *empatía* o la *compasión* (y ambas fórmulas, tanto el modismo como la más clásica, en la medida en que vienen de *pathos* presuponen ciertas dosis de dolor y sufrimiento por parte de quien las siente). Así que cuando en el desenlace Will se rinde ante Ellie y admite y jura que



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

“ya no sabe qué ocurrió”, si abatió deliberadamente a Hap o no, salen a relucir la talla y las hechuras propiamente patéticas del personaje, que carga con sendos remordimientos desplazados (por una muerte por mano ajena: la de Kay; y por una ciertamente cometida por él, pero con toda probabilidad involuntaria: la de Hap), acepta un castigo excesivo (que requiere del sortilegio que el recurso técnico-estético oficia y se cumple en términos poético-pragmáticos, al narrativizarse) y libera a Ellie de incurrir en un error idéntico al suyo: el que sean dos veces las que el protagonista evite que la aprendiz *ensucie su expediente*, primero negándose a estampar su firma en el informe que daba por buena la patraña del propio Will, y al final evitando que como él dé el cambiazo del casquillo que lo incrimina, más allá de la más superficial lectura en el sentido que antes se ha avanzado (esto es: que cruzar el umbral entre la inocencia y la complicidad por razones comprensibles y aun nobles acecha al más pintado), supone una revisión a fondo de la escala de valores: en un mundo incognoscible, la honestidad es, por desgracia, un *bien* que, como tal, *circula*, y en esa (*trans*)acción material el concepto se somete a *desgaste* y corre el riesgo de *perderse*; la decencia es *evidencia* (la rúbrica; el residuo de la bala disparada) o no es. Tal es la desoladora conclusión: la única elocuencia que resta, a la postre, es la de los signos para proclamar su intransitividad y su convencionalismo.

**BATMAN BEGINS (2005):
ELOGIO Y REFUTACIÓN DEL TRAMPANTOJO (10)**

Podría parecer, a primera vista, que en el tránsito al *blockbuster* (pues, por más que Nolan resucite su *Syncopy* para supervisar la producción, la financiación corre a cargo de la Warner y DC Comics) renunció el director a su alma cinematográfica: de hecho, su primer Batman, guionizado al alimón con

10. *Batman Begins* relata el proceso por el cual el joven Bruce Wayne [Christian Bale], heredero de la mayor fortuna familiar de Gotham, que se remonta a seis generaciones, adopta la personalidad de un *vigilante*, Batman. Paralizado por los traumas sucesivos (y relacionados entre sí) de una caída en un nido de murciélagos durante su niñez, el asesinato de sus padres al que asistió impotente y la frustración de su acariciada venganza del criminal, Wayne emprende una huida de (y en busca de) sí mismo que lo lleva hasta el templo de Ra's Al Ghul [Ken Watanabe], donde es instruido por Henri Ducard [Liam Nelson] en técnicas de lucha y control mental para superar sus miedos y utilizar tanto los suyos como los ajenos en contra de sus adversarios. Sin embargo, cuando le exigen que ejecute a un delincuente indefenso, se niega y se enfrenta al ejército de Ra's Al Ghul. El templo arde, y Wayne solamente con-



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



Batman Begins

el especialista en adaptaciones de comics de superhéroes David S. Goyer, representa otro avance en la consecución de un estilo audiovisual más versátil e indiferenciado. La película observa escrupulosamente los ejes legislativos del cine contemporáneo, a saber, el imperativo de legibilidad de la forma (esto es, por mor de la funcionalidad narrativa), el de espectacularidad (que en el extremo del exhibicionismo conduce a la performativización de los recursos) y el de expresividad (actoral, traducido en servidumbre al lucimiento y el *glamour*, pero también en estilización; y autoral, sustanciado en la diseminación

sigue salvar a Ducard. A su regreso, el protagonista inicia, como Batman, una encarnizada batalla contra el crimen organizado, que lidera Carmine Falcone [Tom Wilkinson], y al que su primer amor, la ayudante del Fiscal del Distrito Rachel Dawes [Katie Colmes], combate en los tribunales de justicia en paralelo a la labor a pie de calle de un inspector de policía, Jim Gordon [Gary Oldman]. Para marcar distancias con el justiciero enmascarado, Wayne se vuelca en dar la imagen de *playboy* disoluto, con lo que se gana el desprecio de Rachel. Falcone está aliado con el doctor Jonathan Crane [Cillian Murphy], el psiquiatra que dirige el manicomio de Arkham, quien tiene también una doble personalidad secreta como el Espantapájaros y que volviendo locos a base de miedo a propios y extraños se está creando un círculo de fieles que piensa poner al servicio de un agente externo que resulta ser Ducard, el verdadero Ra's Al Ghul, empeñado en que Gotham, imperio del pecado, quede devastada. A pesar de que por el camino su mansión queda reducida a cenizas, Wayne/Batman consigue desactivar todas las amenazas: Falcone y Crane enloquecen y quedan fuera de combate, y Ducard/Ra's Al Ghul muere. Convencido de su misión y plenamente instalado en su (doble) vida, a Wayne le queda una última espina clavada, si bien en lo más hondo: Rachel vuelve a rechazarlo, ahora porque la (doble) máscara ha suplantado al hombre que quiso.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

de pistas propicias para que el espectador reconstruya el trazo de alguien con un estilo concreto), conciliados. Precisamente es por la vía de los excesos por donde sagazmente el cineasta se construye una personalidad con la que se gana no sólo la supervivencia, sino el éxito. La obvia analogía con el aprendizaje que el protagonista lleva a cabo en el relato, acerca de la necesidad de la máscara para la vida en sociedad, da cuenta de la hondura de una operación con la que Nolan, consumidor desde niño de los tebeos del hombre-murciélago, es consciente de estar estrechando lazos con la lección que en aquellos días asimiló, siendo coherente y fiel a la filosofía de su ídolo en la adaptación, y dándole la razón irónicamente con su propia evolución en el seno del sistema. Lo que más interesante resulta de todo lo anterior consiste en que a alguien instruido en la deontología de Batman no se le oculta el alto coste que en términos de integridad supone: como demuestra la esquizofrenia en que en el colofón se instala el personaje, el director (quien ni en praxis en conciencia ni en praxis de la conciencia ni en conciencia de la praxis anda lejos de Lars Von Trier) **(11)** ve con claridad meridiana el peaje que paga a cambio de infiltrarse y rumia a propósito del concepto, las consecuencias y el significado del camuflaje.

