

EL REMAKE DE LA MEMORIA: *SHUTTER ISLAND* DE MARTIN SCORSESE Y *LA PIEL QUE HABITO* DE PEDRO ALMODÓVAR*

La historia del cine nos ha dejado notables imágenes de memoria, delirio, alucinación y sueño. Diversos estados cinematográficos de conciencia pueden verse en películas del expresionismo y el surrealismo alemanes, tales como *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920) y *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, Luis Buñuel, 1929). En producciones de Hollywood encontramos algunas secuencias de sueño célebres, como la presente en *Recuerda* (*Spellbound*, Alfred Hitchcock, 1945), recreaciones de mundos oníricos, como en el clásico de género negro *Laura* (Otto Preminger, 1944), o reflejos de obsesiones dementes, como *El doctor Frankenstein* (*Frankenstein*, James Whale, 1931) y *El hombre y el monstruo* (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, Rouben Mamoulian, 1931). Incluso en el cine de vanguardia estadounidense, trabajos como *Meshes of the afternoon* [*Mallas de la tarde*] de Maya Deren (1943) y *Anticipation of the Night* [*Anticipación de la noche*] de Stan Brakhage (1958) crean metáforas

del sueño y estados de meditación. La teoría fílmica también aborda estas cuestiones con los primeros escritos de, por ejemplo, Hugo Münsterberg, quien vio el medio cinematográfico en sí como una objetualización de la conciencia (2012), o la teórica contemporánea Laura Mulvey (1988) en su interpretación del cine narrativo como el reflejo del deseo sexual masculino, especialmente en relación a la representación de la mujer. Pero en la era cinematográfica actual, que cabría afirmar que comienza a mediados de la década de los sesenta o principios de los setenta, denominada *posmoderna* por el crítico Fredric Jameson (2008), una nueva forma de *memoria* comienza a insertarse a sí misma en el cine o, mejor dicho, en la *película*. Es decir, en el propio registro de películas de la memoria del espectador; no en sus recuerdos personales, sino en sus recuerdos culturales, condicionados por elementos cinematográficos estratégicamente recreados y reordenados por los realizadores. Según Jameson, esta práctica fusiona



Shutter Island (Martin Scorsese, 2010). / Cortesía de Vértice 360⁹

pasado, presente y futuro amenazando nuestra concepción de la Historia.

Jameson escribió su ensayo fundacional sobre la condición cultural de la posmodernidad en 1983, y destacó como una de sus características principales el pastiche o parodia vacía, una técnica que no solo afecta a la historia y estilo de la nueva película, sino también al aspecto de la imagen. Desde entonces, los rasgos que Jameson subrayó han estado cada vez más presentes en las prácticas culturales. La cantidad de copias, citas, reciclajes, adaptaciones y remakes (DIKA, 2003; CONSTANTINE VEREIS, 2006), por ejemplo, al igual que los métodos de alteración física, como la fragmentación o las remezclas, han aumentado en prácticamente todos los aspectos de la producción cultural, desde el cine hasta el arte, la música y las redes sociales (FOWLER, 2012; LAEDERMAN y WESTRUP, 2014). No obstante, estos trabajos normalmente diversos deben verse desde su contexto estético e histórico. Como hemos dicho en otras ocasiones (DIKA, 2003), un posible acercamiento a un tema tan vasto puede ser el análisis de prácticas y ejemplos concretos que muestren las posibilidades creativas dentro de esta tendencia actual. Este ensayo se centrará en el trabajo de Martin Scorsese y Pedro

Almodóvar, dos realizadores veteranos cuyas obras precedentes ya cuentan con numerosas referencias estilísticas, temáticas, genéricas e iconográficas a la historia del cine anterior. Se tratará *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010) y *La piel que habito* (Pedro Almodóvar, 2011), no solo en relación con las películas previas sobre estados de conciencia a las que aluden, sino, sobre todo, a los conceptos y recursos cinematográficos sobre las representaciones de los mismos que los directores ahora recuperan, aumentan o confrontan.

Primero ha de señalarse que *Shutter Island* y *La piel que habito* dan lugar a recuerdos cinematográficos que variarán en función de cada espectador. *Shutter Island* podría remitir, por ejemplo, a ciertos aspectos de *El gabinete del doctor Caligari* o *El resplandor* (The Shining, Stanley Kubrick, 1980), mientras que *La piel que habito* podría recordar a *El doctor Frankenstein* o *Los ojos sin rostro* (Les yeux sans visage, Georges Franju, 1960)¹. Esta posibilidad de divergencia ha sido una de las características del pastiche posmoderno desde sus inicios. Por ejemplo, para Jameson, los elementos señalados eran a la vez alusivos y elusivos, en ocasiones ayudando a la sensación de nostalgia de los propios filmes gracias a su habili-

