

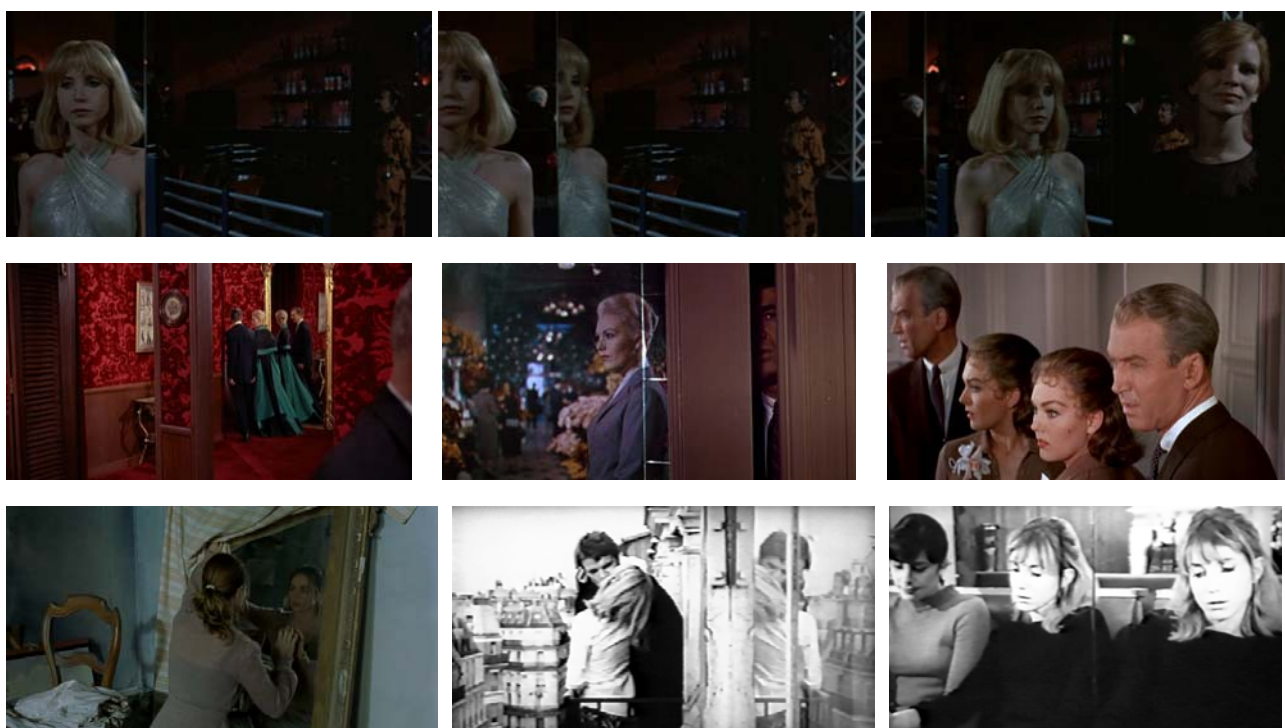
# **El doble como fantasma**

Francisco Algarín Navarro

Y en el espejo, el cineasta hace a la mujer ver otra mujer, cuya mirada pide desdoblarse...



Porque dos y dos ya no son cuatro...



«*Era una tarde grisácea, crepuscular*», escribe Bûcher acerca de aquel pasaje en el que los peregrinos eran incapaces de reconocer a Jesús. En el tiempo de identificarlo el cuerpo ha desaparecido. «Doble andante», evoca el término alemán «*doppelgänger*», el doble fantasmagórico de una persona viva. Bilocación, presagio, suplantación, ocultación de animales malignos, sosias o gemelos malévolos. Al menos reconoceremos las fases de conocimiento, información, engaño, complicidad, viaje, lucha, marca, victoria, cumplimiento o transfiguración de la *Morfología del cuento* de Propp en las pugnas entre el héroe y el antagonista, una alegoría donde se concretiza la parte maldita de la psique, aquello que «es también» -o al menos se acerca- parte de uno mismo. En ese espejo se reclama el otro como doble construcción del «yo», parte sombría de la alteridad. De Plauto o Shakespeare al romanticismo. Con los avances médicos y el psicoanálisis llegamos a Hoffmann, Stevenson, Andersen, Poe, James, Maupassant: la sombra usurpadora, la voz de la conciencia, los duelos, el suicidio, los entes maléficos, las escisiones de la psique. La «personalidad única» puesta en evidencia. Individuos físicamente parecidos pero moralmente opuestos (*Dead Ringers*) o viceversa. El eco, el espejo, la simetría rota, la dualidad («*existencia de dos caracteres o fenómenos distintos en una misma persona o en un mismo estado de cosas*»). Como no son iguales, sino solo semejantes, se aspira a la fusión o la usurpación. Las relaciones podrán ser complementarias u opuestas; también contractuales (*Strangers on a Train*). Las combinaciones permiten identidades personales distintas morfológicamente parecidas coexistiendo en un mismo mundo (*Hélas pour moi*), transformaciones sucesivas de un cuerpo donde una marca pervive (*Vértigo*), dos encarnaciones de un mismo individuo que coexisten en el mismo mundo (*Meshes on the Afternoon*) o la existencia de dos cuerpos para un ser único (*Ese oscuro objeto del deseo*). Podremos encontrar dobles en el sueño separados en la vida real (*Mulholland Drive*) o dobles en el sueño de una unidad real, quizá nuestro antagonista (*El doble*, de Dostoievski). El sueño de conseguir la unidad primordial en razón a la división de sexos es el hermafrodita.