Así pues, la fábula de la identidad que aquí se edifica adquiere, en todos los sentidos, resonancias de una sutileza inesperada; y ocurre, felizmente, que el film encierra una agudísima reflexión en línea con los planteamientos de su obra previa. En este sentido, se antoja fundamental para una auténtica comprensión del texto la correlación entre, una vez más, los objetos y la puesta en forma (con una prominente intervención del montaje en la creación de sentido). Como ya se ha aventurado, la planificación resulta, aparentemente (valga y perdónese la facilona redundancia) algo más *plana*; pero vale la pena matizar esta apreciación, despectiva, porque de ello depende en buena medida apurar el interés de la propuesta: la *planicie* consiste en el seguimiento de los cánones del género de acción y aventura, esto es, ubicuidad de la cámara, multiplicidad de puntos de vista, juego con ángulos desusados, montaje rápido salpicado de ágiles saltos de escala... Para formularlo de una manera asequible: guardan correlación la puesta en escena, fluida pero violenta; física (de hecho, extremadamente física o físicamente extrema) pero

11. Consagro una nota a explicar esta identidad en cuerpo y alma, que seguramente parecerá una *boutade*: hago notar que sus respectivas filmografías acreditan un interés común por alcanzar la plena realización de la homología entre cine e hipnosis; y dicha ambición, en ambos casos, es tematizada hasta el delirio y se desmiente a sí misma, y está incardinada y ensarta sus historias, sus estilos y sus discursos.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

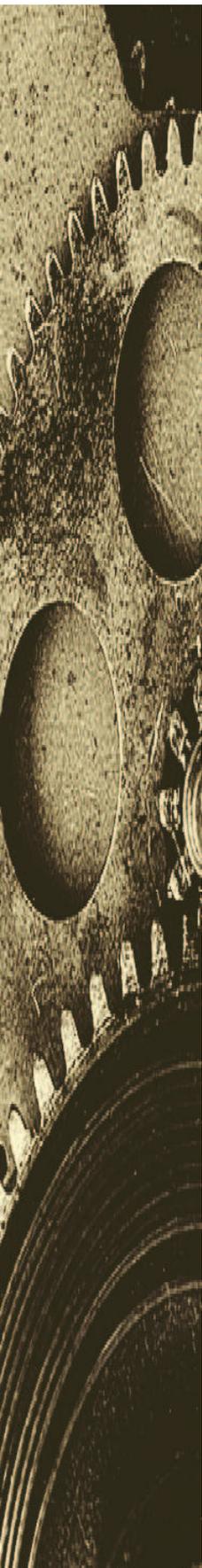
*Batman Begins*

tendente a la transparencia y la inmaterialidad, y la técnica de lucha de Batman, que proviene de la contundente ejecutoria de los golpes de las artes marciales (y la filosofía *zen* que lleva inalienablemente aparejada). Siguiendo este cabo (que, como ha quedado expuesto más arriba, no constituye sino el seguimiento de recursos hoy estandarizados en usos igualmente habituales, pero que Nolan extrema y tensiona) puede empezar a accederse a las ventajas del acceso a un *dinamismo* acerca del cual, en su misma génesis, el propio texto tematiza: no en vano, la preparación de Wayne en el templo de Ra's Al Ghul consiste en la comprensión, valoración y adquisición (en suma: la *asimilación*) de una estrategia, la del trampantojo, que *mutatis mutandis* se corresponde con la dialéctica entre visibilidad e invisibilidad que preside el modelo del megaspectáculo *mainstream*, aquí adoptado. Es por ello que, durante el adiestramiento, el mentor (y finalmente villano de la función) pronuncia unas significativas palabras, que insisten en la irresoluble cuestión de la consistencia de la realidad, y ensayan un método para su superación que, como no podría ser de otra manera, pasa por la restauración de los símbolos puros: "Para vencer el miedo tienes que convertirte en lo que temes. Lo que más teme la gente es lo que no puede ver. Debes convertirte en una idea aterradoradora, en un espectro, en un concepto".

El alcance de este acoplamiento entre corporeidad y mecanismo trasciende, con mucho, el mero (en sí, trivial) ajuste a la visualización de las luchas: cotéjese, para comprobarlo, con la estructuración de la trama, en particular por lo que respecta al trenzado del pasado de Wayne –la infancia, con la caída en el pozo de los murciélagos y la muerte de sus padres, con la que se tortura por ser conse-



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



cuencia indirecta de su cobardía; y la primera juventud, cuando se le escapa la oportunidad de la revancha y huye para formarse—: la rara flor azul que crece en las montañas (y que no sólo *representa* el miedo, sino que *lo infunde*, pues posee cualidades psicotrópicas) y por encargo de Ra's Al Ghul porta el protagonista hasta el templo, motiva la apertura del *flashback* que acoge la explicación de su trauma (la relación no puede ser más nítida: después de que Ras' coloque la flor en la casaca de Wayne y pregunte en voz alta "de qué tiene miedo", y con un primer plano del protagonista al borde del desmayo a modo de transición que invita a especular con la condición de ensoñación de lo que sigue, un *flash* de unos murciélagos agitándose da paso al rescate del pequeño del foso a cargo del padre [Linus Roache]), y luego justifica la alteración de la imagen (subjetivizada: teñida del sempiterno estado alterado del cine de Nolan, de vigilia crispada) del protagonista después de aspirar su aroma. En el caso de los animales alados, su visión (delirante, traumática) durante el concierto de ópera provoca que el niño sufra un ataque de pánico por el cual sus padres y él abandonan la sala, y aquéllos, para su sentimiento de culpa, pierden la vida en la solitaria, peligrosa noche de Gotham.

Si como de lo anterior se desprende las cosas y su evocación remiten las unas a las otras y en virtud de ello (y de las cualidades sígnicas, como es de ley en la filmografía de Nolan, partiendo de su primigenio anclaje antropológico, imprecisablemente congénito a la especie o cultural, en el inconsciente colectivo: tal es el sentido de la alusión del Espantapájaros a los arquetipos jungianos) ostentan un poder, no cabe otra que obrar en consecuencia y agarrarse a ellas. Siguiendo el razonamiento, el universo de posibilidades de un plutócrata es virtualmente ilimitado, como infinitas son las opciones de una producción que cuenta con un presupuesto de ciento cincuenta millones de dólares para *representar*. A esa tarea se aprestan uno y otro, y de ahí que Wayne, ya de regreso a su mansión y aún cavilando acerca de cómo llevar a la práctica su plan redentor, al ver el casual revoloteo de un murciélago recuerde el nido en que cayó y conciba un proyecto iconográfico trascendente que, pieza a pieza (es significativo el instante en que Alfred explica cómo el óvalo de la caperuzita y las puntas son encargados a distintos proveedores y ensamblados en destino), sin reparar en gastos y con un recreo considerable por parte de ambas instancias (la demora en los componentes —el disfraz, el símbolo, el arsenal, la *batcueva*...— afecta al *tempo* y a la planificación, que se fragmenta), se construye.

La última dimensión que este fenómeno desencadena es la del apretado, casi restallante abrochamiento de la poética que de resultados de lo anterior se configura: Nolan se aplica al cuento con tal entusiasmo que la película toda aparece cuajada de idas y ve-



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

*Batman Begins*

nidas simbólicamente transparentes; de réplicas y contrarréplicas repetidas, intencionadas, que reafirman o desmienten las primeras acepciones, y que arrastran consecuencias prácticas: la lección paterna según la cual “nos caemos para poder levantarnos” que Alfred rememora para consolar al protagonista en el ápice de su desánimo y, para mayor pertinencia, en el sitio reconvertido de aquella enseñanza primordial, cuando *de profundis* del foso asisten a la destrucción de la mansión; las frases “Es demasiado técnico” y “No has recibido el comunicado” que el ingeniero Fox [Morgan Freeman] y Wayne, respectivamente, roban al taimado gerente de la empresa, Earle [Rutger Hauer], para zaherirlo y despedirlo; el aserto según el cual “uno se define por sus actos”, escuchada por Bruce de labios de Rachel para regañarlo y que como Batman cita para ella, a la vez concediéndole la razón, escarmentándola y desvelando en clave su identidad secreta... Todo ello es, en verdad, orgánico al dispositivo de base (la viñeta del cómic de superhéroes), pero también confiere al film la voluntad edificante de los relatos esenciales **(12)** y hace al film pasto de la moralina. Sería ingenuo y simplista aparcarse la cuestión en estos términos, pues el giro conservador aqueja al producto en todos los órdenes. Es el caso de la apoyatura en la modalidad de *montaje-secuencia* tan cara al director, minimizada a un par de usos tanto más reveladores: uno consiste en el re-