dad de incluir obras y épocas anteriores. Son, de hecho, estas referencias a un tiempo histórico pasado lo que resulta especialmente interesante, ya que tanto *Shutter Island* como *La piel que habito* se estructuran narrativamente como laberintos temporales y visuales, empleando la posibilidad del medio fílmico de atravesar tiempo y espacio por medio de la edición digital, además de construir potentes imágenes gracias a la posibilidad de alterar la realidad haciendo uso de la tecnología informática. En este trabajo se ha decidido comparar *El gabinete del doctor Caligari* y *Un perro andaluz* con *Shutter Island* y, en su mayor parte, la película *El doctor Frankenstein* con *La piel que habito*. No se busca afirmar que Scorsese y Almodóvar pretenden establecer un juego de referencias *per se*. Más bien, resulta interesante analizar cómo las preocupaciones cinematográficas de obras previas que se preguntaban sobre la conciencia y la identidad al inicio del siglo xx se reformulan y reimaginan en películas de reciente creación².

Shutter Island es la adaptación de una novela de Dennis Lehane de 2003. El film resultante establece una interesante relación con (al menos) dos películas de la historia del cine, fundamentalmente por el modo en que *Shutter*

Island pone en duda la subjetividad del espectador. Tanto en la película expresionista alemana *El gabinete del doctor Caligari*, de Robert Wiene, por ejemplo, como en *Shutter Island*, la audiencia se ve inmersa en un mundo donde la veracidad de los hechos se mantiene en continua suspensión³. Precisamente por la estructura de tipo asociativo tanto visual como sonora de *Shutter Island*, que favorece los mecanismos oníricos de *condensación* y *desplazamiento* (FREUD, 2013) —es decir, metáfora y metonimia sensoriales—, es posible relacionarla en cierta manera con el film surrealista *Un perro andaluz*, de Luis Buñuel y Salvador Dalí. En todas ellas accedemos a mundos cinematográficos donde la tensión entre realidad e imaginación, memoria y alucinación, pasado y presente son de enorme importancia.

Las diferencias entre las películas históricas y *Shutter Island* también abundan. Una de las más obvias que debe señalarse es la distinta postura política de las obras. Por ejemplo, no debemos confundir la situación histórica de *El gabinete del doctor Caligari* y *Un perro andaluz*, especialmente por el contexto europeo de entreguerras, sus aspiraciones radicales y rupturas formales, con la de *Shutter Island*. El film de Scorsese es claramente un producto de la cultura popular estadounidense, y no parte de una vanguardia. Pero he ahí precisamente la cuestión. Nuestra intención es señalar qué recursos cinematográficos se han seleccionado de las obras pasadas, qué conceptos se sostienen y cuáles todavía funcionan de manera relevante y transgresora. Comencemos por comentar *Shutter Island* y su variedad de referencias y connotaciones.

En algunos aspectos, *Shutter Island* puede verse como un film de detectives. En efecto, el modo en que comienza, y gracias al vestuario y a la ambientación de inicios de los años cincuenta, puede

incluso hacernos pensar en un ambiente de cine negro⁴. Por ejemplo, descubrimos por sus propias palabras que Teddy Daniels es un agente federal, y le vemos, junto a su compañero Chuck, desembarcar en la misteriosa *Shutter Island*. Los dos personajes llegan a un hospital psiquiátrico con la misión de localizar a una paciente desaparecida, Rachel Solando, una mujer que ahogó a sus tres hijos en un lago y es incapaz

No se busca afirmar que Scorsese y Almodóvar pretenden establecer un juego de referencias *per se*. Más bien, resulta interesante analizar cómo las preocupaciones cinematográficas de obras previas que se preguntaban sobre la conciencia y la identidad al inicio del siglo xx se reformulan y reimaginan

de aceptar su culpabilidad. Rachel resulta difícil de encontrar, haciendo que Teddy se sumerja cada vez más profundamente en la institución, conociendo a personajes que le informan de la posible existencia de experimentos a base de lobotomías en el hospital como parte de una conspiración gubernamental. Teddy atraviesa el espacio del manicomio, buscando a Rachel y buscando la *verdad*, hasta llegar finalmente al faro, donde se enfrenta a *su propia* verdad. Aquí es donde los elementos de *Shutter Island* se ensamblan para crear una trama similar a *El gabinete del doctor Caligari*. El psiquiatra, el doctor Cawley (una clara referencia a Caligari), le informa de que él, Teddy, es un enfermo mental. El doctor afirma que Teddy asesinó a su mujer porque ella ahogó a los tres hijos de ambos y que ha imaginado el *escenario* que los espectadores han estado viendo. Todo ha sido un delirio o, más apropiadamente, ya que el cine es un medio visual, una alucinación. Es Teddy quien ahora debe ser lobotomizado. Es Teddy quien está loco... ¿o no?