En el doble escindido desde una unidad, uno es igual a dos. El personaje se desdobra por duplicación de lo que originalmente estaba plegado, se proyecta (en la muerte o en otras identidades de uno mismo). La unidad pertenece al presente y la duplicidad al

futuro. Al comienzo de *Meshes on the Afternoon* la mujer se escinde en su sombra, hallamos un tiempo suspendido, una escalera como pasaje espectral, un ojo entrecerrado, la imagen borrosa de un sendero en zig-zag, un irisado hacia esa sombra ahora corpórea, la muerte cuyo rostro es un espejo. Pero el contorno proyectado es el cuerpo de la mujer y lleva su flor en la mano. Ella corre hacia su muerte, experimenta el vértigo, atraviesa el velo y una llave es transformada en cuchillo. ¿El presagio de un suicidio? (*Mulholland Drive*). Un retroceso desconecta los espacios. En el sueño, la alucinación de la alucinación, la introspección de la introspección. Como contraplano del sueño, la llave sale de su boca, por donde el cuchillo entra. Una premonición. Nos vemos en el espejo de la muerte (Cocteau). Bello juego de repeticiones y permutaciones en el que cada vez avanzamos (o retrocedemos) un poco más, y en el que hay varios enlaces: una flor, una llave, un cuchillo (como en las películas de Lynch, el tiempo del hipertexto nos relanza). Esa acumulación de sueños deja un poso, los cuerpos de las tres mujeres sentadas a la mesa alrededor de un cuchillo que se transforma en llave. En el sueño «actual», la llave reaparece bajo la forma del cuchillo. Para pasar de un cuerpo/sueño a otro, basta un cambio de eje. Nuestro reflejo –vernos en nuestro sueño es la mayor de las pesadillas- es el asesino, y el suicidio un asunto de desdoblamiento (Lynch de nuevo). Es el turno del hombre, que ocupa el lugar de la muerte con su rostro-cristal hecho pedazos lanzado al mar (¿acaso es cierto que un doble no se refleja en los cristales o en el agua, o que no proyecta su sombra?). Como propulsado por las olas, el hombre reaparece en un último latido para llevar la flor a la mujer y encontrarla muerta, mutilada (*Mulholland Drive*).

En la idea de unidad en el caso del doble a partir de dos, uno más uno es igual a uno. Doblamos (no duplicamos) en un pliegue: originalmente, la unidad desdoblada pertenece al pasado, la plegada al futuro y la dualidad al presente. Se establecen relaciones de dependencia y de autorreconocimiento que dan lugar a conflictos íntimos, donde lo real se inclina del lado del otro fantasmático. No quien nos dobla sino del que nosotros somos doble, lo cual prueba nuestra existencia (Artaud). Es el dilema del perseguidor perseguido (el western). En *Céline et Julie*, Alicia y el conejo se persiguen mutuamente. Una figura de lo aleatorio donde el álgebra de la magia se proyecta en el cielo y en la tierra (los signos). No es una operación de sentido, sino de pensamiento la que hace pasar al otro lado del espejo (de la plaza) como un oráculo.