12. Precisemos: en la apropiación de los mismos por parte del paradigma dominante; pero al fin y al cabo no estaremos desvelando ningún misterio si señalamos la eficacia para la persuasión ideológica del entretenimiento popular masivo y las prestaciones que el consumo escapista ofrece al pensamiento único, y a este respecto nos eximirá de ahondar en ello la obviedad parabólica post-11S: ese extranjero que ha tramado la autodestrucción de Gotham infundiendo el miedo a sus habitantes.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



sumen de los tumbos del millonario buscándose a sí mismo y de paso también el camino recto, cómo no por *topoi* ordenados en atención al par exotismo-espiritualidad (África primero, luego Oriente), mientras el diálogo *over-off* (redefinido) comenta la imagen de manera contrapuntística y correlativa en cumplimiento de la lógica borrosa nolaniana: se lo ve perpetrando sendos robos, el primero de una pieza de fruta en un mercado callejero, tras el cual la comparte con un niño ("La primera vez que robé lo hice para no morirme de hambre. Me deshice de muchos prejuicios acerca de lo que está bien y lo que está mal"); el segundo consiste en el asalto a un almacén que frustra la policía ("Al viajar he aprendido lo que es el miedo antes de delinquir y la emoción de que te salga bien. Pero nunca me he convertido en uno de ellos"), al término del cual, cuando en el interrogatorio (diegéticamente) se lo califica de ladrón, él se rebela ("¡Yo no soy un delincuente!") y, aunque el agente *objeta* propinando una patada a una de las cajas que había intentado sustraer, la imagen (pues el cartón lleva estampada la leyenda "Wayne Enterprises"), precisamente interactuando con la réplica ("Díselo al dueño de esto"), lo exonera.

El otro reposa en el fonendoscopio del padre que desata, dos veces –en su primera vuelta a casa, cuando aún bregaba por dar sentido a su existencia y planeaba su venganza; y en el desenlace, con motivo del hallazgo del estuche calcinado que lo contiene entre los escombros de la mansión–, el recuerdo de Wayne del instante (visualizado con toda la consabida prosopopeya) en que auscultó el corazón de su progenitor. El estetoscopio (que perteneció a aquél, médico de vocación y dedicación; profesión altruista que compaginaba con el disfrute de ancestrales rentas) activa una red sígnica de la que forman parte otros objetos que remiten a un concepto fuerte, la *herencia paterna* (o, metafórica y más adecuadamente, por cuanto resume el carácter congénito e intergeneracional, mítico y matérico, del atributo en cuestión, la *casta* y la *hacienda*), de la que el protagonista, durante años de confusión, huye y se desentiende, incapaz de gestionarla con la debida dignidad. Como ese instrumento, la fotografía de sus ascendientes, la torre Wayne, el metro que la familia donó a la ciudad, la mansión... padecen a lo largo de la función el asalto de terribles enemigos –los antagonistas y el tiempo– que se valen del fuego como agente de destrucción. El énfasis con que, durante la quema de la casa, se muestra la instantánea de *la sagrada familia* amenazada por las llamas, como a la inversa la resistencia de estos cuerpos a consumirse y desaparecer, atestiguan la importancia intrínseca que se deposita en estos puros símbolos de pureza. El que en el epílogo el héroe retome las riendas de la empresa que lleva su apellido **(13)** y la reflote, y que acto seguido declare su intención de acometer la reconstrucción de la residencia familiar "piedra a piedra" (el mismo sañudo



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

*Batman Begins*

procedimiento por el cual cuando joven expresara la de desmontarla), supone el cierre de un ciclo vital: al cabo Wayne ha experimentado la ineludible llamada de la sangre y comprendido el sentido del sentido; y tras esa conquista está presto a reorientar productivamente un legado amasado en el capitalismo salvaje y amparado en el discurso insufriblemente paternalista que su misericordioso antecesor le endilga de camino a la ópera a modo de testamento. Es la Tradición, con mayúsculas, la que a través de este relevo se legitima, y por eso el desplazamiento corrector relativo de las regresiones que tiene lugar en el seno de *Batman Begins* es involutivo y trascendental. Eso sí, la referencia de que Rachel se sirve a la cualidad pétrea que ha adquirido el rostro de Wayne (y la composición de Christian Bale, quizás el mejor retratista de la hosquedad del Hollywood actual, **(14)** rema en esta misma dirección) para disuadirlo en su asedio amoroso, avala la idea de que ese empeño de rehabilitación a todo trance conduce a quien es rehén de él a la alienación más radical: la de la esquizofrenia. Y con ello la oda de Nolan al potencial transformador (sentimental y narrativo) de las representaciones no sólo se prolonga y muta, sino que acoge una meditación nada concesiva acerca del doble filo (y lectura) de esta su nueva caligrafía.

13. Que el logotipo del emporio, que remite al apellido, guarde gran parecido con el que elige para su *alter ego*, constituye una autodeclación criptográfica que incide en la idea de su soberbia, de su (parcial) afán de notoriedad y su (semiconsciente) deseo de ser desenmascarado.

14. No en vano, Bale encarnó al Patrick Bateman de *American Psycho* en la adaptación de Mary Harron de la novela de Bret Easton Ellis de 2000; y sólo una vocal los separa...



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

**EL TRUCO FINAL (EL PRESTIGIO) (THE PRESTIGE, 2006):
EL CUERPO ES EL DELITO (15)**

Instalado en la inmejorable posición que le otorgaba el reconocimiento como cineasta maduro, exitosamente reconvertido en adaptador oficial de una