Aunque hay similitudes narrativas entre *Shutter Island* y *El gabinete del doctor Caligari*, es tal vez el recurso de poner al espectador directamente en la conciencia del supuesto loco en ambos films lo que resulta chocante. En películas más convencionales, determinados recursos y estructuras avisan a la audiencia del paso de una realidad objetiva a una visión. Los sueños, las alucinaciones, los recuerdos y los planos subjetivos se emplean con esta intención. Y aunque la estructura en *flashback* de *El gabinete del doctor Caligari* se presenta al principio con un Francis que comienza a relatar su historia pasada, no se nos avisa de la posibilidad de que dicha narración pueda ser poco fiable. De la misma manera, en la secuencia que abre *Shutter Island* se elimina cualquier indicio que remita a una visión subjetiva. Desde

el inicio, el espectador asume que está presenciando los sucesos en pantalla con una perspectiva objetiva. E incluso a lo largo del film, cuando los sueños o *flashbacks* son claramente señalados desde el punto de vista de Teddy, no nos damos cuenta de que se insertan en la compleja estructura mental de delirio y enajenación del personaje. Nosotros, como Teddy, estamos atrapados dentro de su conciencia, viendo desde su *punto de vista*, uno que fluctúa entre percepciones reales, sueños, recuerdos, ilusiones y alucinaciones.

Si nos fijamos más cuidadosamente en la secuencia inicial de *Shutter Island*, por ejemplo, sí que es posible apreciar que no era tan *normal* u *objetiva* como pudiera parecer en un principio. Hay pistas visuales y sonoras e incluso partes del diálogo que son más evidentes en un segundo visionado de la película. Teddy está alterado, en obvia referencia a su trastorno físico y mental, y alude a la perturbación que el *agua* le provoca y, luego, a la desconcertante presencia del *fuego*. Ambos son referencias simbó-

licas al trauma de Teddy: la muerte de sus hijos en el *agua* por ahogamiento, así como el asesinato por parte del propio Teddy de su mujer disparando un *arma de fuego***. Además, al igual que en *El gabinete del doctor Caligari*, en *Shutter Island* se construye un mundo peculiar y característico. *Caligari* es conocida por su diseño estético expresionista, donde la agitación interior de una mente alterada se refleja en los planos decorados pintados. De un modo similar, el aspecto visual de *Shutter Island* también se *pinta* —digitalmente—. La clara distinción entre realidad objetiva y subjetiva aquí se manipula, mientras que la imaginería digital se emplea por sus particulares propiedades.

En relación a dichas propiedades de la imagen digital, Gilles Deleuze proporciona una serie de observaciones. Deleuze describe la imagen digital como un rasgo distintivo porque presenta «el cerebro-ciudad, el tercer ojo, reemplaza los ojos de la Naturaleza». Scorsese toma esta característica de la imagen digital para insinuar metafóricamente elementos de interioridad. Deleuze también señala que la imagen digital existe en tanto que «objeto de una reorganización perpetua donde una imagen puede nacer de cualquier punto de la imagen precedente» (DELEUZE, 2001: 352). Scorsese emplea la imagen digital con el propósito de representar estados de la conciencia, utilizando su apariencia permeable, *exfoliadora*. Aunque esta cualidad o efecto de limpieza de la imagen digital se utiliza a menudo en imágenes del cine popular (al igual que los similares efectos existentes también en celuloide, como la impresión óptica, la doble exposición o los fundidos)⁵, Scorsese mezcla ambos, fusionando lo fílmico y lo digital, al igual que los elementos narrativos y simbólicos, con la intención de tejer una red que se halla en la frontera entre una lectura objetiva y una subjetiva de los sucesos, creando así un sentimiento de incertidumbre.

Shutter Island comienza con la pantalla cubierta por una niebla gris, a través de la cual no se distingue ningún

objeto. Esta primera imagen permite la metáfora de *avanzar hacia la conciencia*, desde un estado informe hacia la forma, buscando la memoria, buscando la verdad. Acompañando la niebla, solo se oye el sonido del agua, indistinto pero insistente: ¿es agua que fluye de un grifo, que choca contra el lateral de un barco o que cae de una cascada? El tenue contorno de una barca aparece lentamente, suave en su negrura, acercándose desde el centro del encuadre y avanzando hacia delante. A continuación vemos el interior del barco. A través de una puerta de baño abierta, un hombre está reclinado, vomitando. Teddy Daniels vomita en un váter. ¿Cuál es la metáfora? ¿Echar las *tripas*? ¿Está Teddy mareado por la medicación o por sus propios recuerdos? Teddy se limpia la cara con agua del lavabo. Mira al espejo, su reflejo en el mismo, que alude ya a la división de sí mismo que caracterizará la totalidad del film. «Mantén el ánimo, Teddy», dice. Mira al exterior por el ojo de buey, al vaivén del *océano* creado digitalmente. Apenas conteniendo la náusea, musita: «Sólo es agua. Un montón de agua». Teddy sube a la cubierta para encontrarse con su compañero. Chuck enciende el cigarrillo de Teddy. Un rápido *flashback* a una mujer rubia y atractiva —la mujer de Teddy— que ha muerto. Teddy le ex-

plica a Chuck: «Nuestro edificio se incendió mientras yo estaba de servicio».