15. *El truco final* es la narración a cargo de Cutter [Michael Caine], un ingeniero, de los avatares de la rivalidad a muerte, y más allá de ella, entre Robert Angier, alias *el Gran Danton* [Hugh Jackman], y Alfred Borden [Christian Bale]. Tras coincidir como comparsas de un mago mediocre en un espectáculo en el que también participaba como ayudante la esposa del primero, Julia McCullough [Piper Perabo], su enemistad se fraguó por la culpabilidad del otro en la muerte accidental de ésta, que estaba embarazada, al atarle las manos con un nudo especialmente complicado que la chica no pudo deshacer. Emprenden entonces carreras por separado, en las que se zancadillean mutuamente: Angier vuela un dedo a su enemigo, quien en respuesta lo humilla ante su público. Para desesperación de su oponente, Borden se casa con Sarah [Rebecca Hall], tiene una niña y es feliz; además, con la sombra permanente de su fiel y gris ingeniero, Fallon, desarrolla un truco fascinante titulado "el hombre transportado", en el que se esconde tras una puerta y reaparece al instante por otra. Haciendo oídos sordos a Cutter, que insiste en que Borden utiliza un doble, Angier acepta copiárselo y darle la presentación majestuosa que Borden, "un gran mago pero un pésimo showman", falla en darle; y aunque alcanza el éxito valiéndose de un actor borracho que le presenta su amante y ayudante, Olivia Wenscombe [Scarlett Johansson], su obsesión, y un nuevo sabotaje de su afrentado contrincante, lo persuaden para contraatacar y hacerse con el secreto. Envía entonces a su mano derecha junto a Borden para que lo espíe y le robe su diario, pero ella se enamora de él y lo abandona. Siguiendo la pista falsa que le suministra Borden a través de la clave de su diario (que le entrega a cambio de la liberación de Fallon, a quien Angier había secuestrado), viaja hasta Colorado Springs, donde reside Tesla [David Bowie], un genial pionero de los experimentos eléctricos que fabrica para él una máquina capaz de replicar cuerpos. El matrimonio de Borden se tambalea por la notoria infidelidad del marido, que mantiene que sigue amando a su esposa, aunque ella admite que "unos días es cierto, y otros no", e incapaz de aguantarlo más se suicida. Angier vuelve a los escenarios triunfalmente, con un número limitado de sesiones, con el truco del "auténtico hombre transportado". La curiosidad pica a Borden, que logra colarse entre bambalinas para ver la tramoya y asiste al ahogamiento de Angier. Juzgado y condenado a muerte por su asesinato, recibe una oferta de lord Caldlow, quien se compromete a cuidar de su hija a cambio de sus trucos. Poco antes de su ahorcamiento, el aristócrata lo visita en su celda: resulta ser Angier, disfrazado, que para acabar de torturarlo acude acompañado por la pequeña. Borden se despide de su ingeniero y muere ajusticiado, pero al mismo tiempo reaparece, liquida a Angier, desvela el secreto de éste (que cada noche moría y renacía, duplicado), revela el suyo (que Fallon era su hermano gemelo y amante de Olivia) y recupera a su hija, su vida y su identidad.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



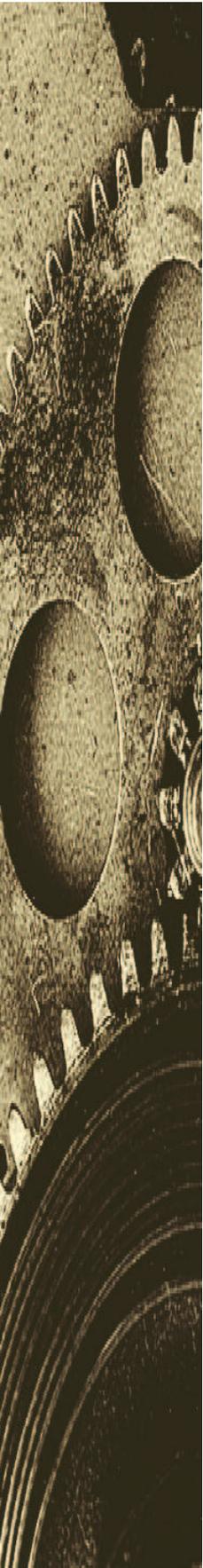
El truco final (el prestigio)

franquicia de futuro, nuestro hombre quiso permitirse (o juzgó conveniente, para no perder crédito y justificarse frente a sí mismo) un *divertimento* con corazón de *contradictio in terminis*: la adaptación de un *best-seller* (la novela *The Prestige*, de Christopher Priest) con vocación personal (los cuarenta millones de dólares de presupuesto fueron sufragados por Touchstone y Warner, con Syncopy y New Market apuntalando la producción). El engendro, para cuya concepción se reemparejó con ese hermano suyo que a la vista de tan sobresaliente alucinación paratextual más parece un trasunto del ficticio que Charlie Kaufman parió para sí en *Adaptation (El ladrón de orquídeas)* (*Adaptation*, Spike Jonze, 2002), no está en absoluto exento de interés, precisamente por cuanto tiene, a la vez, de pieza (auto)complaciente, (auto)compasiva y (auto)punitiva hasta extremos parejamente insoportables, en la que Nolan hace ostentación consciente de la gloria y la miseria de su catálogo. Al igual que ocurre con el argumento, que toma la rivalidad entre dos magos como sostén para el ejercicio de funambulismo reflexivo previsible por parte del cineasta, desde su absurda imagen inaugural *El truco final (el prestigio)* delata su filiación con respecto a una huella autoral que remite a la primera versión del film homónimo (*Sleuth*, Joseph L. Mankiewicz, 1972) **(16)** pero ya casi agotada: en un claro de un bosque aparecen amontonados unos sombreros de copa; cuando irrumpe una voz *over* ("¿Estáis preparados?"), un corte a negro da paso a un prólogo en el que se montan en paralelo fragmentos del desenlace de la trama, mientras en la banda de audio se desgra-

16. La presencia de Michael Caine, miembro del reparto de aquella y de la posterior (Kenneth Brannagh, 2007), dejando a un lado el precedente de Batman, tiende una pasarela.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



nan, con ánimo metateórico, los tres actos en que consiste la práctica de la prestidigitación: la muerte simulada del Gran Danton; pero también el modesto, elemental truco con que Cutter entretiene a la hija de Borden, haciendo que se desvanezcan un canario en su jaula para reaparecer luego, antes de devolvérsela a su padre, y que en un principio se antoja simple ilustración, al margen de la diégesis, de la disquisición. Así pues, objetualismo; tematización del arte del engaño visual (explícitamente metacinematográfico y autocrítico) y de la innata escisión del yo (la duplicidad destructiva de la faceta bondadosa, insostenible en tanto en cuanto no puede convivir cotidianamente con la obsesión); alternancia narrativa y discursivamente motivada de tiempos y sujetos, identificados y confundidos; glosa recitativa...

La puesta en escena se transforma en el exponente de un curioso concepto: alternan la más funcional pulcritud (con una subordinación a las interpretaciones que se sustancia en un acortamiento de la escala, apegada a los rostros, en el marco de una planificación gramaticalmente indistinguible de la corriente principal) con una pulsión materialista que determina la columna vertebral (y que, en la medida en que enlaza con el discurso acerca del coste de la obcecación por trascender el factor de impostura que es consustancial a la mimesis, se reviste de una inusitada, capital valía para apurar el alcance y el sentido de la obra): repárese, a este respecto, en el hecho de que los diarios de los dos protagonistas, en manos del otro, dan pie, en primera instancia, a los *flashbacks*, agónicamente intrincados; pero, un paso más allá, esas palabras redactadas en el pasado (por esa indicialidad suya en la realidad que testimonian, por fantasiosa que sea, se confía), escritas para confundir al competidor a sabiendas de que caerán en su poder, guían las erráticas y erradas trayectorias de un presente que nunca es tal. Apo(log)oteosis de la triquiñuela y sus peligros, *El truco final (el prestigio)* recupera el sermón de Nolan en *Memento* a propósito de la creación como enfermedad y placer culpable: como abismáticamente metaforizan los cadáveres de los canarios aplastados y arrojados al cubo de la basura, el sufrimiento de todas las criaturas, patente, atormenta a un demiurgo que ha de correr con el coste de la ilusión. Por lo que respecta a Danton y Borden, sus trampantojos precisan de equivalentes cada vez más onerosos: la muerte accidental de la esposa del primero; la revancha que éste se toma, en forma del pulgar del segundo (y que lo obliga a amputar el mismo dedo a su gemelo para mantener la ficción de su unicidad); los cuerpos ahogados de sus réplicas que Danton en cada función sacrifica; el ahorcamiento de Borden en el desenlace, por el cual su hermano recupera una individualidad... fundada en el vacío más absoluto, porque, aquí, si es que la identidad es(tá), reposa en las cosas que ellos van arrojando por el camino: el



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

*El truco final (el prestigio)*

atrezzo, el maquillaje y los disfraces integran el cochambroso fondo de armario de un espectáculo de barraca de feria de repertorio escaso, falso y caduco. Nadie (personajes, enunciación) dispone de nada más: relatar significa (o requiere) soltar lastre, y el montaje se dice el afinado pero a fin de cuentas tosco correlato de un pase de manos virtuoso (o sea, florido: capaz de a-/distraer la mirada e infundir credibilidad a una versión mágica en detrimento de otra más prosaica y, en el colmo de la desdicha, tan carente de gracia como risible), acompañado de un "abracadabra". Asimismo, la hastiada, adocenada deriva de sus recursos más emblemáticos culmina una tendencia que asomaba ya en *Insomnio* (en concreto, en la escena en que Will, con afán confesional, pasa la noche con la conserje del hotel y los segmentos antaño enigmáticos, traídos a la actualidad, adquieren un cansino valor aclaratorio): rebajados y reconducidos a la humillación de vehicular el epílogo explicativo que cierra la trama. No es un vuelco baladí: la rememoración, ancilar de un *desideratum* de perfección, ya no alimenta una visión de mundo realmente compleja y múltiple (ya no es índice de difusión de causas y efectos, ni caracteriza un escenario mental en trance de desustanciación), sino que señala en el sentido justamente opuesto: tras la maraña late, y es satisfecha, la esperanza de que el universo se vuelva a dotar de unas cualidades (habitabilidad, inteligibilidad) que se le presuponen.

Por esta senda, el film alcanza en el tratamiento de la temática del *doppelgänger* y la dolorosa necesidad de *objetivar* (esto es, de objetualizar) para *contar* unas cotas exorcísticas difícilmente parangonables, colindante con las de la *performance* más *hardcore*, y, lo que resulta en sí más meritorio, se adhiere al programa de una



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

narratividad liminar con la que en el Hollywood actual sólo M. Night Shyamalan y Gus Van Sant se atreven. Al acudir a soluciones dislocadas, al gusto de una sensibilidad indiscutiblemente *trash*, y postergar cualquier atisbo de verosimilitud en aras de una sorpresa que se ve venir, *de facto* y a criterio de quien suscribe, Nolan logra con *El truco final (el prestigio)* algo que el director nacido en Philadelphia de origen indio y el apóstol *indie*, (otrora) su ángel (caído), llevan varias películas intentando, y aún no han conseguido (acaso el segundo, con su *Psycho* [1998]): despachar una película de estudio *pop* y conceptual, postarística y genial(mente) mala, que proclama su angustia ante la imposibilidad ontológica de nada más que la repetición grandilocuente y ridícula.

EL CABALLERO OSCURO (THE DARK KNIGHT, 2008): EL CAOS Y LA OPULENCIA (17)

Parecía con el primer Batman que Nolan había encontrado en la Tierra de las Oportunidades el modelo definitivo: una oligarquía de derecho divino basada en el Genio del Sistema y cortada a medida de los advenedizos. Con la

17. En *El caballero oscuro* sigue la desigual batalla de la alianza entre Batman, los representantes de la ley y el orden –la policía, la clase política, la justicia, encarnada por el carismático Fiscal del Distrito Harvey Dent [Aaron Eckhart], a la sazón jefe y prometido de Rachel [Maggie Gyllenhaal]– contra el crimen en Gotham. Al sentirse acorralados por el espaldarazo que la entrada en juego del superhéroe ha supuesto para el bando del bien, los mafiosos de la metrópoli se avienen a contratar los servicios de un estrafalario personaje, el Joker [Heath Ledger], que se les ofrece para acabar con Batman, pero que en realidad desea instaurar el caos. Gotham se sume en una orgía de violencia y la ciudadanía, acobardada, reclama que el justiciero sea depuesto, desenmascarado y encarcelado, como el Joker exige como contrapartida para cesar en sus crímenes. Bruce Wayne, convencido de que Dent puede representar al ídolo oficial, identificable (y también en la esperanza de que el eventual fin de su carrera como Batman convenza a Rachel para retomar su relación sentimental), se declara dispuesto a entregarse; pero, en una jugada magistral del Joker que pasa por su propia detención, la amada de los dos héroes muere, y el fiscal queda desfigurado. Siguiendo con su escalada, el Joker seduce a Dent, que ha abjurado de sus principios y se convierte en otro supervillano, Dos Caras. Asimismo, coloca bombas en sendos ferrys, cargados de pasajeros (unos inocentes ciudadanos de a pie; los otros convictos), los equipa con dispositivos para volarse mutuamente, con la advertencia (la promesa y la amenaza) de que el grupo que accione primero el botón se salvará, pero que cuentan con un plazo para decidirse, transcurrido el cual ambos barcos estallarán. Las víctimas soportan la presión más allá de la hora límite, y Batman logra detener al Joker, pero cuando hace lo propio con Harvey Dent es



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



El caballero oscuro

secuela (en cuya producción, de ciento ochenta y cinco millones de dólares declarados, con la testimonial presencia de Syncopy, entró en danza la Legendary Pictures: una empresa de nuevo cuño, especializada en el género y relacionada con la Warner, que ha derivado sus actividades hacia la creación de videojuegos), su último trabajo estrenado hasta la fecha, el realizador se las ingenió, una vez más, para dar un impulso renovado a sus líneas maestras en materia expresiva y narrativa, sostener un discurso coherente en el que forma y relato se ahorman sin producir callos y, a imagen de los protagonistas de *El truco final (el prestigio)*, conseguir el *más difícil todavía*: facturar con esos mimbres la segunda película más taquillera de la historia en el mercado doméstico, sólo por detrás del *Titanic* de James Cameron (1997). **(18)** Conviene no despreciar la inteligencia de una jugada que, de nuevo, tiene elevadas dosis de experimento de laboratorio cinematográfico, de reto (propio) y de desafío (soterrado y calculado): Nolan sabe que sus manierismos pasarán desapercibidos en la medida en que el saldo en taquilla sea positivo, por lo que se apresta a conciliar ambas facetas y cifra su objetivo en diseñar un vehículo que no únicamente los aguante, sino que los use como combustible y se propulse.

ya demasiado tarde y éste ha asesinado. Consciente de que el descrédito del Fiscal supondría un golpe moral que Gotham no podría asumir, el vigilante anima al comisario Gordon a echarle a él todas las culpas, y se convierte en fugitivo.