¿Es la escena de apertura de *Shutter Island* un suceso objetivo o es parte de un estado subjetivo que puede leerse metafóricamente? El film presenta una impresión visual que mantiene un equilibrio entre ambos, que más adelante complicará la lectura de lo que sucede. Cuando Teddy y Chuck hablan en la cubierta, por ejemplo, en el mar creado por ordenador, tras ellos hay un fuerte oleaje. La imagen resultante es pintoresca en sus planas líneas azules, fría, austera y casi sin viento. Lo que es más, el *océano* parece separarse del suelo, casi declarándose a sí mismo como falso. La combinación de imágenes digitales con elementos naturales, en cualquier caso, no es siempre fácil de distinguir en *Shutter Island*. En realidad sirve para transmitir, de un modo expresionista, un sentimiento de inseguridad a través de los entornos torturados que crea. Vemos, por ejemplo, escenas en que los protagonistas luchan contra un bosque negro y retorcido por la lluvia, donde una multitud de ratas emerge de un único agujero en las rocas, o donde redes de vallas, cadenas, rejas de hospital o barrotes de cárcel encierran a los personajes. Los colores y el diseño del decorado también ayudan a crear esta apariencia casi táctil y extrañamente

Shutter Island (Martin Scorsese, 2010). / Cortesía de Vértice 360º





Shutter Island (Martin Scorsese, 2010). / Cortesía de Vértice 360⁹

plana. El color verde, por ejemplo, invade toda la película, el verde del hospital, el verde de la institución y el verde fluorescente de las pesadillas y un diseño de interiores perturbador. Los marrones y blancos sucios también aparecen, desgarrados y mojados en los pasillos laberínticos y pasajes subterráneos que parecen mazmorras. Al final, estos elementos dan al film una imagen de fabricación, por un lado, como en *Caligari*, pero también una sensación de cerrazón, de represión, el equivalente visual de *no hay salida*.

La presencia de *agua* y *fuego*, en cualquier caso, se erige como el elemento audiovisual más recurrente en *Shutter Island*. Es agua lo que surge misteriosamente de las manos de Teddy, se derrama en sus sueños y gotea de las tuberías del edificio; es agua lo que rodea la isla y cae del cielo en forma de lluvia torrencial. A lo largo del film, la presencia del agua es también evidente en la acción narrativa: los personajes piden agua, se tiran al agua, miran el agua y es frecuente el sonido del agua derramándose. Hay demasiada agua. El *agua* es, al fin y al cabo, lo que mató a los hijos de Teddy y ahora invade sus sueños y su conciencia. No puede librarse de ella. El fuego está igualmente presente. La metáfora del *arma de fuego* se literaliza en *Shutter Island*

con el continuo encender de cerillas, el incendio del apartamento o con la enorme llamarada de la explosión del coche. En el sueño de Teddy *yo disparé el arma de fuego* es el pensamiento que permanece, y se enlaza con otra metáfora líquida, *no puedo detener la sangre que fluye de ella*. Fuego y agua, sangre y ceniza se entremezclan: *es el fuego lo que causó su muerte, que se deshiciere en cenizas en mis manos, el fuego que soy incapaz de admitir*. Este es el trauma de Teddy, su herida, repetida a lo largo de toda la película.

Es aquí donde *Shutter Island* se aproxima a *conceptos* en relación con la representación de la mente inconsciente en el cine abordados ya por el surrealismo. Como se ha señalado, el film de Scorsese se inserta en la cultura popular, de manera que no muestra la actitud de ruptura y antisistema de *Un perro andaluz*. Aun así, los mecanismos de condensación y desplazamiento y las estructuras asociativas de metáfora y metonimia visual, presentes en los sueños y en síntomas psicológicos, se utilizan igualmente en *Shutter Island*. Pasemos a la descripción de los mecanismos empleados en *Un perro andaluz*, para pasar a señalar algunas de estas estrategias cinematográficas y cómo se ha recurrido a ellas de nuevo en *Shutter Island*.

Un perro andaluz se presenta directamente al espectador como un *sueño*. Esto se consigue eliminando cualquier marco de referencia y distorsionando las estrategias formales estandarizadas por la narrativa cinematográfica. El principio central de la película de Dalí y Buñuel es la yuxtaposición violenta e irracional de objetos físicos y sucesos mediante el montaje, además de la ruptura de las expectativas narrativas a través de la secuenciación ilógica. En la célebre escena de inicio de *Un perro andaluz*, por ejemplo, vemos un primer plano de una cuchilla mientras un hombre hace el gesto de cortar a través de una uña para luego, asociativamente, mostrar una imagen de la luna *atravesada* por una fina nube y, finalmente, el ojo de una mujer siendo cortado por una cuchilla. Este tipo de mezcla asociativa, basada en forma y función y no en la coherencia narrativa, continúa a lo largo del film, no solo en diferentes planos como el ejemplo mencionado, sino dentro de los mismos. La figura de las hormigas arrastrándose desde el centro de una mano, por ejemplo, tiene su eco en un erizo *fundándose* en vello axilar, o cómo la boca de un hombre desaparece de su cara, donde luego se *sobreimpresiona* eróticamente el vello axilar de una mujer. Los personajes se transforman, pasando de un hombre que rechaza la violencia a uno que vive por ella, y diferentes espacios aparecen como contiguos al trasladarnos de un apartamento urbano a una playa con un único corte. En *Un perro andaluz*, las escenas se suceden irracionalmente, eludiendo el significado. La película pretende insinuar un sueño en su estado *puro*, antes del proceso de revisión secundario, de la interpretación, de la vida consciente. *Shutter Island* no tiene este nivel de falta de lógica. Por el contrario, fomenta la interpretación, a través de estructuras asociativas cinematográficas que dan una apariencia permeable y cambiante al film.