18. Y cuarta a escala mundial, por detrás de aquélla, *El señor de los anillos: el retorno del rey (The Lord of the Rings: the Return of the King, Peter Jackson, 2003)* y *Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto (Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest, Gore Verbinski, 2006)*.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

La solución, sin más prolegómenos, radica en desarrollar la idea de la dependencia de las representaciones en beneficio de un *tour de force* con trasfondo filosófico y en clave sociopolítica estrictamente contemporánea: con un decidido salto adelante en la linealización de la trama (*El caballero oscuro* está conjugada en un casi eterno presente), y al hilo de una política de alianzas entre los personajes (Wayne/Batman y Harvey Dent, en el polo de un bien turbulento y bifronte, que lleva en su interior su contrario y se fractura; la Mafia y el Joker, en el otro lado; Rachel como objeto de deseo de los dos primeros: talón de Aquiles, por tanto, y víctima propicia[toria]...) en el que lo sentimental, lo moral y lo utilitario se entrecruzan y encarrilan una estructura que explora la fina línea entre el montaje alternado y el paralelo, el film constituye una escenificación operística de la dialéctica en virtud de la cual realidades y símbolos, o verdades y mentiras, se retroalimentan sin fin. Ya lo anuncia la primera imagen, infográfica y doblemente abstracta, en la que del interior de una nube de llamaradas azules surge la silueta negra de un murciélago: operando en un registro reflexivo en torno a la metáfora en su más pura concreción, el plano resume el dilema que a continuación va a dilucidarse: la problemática condición del agente catártico, en tanto que reactivo, subsidiario y partícipe del conflicto (animado por él, forzado a acudir a sus códigos y, en consecuencia, viciado).

Una primera dimensión del *recentrismo* (la más superficial, pero en modo alguno intrascendente) consiste en la enrevesada exuberancia de los artilugios de que el protagonista se sirve en su lucha: mención especial merecen a este respecto el disfraz, barroquizado; el arsenal de última generación; los vehículos (el *batmóvil* y el *batpod*, pero también el barco, el hidroavión y el Lamborghini de Wayne, como todos los demás automóviles que comparecen, sirven para desplazarse, perseguirse, perderse y borrar el propio rastro, interponerse y estallar (supeditándose así tanto al espectáculo como a la progresión del relato); y las innovaciones tecnológicas (de las que se obtienen prestaciones análogas: citemos, con ánimo ilustrativo, el teléfono que disimula un inhibidor del sistema eléctrico que Fox utiliza como señuelo; el sónar; o, en el desenlace, el sistema que *hackea* los móviles, los interconecta y crea una red espía de treinta millones de personas que resulta fundamental para que la función acabe con bien). *El caballero oscuro* constituye una jubilosa celebración del *gadget* como medio para sacar al héroe (y desencallar una trama imposible) de los peores bretes.

En paralelo a ello ha de reseñarse la rentabilidad que de todo tipo de instrumentos extrae el Joker, y que tiene más enjundia de la que pudiera presumirse a primera vista. No hay que errar el



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

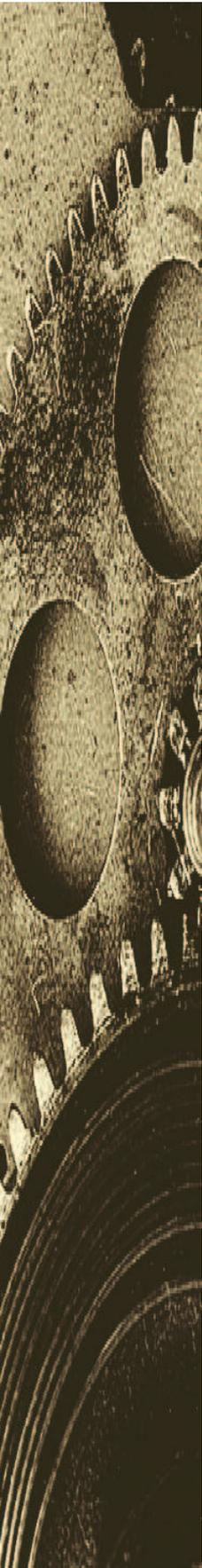
*El caballero oscuro*

tiro, porque lo relevante (segunda cualidad diferencial, ligada a la anterior, de los cuerpos en este jalón de la obra nolaniana) no es tanto que los propios personajes manejen constantemente cosas, sino el condicionamiento que ello ejerce sobre el curso de los acontecimientos y, consiguientemente, sobre la progresión de un relato enteramente regulado por una misma compulsión material e icónica (de hecho, la bisagra entre la anterior entrega y ésta es, significativamente, el naipe que representa al Joker; y el aprovechamiento, rayano en la usura, que se hace de los espacios televisivos como medio para suministrar información y como vínculo intersecuencial funciona en dicha clave), pero concebida y ejercida en razón a principios, procedimientos y objetivos antagónicos, y que encubre una discrepancia resonante: la que opone el sentido al sinsentido (u orden *versus* caos). Así, mientras el millonario Wayne y el resto de la sociedad, integrada o no, hacen gala (pretendida) de una mentalidad racional utilitarista (que implica apreciar las cosas por su valor práctico, real), el Joker, paradigma dionisiaco, nada quiere fuera de la cualidad significativa (de ahí que constantemente dé usos imaginativos, a cuál más perverso, a objetos convencionales, como el lápiz que "hace desaparecer" en el ojo de un matón o el taco que parte en dos para que se peleen a muerte otros dos): es por ello que quema la montaña de dinero ("La cuestión es enviar el mensaje. Que arda todo"). **(19)** Pudiera decirse a priori, tranquiliza-

19. Esta intervención remite a la imagen inicial y a un monólogo de Alfred en que, por medio de una fábula, identifica a los individuos más disolventes para el equilibrio social como aquellos que por no desear ni siquiera desean dinero, pues "sólo aspiran a ver el mundo arder".



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



doramente, que el relato y la puesta en forma se rigen por la primera opción, mas no es así, no tan fácil: porque en la lógica suntuaria y voraz de la cultura del triunfo inmediato ni siquiera las personas se distinguen ya de los objetos (y hay, otra vez, que aludir a la mueca prepotente y ávida del *playboy* protagonista regodeándose en los artefactos más recientes, con su emblema estampado, para caer en la cuenta de que tampoco él está libre; también a las opciones que determinan que la película luzca trepidante, y que le sirven de reclamo, para hacer extensivo el pecado a la enunciación... y por supuesto al enunciatario), y ese es, precisamente, el recado de que el Joker trata de convencer a Gotham: de que renuncie a la hipocresía y se rinda a su esencia animal, gozosa. *El caballero oscuro* deconstruye el género llevando a sus últimas consecuencias la obscenidad consumista de la que el propio producto nace: la exhibición continua de la destrucción catastrófica de los (discúlpese la humorada) *rendimientos del capital* responde a un deseo de negatividad (reflejado en la sentencia *cuanto peor, mejor*) que hace un guiño al villano. Este universo bipolar es el infierno perfecto: las sustancias se dividen en ignífugas y abrasivas. Y es que la elocuencia que revisten estas cosas, todas ellas de contornos definidos, es de una naturaleza otra, por entero distinta a la precedente, que era intrínseca: la actual es lujuriosa y energética (cinética, calorífica, deletérea), y ni se expresa ni es traducible a términos (verbales). **(20)**

El proceder del Joker, inverso, cuestiona de raíz el concepto de motivación: desde su óptica nada es (ni las personas, puesto que la sacralidad de la vida del pensamiento humanista le viene pequeña; ni los objetos ni el mundo, que carecen de esencia o de significado propio); todo puede *reconvertirse* para *demostrar* la única, axiomática verdad segura, abstracta: que, como el zorro de *Anticristo* (*Antichrist*, Lars Von Trier, 2009) proclama, "el caos reina". **(21)** Esa es la causa que explica la cadena de gestos en virtud de los cuales

20. Sólo en una ocasión se permite Nolan la ampulosidad de trasladar a medios visuales un motivo discursivo que le es tan familiar como el cuestionamiento de la finitud: me refiero al interrogatorio del Joker en comisaría por parte de Batman, en el que la impresionante cara pintarrajeada del primero llena la pantalla, recortada contra un fondo negro de una densidad insuperable; todo un hallazgo por cuanto no sólo significa una plenamente justificada supeditación al poder de sugestión de personaje e intérprete, confundidos (esto es, dice la duplicidad de su motivación); sino porque la aparición del hombre-murciélago a sus espaldas, de la nada, abstracto en su traje también rigurosamente oscuro a excepción de la porción del rostro que la máscara no oculta, remite a la emblemática (y problemática) imagen inicial.

21. O como reza la célebre cita del *Macbeth* de Shakespeare, de insuperable pertinencia, la vida es un cuento "contado por un idiota, lleno de ruido y de furia, que nada significa".



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

*El caballero oscuro*

todo se transforma en sus manos en *arma de destrucción masiva* (con todo el potencial ideológico, intimidatorio, de esa alocución, hoy siniestramente familiar). Los detonadores, pareados, que entrega a los pasajeros de los *ferrys* disponen de una capacidad mortífera real que no se extingue en esa primera instancia: no es el atentado en sí lo que importa, sino refrendar la hipótesis por la vía de los hechos: las víctimas son, entonces, conejillos de indias, explosivos andantes de una deflagración simbólica. Lo que practica el Joker, en suma, es ni más ni menos que *metaterrorismo*.

La tercera, y más iluminadora característica de la objetualidad de *El caballero oscuro* tiene que ver con su relación con el tiempo (del y en el relato). Como la moneda trucada de Harvey Dent, su duplicidad resulta en todo momento evidente: el fiscal se vale de ella (en términos prácticos) para fingir y salirse con la suya, por lo que simboliza ya su tendencia *totalitaria*. El amuleto posee un *sentido*, final (y fatal), del cual su poseedor no es ignorante, y al que no se puede sustraer: con su conversión en Dos Caras sucumbe y se pliega al poder de los iconos para contagiar la verdad (la *verdad-verdadera*, que late en ellos) a los actantes. Esta es otra de las razones por las cuales el trato que éstos reciben por parte del hado que rige sus destinos es cosificador y, como tal, congruente con el universo Nolan: no cabe prueba más clara que la imposición a Dent de una máscara que sustituye su rostro (esto es, su identidad), lo iguala a su talismán y lo aboca a variar el rumbo y guiarse, en lo sucesivo, por el azar.

Resulta sumamente revelador que, como por otra parte es de una lógica aplastante, los *montages*, que escasean, muden tanto su aspecto como su aportación y su *objeto*. Hay dos a lo



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

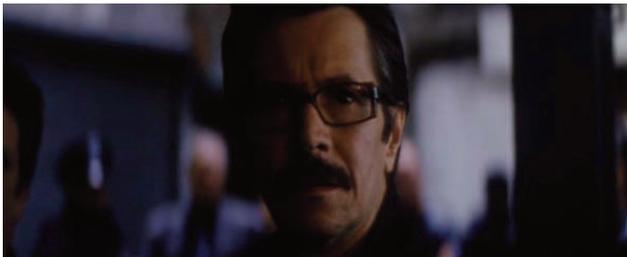


largo de la película: el primero tiene lugar inmediatamente tras la muerte de Rachel, la metamorfosis de Harvey Dent y la huída del Joker. No en vano, arranca con la potente imagen, ralentizada, del fiscal con el rostro ardiendo (y ese efecto visual, más una inhibición progresiva del sonido diegético que se justifica por el efecto ensordecedor de la explosión previa, pero que tiene también el valor de masticación o subrayado de los binarismos insoslayables, anuncia un cambio de registro que redondea la estilización del fragmento que sigue, con una marcadísima dialéctica cromática entre tonalidades anaranjadas y azuladas). Se alternan a continuación la escapada del villano (en la comisaría; sacando medio cuerpo por la ventanilla trasera de un coche de policía que avanza haciendo eses), la comunicación a Gordon de esa circunstancia, la extinción del incendio por los bomberos, la apertura (y lectura) por parte de Alfred de la misiva que dejó Rachel para Wayne, el traslado y aplicación a Dent de los primeros cuidados, la visita de Batman al lugar del fallecimiento de su amada y a la clínica donde está ingresado y, finalmente, el servicio del desayuno del mayordomo a su señor, a quien, tras la tentativa inicial de darle la carta, y al escucharle decir que (en contra de lo que el sirviente ha sabido) la difunta planeaba abandonar a su prometido por él, decide ocultársela. La novedad de este segmento por lo que se refiere al lenguaje de la memoria guarda estrecha relación con los movimientos apuntados más arriba: la irrupción *over* de Rachel leyendo la carta materializa, sí, la voz de un objeto del pasado en el presente; mas, por vez primera, lo hace desde un pretérito no sólo cancelado, sino constitutiva y doblemente frustrado y frustrante: ni siquiera éste es esplendoroso, ni procura consuelo ni promete felicidad, sino que los niega; súmese a ello que estas letras hablan a quien no deben (pues ninguno de sus dos receptores efectivos, empíricos –Alfred y el espectador–, son el destinatario previsto) y, en cambio, no alcanzan (luego no cumplen su objetivo) a aquel para quien están expresamente escritas (quien permanece literalmente sordo a su contenido: él cree la versión contraria, preferible para él). Tanto el peso iconográfico como las composiciones corroboran la inquebrantable labor corrosiva del tiempo y la irreversibilidad del advenimiento de las cosas en símbolos: Batman comparece, de perfil y en *contrapposto*, como el primer plano de Dent, inconsciente con la mascarilla de oxígeno, lo hace en efigie, en señal de su común dualidad; y el manoseo de la moneda (que al final, al chamuscarse por un lado, ha adquirido dos caras), al contacto con el discurso de Rachel (que confronta las dos personalidades de Wayne, y descarta la renuncia por parte de él a la heroica), anticipa que ya no quedan subterfugios ni refugios; sólo proyectarse hacia el futuro.

El segundo *collage*, que completa en anterior, cierra el film (y, como tal, traba el discurso): la huída de Batman, que convence a



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

*El caballero oscuro*

Gordon para echarle las culpas de los crímenes del enajenado Dent, ensalzar a éste como héroe y declararlo a él proscrito, constituyen, nítidamente, una prefiguración performativa del inminente futuro mejor que, por medio de ese pacto verbal entre caballeros (oscuros), van a edificar sobre un montón de mentiras para beneficio de Gotham. Nolaniano hasta la médula (pues habla de la esencia como ficción; del maniqueísmo legendario como necesidad; y, sobre todo, de la conveniencia de destruir el testimonio de un pasado desmentido para que una tan rara plegaria que conlleva el peor sacrificio sea atendida), las imágenes y sonidos que integran este colofón materializan el porvenir con sentido alegórico: el "Van a ir a por ti" que pronuncia el comisario y la réplica del superhéroe (cuyo estatuto se revisa de *on* a *off*, y luego a *over*) "Tú vas a ir a por mí. Me condenarás. Me echarás a los perros. Porque es lo que tiene que pasar", se corresponden con sendos planos de Gordon rompiendo a hachazos el foco para convocar a Batman, cuyo cristal se hace añicos, y la luz se funde; el "Porque a veces la verdad no es suficiente. A veces la gente se merece algo más" lo hace con la quema por parte de Alfred de la carta de Rachel en una acción que implica (y lo hace, de hecho: porque al arder se deshace en la nada todo vestigio de su existencia para, paradójicamente, autocumplir su indeseable profecía) que, habida cuenta de que ella ya está muerta y la posibilidad de una vida a su lado para el millonario quedó abortada, y ya que Gotham sigue necesitando un enmascarado (tanto como salvador como villano), él debe seguir en la inopia. Y luego, mientras Batman ya se aleja corriendo y el hijo de Gordon pregunta al padre por qué, con un muy hermoso, pausado monólogo que redime a Gary Oldman, la correspondencia, ya más bien determinación de lo visible por el verbo, sigue: y así, acosado como él (pre)dió por los canes