Shutter Island se desarrolla más bien como una conciencia perturbada, un conjunto de síntomas simbólicos en el proceso de ser interpretados a través de

terapia. Es casi como si anduviéramos a través de la mente inconsciente de Teddy con él, buscando pistas visuales y sonoras que puedan convertirse en palabras para encontrar la razón de sus delirios. Personajes como Chuck, quien luego se revela como el doctor Sheehan, el terapeuta de Teddy, facilitan este proceso, así como el doctor Cawley y el resto de pacientes, enfermeras y asistentes, todos ellos haciendo posible la verbalización de la búsqueda de Teddy. Aquí se imitan los mecanismos oníricos para indicar la condensación y el desplazamiento. Además del estado condensado de *agua y fuego* mencionado anteriormente —palabras e ideas que se transforman en imágenes cinematográficas que representan, repiten y recurren en su significado asociativo (*fuego* = cerilla = explosión = arma; *agua* = lluvia = océano = lago)—, el mecanismo de desplazamiento es también empleado en varios niveles de personaje, historia y diálogo. Uno de los ejemplos más obvios es el continuo desplazamiento, el paso y la confusión entre identidades, por ejemplo, de Teddy a Andrew Laeddis y George Noyce, y de la paciente desaparecida Rachel Solando a la doctora Rachel Solando y Dolores Chanal, la mujer de Teddy, y de vuelta a Rachel, ahora la hija muerta de Teddy. Como en *Un perro andaluz*, las identidades y personalidades no son estables en *Shutter Island*, como tampoco lo son los sucesos. Chuck, por ejemplo, muere en unas rocas para luego caminar de nuevo en una escena posterior, Rachel desaparece de una celda cerrada a la que luego regresa, Laeddis es primero huidizo y luego resulta que forma parte del propio Teddy. Los sueños, memorias y alucinaciones también se combinan, perdiendo sus límites y mezclándose hasta que, finalmente, la verdad sale a la luz —o eso parece—.

Scorsese utiliza esta ambigüedad en *Shutter Island* para referirse, en última instancia, a uno de sus temas cinematográficos recurrentes: la redención. Una vez Teddy admite su culpabilidad, parece regresar a la locura. Sabiendo que será lobotomizado, Teddy toma entonces una *decisión*. Dice: «¿Qué sería peor? ¿Vivir como un monstruo o morir como un hombre bueno?» y se aleja voluntariamente con los enferme-

loco. En este sentido, la lectura final de *Shutter Island*, como la de *El gabinete del doctor Caligari*, se balancea entre una interpretación psicológica (locura) y una realista (conspiración del gobierno) de lo sucedido.

La piel que habito de Pedro Almodóvar también toma elementos de films de la historia del cine, además de tratar temas de obsesión y locura. No obstante, esta película no entra en la conciencia del personaje protagonista del modo en que lo hace *Shutter Island*. Por el contrario, parece estar rodada desde una perspectiva objetiva y con una construcción del espacio cinematográfico y una estructura narrativa relativamente convencional. A medida que el film avanza, sin embargo, empieza a mostrar un patrón de *flashbacks* y sueños, llevándonos a un conjunto de retorcidos eventos pasados. De hecho, *La*

El film de Scorsese se inserta en la cultura popular, de manera que no muestra la actitud de ruptura y antisistema de *Un perro andaluz*. Aun así, los mecanismos de condensación y desplazamiento y las estructuras asociativas de metáfora y metonimia visual, presentes en los sueños y en síntomas psicológicos, se utilizan igualmente en *Shutter Island*

ros. En una escena anterior el doctor Cawley había advertido: «La locura no es una elección, agente. Uno no puede decidir ser cuerdo». ¿Debemos asumir que Teddy, tomando una decisión ética, reconociendo la diferencia entre bien y mal, está *cuerdo*? La redención de un personaje mediante una elección moral puede verse en numerosas obras de Scorsese, desde Charlie en *Malas calles* (*Mean Streets*, 1972), hasta Travis Bickle en *Taxi driver* (1976) y Jesucristo en *La última tentación de Cristo* (*The Last Temptation of Christ*, 1988)⁶. En el caso de Teddy, la posibilidad de cordura reconstruye toda la historia del film. Tal vez Teddy ha sido drogado como parte de una conspiración gubernamental para crear monstruos amoraes en su propio beneficio. Teddy está ciertamente traumatizado por su pasado y dañado por el mismo, pero no está