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

de la policía, mientras suena el "Porque tenemos que perseguirle. Porque es el héroe que Gotham se merece, pero no el que necesita ahora. Así que lo perseguiremos. Porque él puede soportarlo. Porque no es un héroe. Es un guardián silencioso, un protector vigilante, un caballero oscuro" y a los acordes de su *leitmotiv*, Batman emprende el camino del mito.

CONCLUSIÓN

"La noche es más oscura justo antes del amanecer", asevera poéticamente Harvey Dent en descargo de Batman. La filmografía de Nolan está integrada por apólogos que, sobre la plataforma de la observación superficial de una realidad que se sabe más rica y densa que la mera materialidad y en la que la subjetividad y el tiempo inscriben fallas, fricciones y terremotos, ilustran las conjeturas morales en que se asientan el *logos* y el orden. No descubre el Mediterráneo, en este sentido (fenomenológico): en *El muchacho de los cabellos verdes* (*The Boy with Green Hair*, 1948), de ese otro cineasta experto en la navegación entre dos aguas que fue Joseph Losey, el padre adoptivo del niño protagonista le enseña a perder el miedo a lo desconocido con una frase muy similar: "No hay nada en la oscuridad que no estuviera ahí cuando había luz".

Aludía, al principio de este artículo, a mi pasión infantil por el cómic galo, y a mis resabios. Pues bien: el afrancesamiento no sana con los años, sino que, como una enfermedad crónica o una adicción, hay que procurar que no mate. En *Reyes y reina* (*Rois et reine*, 2004), Arnaud Desplechin regala a Mathieu Amalric una de esas desarmantes peroratas que han elevado a ambos a los altares en sus respectivos oficios dentro del cine contemporáneo, europeo y por extensión mundial: "Mira –dice el personaje; una calamidad con patas que, no obstante, ha sido el único ser capaz de ganarse al hijo de su ex pareja, y, por tanto, el único que puede legítimamente reclamar el título de padre... aunque, cuando se le ofrece nominalmente, con todo el sentido, lo rechaza–, el pasado no es lo que ha desaparecido, sino lo contrario: es lo que nos pertenece (...) Es lo que tenemos ahora. Son los recuerdos de los dos. Es raro, ¿eh? Es bueno tener tesoros ocultos, pero no deben ser una carga (...) Pensé en otros personajes introvertidos: está Batman, al que me recuerdas mucho. ¡El mismo rostro sombrío! El mismo secretismo, el mismo miedo, que se transforma en valor". Este es, a mi entender, el objeto y el sentido tanto de una memoria digna de ese nombre como de una educación sentimental bien llevada: se destila de algunas pocas verdades esenciales, la más importante de las cuales es la duda,



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA



El caballero oscuro

que como el agua que ha caído sobre nuestras cabezas a lo largo de una vida (y ya ha llovido, desde nuestra niñez: de casi todo hace veinte años, y caigo en la cuenta, mientras concluyo, que se cumplen dos décadas del acontecimiento desencadenante a que me he referido al comenzar), ha ido calando, gota a gota, hasta formar indistintamente un charco. Se trata, sencillamente, de experiencia filtrada, de aquí y de allá, que lo queramos o no está siempre presente, y con éste (con el presente) se confunde. Es informe y, como dicen del líquido esencial, incolora, inodora e insípida, aunque como hasta una criatura de pecho sabe no hay dos aguas que sepan igual ni es posible bañarse dos veces en un mismo río, y los recuerdos, que presentan la textura de la que están hechos los sueños, poseen colores, olores y sabores tan vívidos que a menudo su evocación produce alternativamente dolor o alegría tan ciertos, tan intensos, que revierten en risas o lágrimas. (Apuntaría aquí Nolan que no puede asegurarse que la correlación entre sentimientos y manifestaciones se atenga a una convención naturalmente motivada.)

Resulta obvio, y al mismo tiempo un misterio: así es la vida.



CARPETA EL LENGUAJE DE LA MEMORIA

XXI. SOBRE LA MEMORIA Y EL OLVIDO. EL CASO DE PHILIP K. DICK.

Irene de Lucas Ramón

"Anotación 48. DE NUESTRA NATURALEZA. No es desatinado decir: somos bobinas de memoria (portadores de ADN capaz de almacenar experiencia) en un sistema de pensamiento computarizado, y que aunque ha registrado y guardado información durante miles de años, y todo con diferentes nociones acerca de otras formas de vida, no funciona bien en cuanto a la recuperación de memoria. En ello radica la dificultad de nuestro subcircuito particular. La «salvación» mediante la gnosis -más adecuadamente, la anamnesia (la pérdida de la amnesia)-, aunque tiene significación particular para cada uno de nosotros -un salto cuantitativo de la percepción, la identidad, la cognición, la comprensión, la experiencia del mundo y de uno mismo, con inclusión de la inmortalidad-, tiene mayor importancia todavía para la totalidad del sistema, puesto que estas memorias son datos necesarios y valiosos para un buen funcionamiento."

Philip K.Dick, *VALIS* (1)

Que Philip Kindred Dick se había vuelto loco era ya un secreto a voces cuando en 1981 publicó la novela pseudo-autobiográfica *VALIS*, donde sus repetidas visiones y audiciones, o como Dick los identificaba: encuentros con "una mente racional trascendental" (2) -episodios psicóticos para otros- se reflejaban en el argumento del libro y verían incluso una continuidad en la novela *Radio Free Albemuth* cuatro años después. Desde que el 2 de febrero de

-
1. Philip K.Dick, *VALIS* (Barcelona: Minotauro, 2001, p.121).
 2. "La voz se identifica como Ruah, que es la palabra del Viejo Testamento para el Espíritu de Dios. (...)Me ha guiado desde hace tiempo. Me habla esporádicamente desde el instituto. Yo espero que si surge una crisis vuelva a decir algo. Es muy económica en lo que dice. Se limita a frases sucintas. Sólo oigo la voz del espíritu cuando me estoy durmiendo o despertando. Tengo que ser muy receptivo para oírlo. Suena como si viniese de un sitio a millones de millas de aquí". Philip K.Dick / Extracto de la entrevista conducida por John Boonstra: *Philip K.Dick's Final Interview, June 1982*, (*Rod Sterling's The Twilight Zone Magazine*, Vol.2, Nº3, June 1982, pp.47-52) (la traducción es mía).