piel que habito está a menudo manipulada digitalmente para aumentar el naturalismo de la imagen, otorgando una apariencia sensual y lustrosa, mientras los vestuarios, decorados y objetos en la imagen nos ayudan a comprender ciertos aspectos de la historia y nuestra implicación en ella. Esta es una dinámica crucial en *La piel que habito* ya que el film aúna preocupaciones sociales, psicológicas y sexuales, tomadas de una mezcla de teoría freudiana y temas contemporáneos, y lo hace de una manera que permite a la película entrar en *nuestra* conciencia y nuestros traumas pasados y memorias de modo insistente.

Comenzaremos nuestro comentario de *La piel que habito* con una anécdota en relación a los primeros momentos de comprensión de la diferencia sexual por parte de un niño de cuatro años. La

razón para relatar esto es porque supone una explicación sencilla y útil a la hora de demostrar la teoría de Freud sobre el complejo de Edipo (2013) y por las referencias a obras de la historia del cine que inspira.

Una amiga llamada Liz tenía un hijo de cuatro años llamado Eddie. Liz nunca había leído a Freud ni conocía sus teorías en profundidad, pero a Liz le encantaba relatar historias sobre el desarrollo de Eddie y las cosas divertidas y curiosas que hacía y decía. Liz contó que un día ella se estaba duchando cuando Eddie entró al baño con su bicicleta de juguete. Abrió la cortina de la ducha, miró a su madre durante un rato y luego se fue. Enseguida regresó, abrió la cortina de nuevo y preguntó: «mamá, ¿puedo ver eso de nuevo?». Liz se quedó allí de pie empapada mientras su hijo observaba su cuerpo. Entonces Eddie preguntó: «mamá, ¿qué le ha pasado a tu pene?». Liz trató de explicarle que los niños... y las niñas... Pero durante varias semanas después de aquello las conversaciones con Eddie sobre penes y su tamaño se repitieron. Eddie quería saber cuán grande era el pene de un elefante, el de una tortuga, etc. Desde una perspectiva freudiana, Eddie sufría un trauma, el miedo de perder, tal vez, su propio pene, de que fuera cortado, y ahora insistía en estas conversaciones porque necesitaba vencerse de ello.

La castración es el trauma central en *La piel que habito* y es probablemente un miedo común a todos los descubrimientos infantiles masculinos sobre la diferencia sexual. Para nuestro tema, es interesante que la historia de Eddie tenga lugar en una ducha, haciéndonos recordar *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1959), y el uso de un cuchillo (¿qué le ha pasado a tu pene?) para castigar a la mujer por su crimen (¿la falta de pene?). La escena de la ducha de *Psicosis* muestra una castración simbólica, una historia que el cine nos ha contado a menudo. *La piel que habito* alude activamente a gran cantidad de películas que emplean metáforas similares de castración al narrar sus histo-

rias. Aunque en principio parece seguir la misma línea que estos films anteriores y su posición simbólica, *La piel que habito* termina por hacerse más explícita en su acercamiento al tema.

La piel que habito cuenta la historia de un doctor loco, Robert Ledgard, que experimenta con sus pacientes, cuyas pieles sustituye mediante un proceso de *transgénesis*. Muta piel de cerdo con piel humana, creando un material orgánico más resistente, que soporta quemaduras, perforaciones y cortes. Los experimentos de Robert superan con creces las prácticas médicas aceptadas en su época, lo que nos recuerda a otros científicos locos del cine, como los que aparecen en *El hombre y el monstruo*, *El doctor Frankenstein*, *Los ojos sin rostro* e *Inseparables* (*Dead Ringers*, David Cronenberg, 1988). Estos films clásicos resuenan en *La piel que habito* a través de referencias visuales, la composición de planos, decorados, paletas de colores y, sobre todo, en la historia contada. Muestran médicos que alteran los cuerpos de sus víctimas/pacientes y, por tanto, sus identidades. Mientras Robert da una conferencia sobre sus controvertidos experimentos, por ejemplo, los planos y el decorado de la sala remiten a aquellos de *El hombre y el monstruo*. Y cuando Robert comienza la vaginoplastia que le realiza a su víctima Vicente, castrándolo y construyéndole una vagina, el interior frío y liso de la sala

de operaciones, así como la letanía de preparaciones quirúrgicas recuerdan a la apariencia visual de *Inseparables*. Pero es quizás el contenido de las operaciones realizadas por estos doctores cinematográficos anteriores lo que permite una mejor comparación. El doctor Frankenstein, por ejemplo, da vida a un hombre mediante la recombinación de partes de cadáveres, incluyendo un cerebro, cuestionando así el concepto de identidad. El doctor. Mantle de *Inseparables* opera los órganos sexuales de mujeres, aludiendo al nacimiento y a la individualización posterior. En *Los ojos sin rostro*, el doctor Genessier retira la cara de su víctima femenina para superponerla sobre el rostro desfigurado de su propia hija. Y, por supuesto, en *El hombre y el monstruo*, el doctor Jekyll se divide en dos hombres, perdiendo su singularidad y su apariencia personal para devenir dos entidades independientes.

En todas estas películas encontramos la cuestión de cómo transformar el cuerpo y si de esa manera se altera también el alma, cambiando así la respuesta a la pregunta *¿quiénes somos?* ¿Nos definimos por los límites de nuestros cuerpos, nuestras caras y nuestros genitales? Es aquí donde Almodóvar regresa a uno de sus temas recurrentes, la distinción entre sexo y género. Como suele decirse, el doctor Frankenstein *juega a ser Dios* al convertir carne muerta en

La piel que habito (Pedro Almodóvar, 2011). / ©El Deseo. Fotografía de José Haro



un ser vivo, deformando la historia bíblica de Adán y Eva. Robert, en *La piel que habito*, también juega a ser Dios al convertir a Adán en Eva mediante una operación de cambio de sexo.

En *La piel que habito*, Robert transforma a Vicente en Vera. Lo hace mujer, y lo presenta en la película para nuestro placer visual. Aquí la imagen y la puesta en escena nos llevan a otro nivel, alejado de las simples referencias al cine de terror antes mencionadas, de autoreflexión cinematográfica. Al principio del film, Vera aparece como una prisionera en la casa de Robert. Asumimos que es el sujeto de sus experimentos sobre la piel y que está siendo vigilada de forma continua. Inicialmente esto parece así, ya que Vera tiene, de hecho, una piel preciosa. Resplandeciente, suave y sin poros, refleja la luz y brilla en nuestra dirección. Pero su piel no es lo único de la película que reluce. No sólo los lisos espacios dan esta sensación, sino que la propia película parece contar con una apariencia de lustre y brillo, aunque irónicamente nos lleve a un contenido tremendamente perturbador. Es ahora la *piel* de la película la que nos toca, el propio cuerpo fotogra-

fiado el que ha formado la imagen que ahora nos llega (BARTHES, 2007: 128).

Esto, junto al potente material psicológico presentado, hace que *La piel que habito* nos envuelva. Para completar el encuentro, los métodos de voyeurismo que aparecen en *Psicosis*, por ejemplo, ya trabajados por teóricos cinematográficos como Laura Mulvey, nos alertan de la dinámica psicosexual implicada en hacer de la mujer el objeto de la mirada en el cine y el arte. El decorado de *La piel que habito*, por ejemplo, incluye enormes cuadros del pintor renacentista Tiziano, imágenes de desnudos reclinados cuyos cuerpos se dirigen al espectador (BERGER, 1972). Esta pose se repite cuando nosotros, como sus captores, vemos a Vera en las pantallas planas de televisión, grandes y pequeñas. Al traer el pasado de la representación de la mujer al presente, nosotros y los personajes la deseamos, deseamos ser ella. En estas escenas se insiste en lo plano de la propia pantalla, al mostrar personajes acariciando la imagen de Vera e incluso *lamiendo* dicha imagen, alertándonos sobre nuestro propio deseo.

Sin embargo, luego se revela que nuestro placer visual ha sido enga-

ñado. Cualquier fantasía de violación que *nosotros* hayamos podido tener, cualquier fantasía de *ser* Vera, es destrozada por la revelación de que Vera es Vicente. ¿Hemos tenido deseos de tener relaciones con un hombre? ¿O hemos deseado ser este hombre? Y cuando Vera dice «*soy Vicente*» a su madre (tal vez la única persona en el mundo que aún lo aceptará como tal), ¿qué debemos pensar de esa frase? ¿Es Vera todavía Vicente? ¿Cuál es el significado de la identidad? ¿Cambia cuando cambia nuestro cuerpo? ¿Qué significa la orientación sexual? ¿Será Vera ahora una *lesbiana* si desea a una mujer o pasará a desear hombres y ser *heterosexual*? Estas son algunas de las preguntas que surgen de esta novedosa manera de configurar y reconfigurar el trabajo de películas y teorías anteriores, ahora con nuevos efectos agresivos y violentadores. Lo siniestro, como lo describió Freud (1990), es decir, el retorno de miedos infantiles y el pavor que los acompaña, se convierte ahora en lo real en una película que trata los cambios físicos sobre el cuerpo de un individuo y las preguntas sobre la identidad que esto genera.

La piel que habito (Pedro Almodóvar, 2011). / ©El Deseo. Fotografía de José Haro



Shutter Island y *La piel que habito* se inspiran en películas anteriores que han mostrado estados psicológicos. En sus films, Martin Scorsese y Pedro Almodóvar han llevado a cabo nuevos acercamientos cinematográficos a los temas de la conciencia, además de sumergirnos en varias capas de experiencia y significado. *Shutter Island* y *La piel que habito* son, en cierta manera, los recuerdos de otras memorias vistas en pantalla, así como revisiones de deseos cinematográficos previos. Habitamos una especie de doble exposición, que nos hace conscientes de nuestros propios procesos de memoria mientras vemos personajes en sus continuas búsquedas interiores y pensamientos del pasado. Y nosotros, con ellos, nos cuestionamos sobre la identidad, la visión y el sueño. ■

Notas

* Las imágenes de *La piel que habito* (Pedro Almodóvar, 2011) y *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010) que ilustran este ensayo han sido cedidas por El Deseo y Vértice 360º, respectivamente. *L'Atalante* agradece a las distribuidoras la autorización para su reproducción en estas páginas. (Nota de la edición).

** El juego de palabras en la versión original del texto se produce entre *fire* (fuego) y *fire a gun* (disparar una pistola). Para tratar de mantener la intención original de la autora se cambiará por *fuego* y *arma de fuego*. (Nota de la traducción).

- 1 El crítico Noël Carroll toma una posición ligeramente diferente en relación a este tipo de referencias. Carroll afirma que la alusión establece un sistema de dos niveles, uno en el que la obra ofrece un *guiño* a la audiencia conocedora, mientras que el resto de espectadores con un menor conocimiento cinematográfico reciben el film superficialmente (Carroll, 1982).
- 2 Es interesante señalar que, desde los años setenta y ochenta, la alusión es uno de los recursos más presentes en el cine, normalmente remitiendo a films de la primera mitad del siglo XX. Scorsese (y en menor medida Almodóvar), en las películas que aquí se analizan, parecen recurrir a obras de principios de siglo. En la posterior *La invención de Hugo* (Hugo, 2011), Scorsese también re-

gresa al inicio de la historia del cine, revisitando los filmes pioneros de Georges Méliès, gracias a un enorme uso de imágenes generadas por ordenador y tecnología 3D.

- 3 Véase Todorov (2009), donde describe un género literario en el que el sentido de los sucesos percibidos se mantiene en suspensión entre una interpretación psicológica y una sobrenatural por parte del personaje principal y del lector. En *El gabinete del doctor Caligari* la tensión está más bien entre una interpretación objetiva y subjetiva de lo sucedido.
- 4 El cine negro está muy influido por el expresionismo alemán cinematográfico, con unas características temáticas y estilísticas de las cuales *El gabinete del doctor Caligari* es un ejemplo fundamental.
- 5 Para un interesante comentario sobre las posibilidades de los efectos visuales en la era digital véase Cram (2012).
- 6 Véase, por ejemplo, nuestro comentario a *La última tentación de Cristo* de Martin Scorsese (DIKA, 2003: 188-196).

Bibliografía

- BARTHES, Roland (2007). *La cámara lúcida: notas sobre fotografía*. Barcelona: Paidós.
- BERGER, John (1972). *Modos de ver*. London: British Broadcasting Company.
- DIKA, Vera (2003). *Recycled Culture: The Uses of Nostalgia in Contemporary Art and Film*. New York: Cambridge University Press.
- CARROLL, Noël (1982). The Future of Allusion: Hollywood in the 1970s (and Beyond). *October*, 20, 51-81.
- COOK, Pam (2005). *Screening the Past*. New York: Routledge.
- CRAM, Christopher (2012). Digital Cinema: The Role of the Visual Effects Supervisor. *Film History*, 24, 2; Digital Cinema, 169-186.
- DELEUZE, Gilles (2001). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- FOWLER, Catherine (2012). Remembering Cinema Elsewhere: From Retrospection to Introspection in the Gallery Film. *Cinema Journal*, 51.2, 25-45
- FREUD, Sigmund (1990). Lo siniestro. En HOFFMANN, E.T.A. (ed.) *El hombre de la arena*. Palma de Mallorca: José J. de Olañeta.
- (2013). *La interpretación de los sueños*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- JAMESON, Fredric (2008). Postmodernismo y sociedad de consumo. En H. FOSTER (ed.)

La postmodernidad, 165-186. Barcelona: Kairós.

- LAEDERMAN, David and WESTRUP, Laurel (eds.) (2014). *Sampling Media*. New York: Oxford University Press.
- MULVEY, Laura (1988). *Placer visual y cine narrativo*. Valencia: Eutopías. Documentos de trabajo.
- MÜNSTERBERG, Hugo and LANGDALE, Allan (2002). *Hugo Munsterberg on film: The photoplay: a psychological study and other writings*. New York: Routledge.
- TODOROV, Tzvetan (2009). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Coyoacán.
- VEREVIS, Constantine (2006). *Film Remakes*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Vera Dika (Nueva York, 1951) es especialista en cine estadounidense desde 1973, y es la autora de numerosos libros, incluyendo *The (Moving) Pictures Generation: New York Downtown Film and Art* (Palgrave Macmillan, 2012) and *Recycled Culture in Contemporary Art and Film: the Uses of Nostalgia* (Cambridge University Press, 2003). Dika es actualmente profesora adjunta de Estudios Cinematográficos en la New Jersey City University.