Julie, imitándola, se vuelve la sombra de Céline, una seña asexual. Frontalidad abismal, delimitación del contorno de una mano (la identidad vulnerada por el trazo), Céline, herida y amnésica, terminará esperándola en la puerta de casa (como Rita en *Mulholland Drive*). Todo lo que diga (el safari, los enemigos imaginarios) será falso, pero tomará cuerpo en cuanto lo interprete (la invención de las reglas). Como ha escrito Frappat<sup>1</sup>, para volver a la infancia hay que rodear la farsa, «*llevando lo más lejos posible el sueño femenino de una mitomanía autárquica donde lo real vuelve bajo la forma de la ficción*». Una bebida preparada antes de pedirla, una dirección que conocemos sin pronunciarla: el futuro es una adivinanza, el tiempo avanza en espiral en una suerte de intercambios (visita a la casa encantada, cita con el primo) donde los pactos quedan implícitos. Esos días que pasan las mujeres relevándose –en el vodevil, en el intercambio de pelucas y los juegos de máscaras– son la prueba de un condicional, de que una podría ocupar el lugar de la otra (la unidad en el origen), de que son indistinguibles (nada de vampirismo). Llegan entonces las infantiles alucinaciones hipnopómpicas entre las fisuras del filme como su reverso, primero individuales y luego sincronizadas y compartidas como se lee un cuento lleno de agujeros (Deleuze<sup>2</sup> las ha llamado «*situaciones ópticas y sonoras puras*», donde los espacios no tienen más realidad que las desconexiones que ofrece el sueño). Un hombre pide a Dios vivir perpetuamente- «*es como si el tiempo se detuviera todas las noches, como si vivieran una tragedia que se interrumpiera siempre al final del primer acto*», pero contrariamente al eterno retorno nietzscheano, el sujeto es activo- la jornada previa a la muerte de su hija -*El perjuicio de la nieve, The romance of certain old clothes-*, un asesinato -*The other house-* y la casa del cine mudo donde se introducirán las *phantom ladies*. Aquí estos cuatro ojos transformados en dos, en lugar de hacernos ver doble, vuelven las borrosas imágenes cada vez más nítidas. Se sitúan las piezas en el tablero como se juega un solitario («*las hilanderas se han puesto a trabajar a la misma hora del día*»<sup>3</sup> en ese abrigo de recuerdos), una «partida abierta» donde el laberinto se repliega como una introspección compartida. El «yo» juega, como ha indicado Todorov, bajo el cuestionamiento de los límites entre la materia y el

---

<sup>1</sup> FRAPPAT, H., *Jacques Rivette, secret compris*, Ed. Cahiers du cinéma, Editions de l'étoile, 2001

<sup>2</sup> DELEUZE, G., *La imagen-tiempo*, Ed. Paidós, Barcelona, 2004

<sup>3</sup> DE LUCAS, G., *Vida secreta de las sombras*, Ed. Paidós, Barcelona, 2001

espíritu, entre el sujeto y el objeto y la ruptura del principio de causalidad, transformando el tiempo y el espacio (el sueño deja su marca en lo real a través de la huella de una mano ensangrentada a sus espaldas). La dualidad pasa por una doble vida de ladronas con trajes de látex y patines (Irma Vep) para, al amanecer, fabricar la pócima mágica bajo los múltiples de dos. Las cuatro partes del día, las cuatro estaciones y los cuatro elementos naturales: el agua, el aire esterilizado (lo invisible), la tierra (un par de tréboles de cuatro hojas) y el fuego (los cuatro puntos cardinales). Así, los agujeros del relato serán la secuenciación del cine, incapaz de ofrecer bloques completos de vida. Los cuerpos petrificados son depósitos de sangre (la pálida mejilla donde quedaba la marca). «Malentendidos» y trasvases de personalidad en un punto de vista panorámico y común. Lo que es irrealizable en la vida real se lleva a cabo en el juego. Un pasaje espectral reduplica la casa («7 bis») como paso a la memoria. Céline dice ver dos veces: «*te veo aquí y allí, ¿estás a mi espalda?*». Copian sus movimientos, los diálogos, se dan las réplicas (*Mulholland Drive*), introduciéndose como seres de carne y hueso en el relato, ahora sí (como el espectador) sin proyectar una sombra. ¿No somos nosotros también, como fantasmas, los que ocupamos ese contraplano? Como decía Daney, el cine mirando nuestra infancia.

Tras encontrar Julie la llave de la salida del sueño en el baño (nuevamente el enlace), Céline se atraganta con el caramelo y pide un «entreacte». Frente a la unidad que forman Céline y Julie («mi hermana»), otra dualidad, esta de rivalidades y oposiciones (aquí sí, el vampirismo): las convenciones del teatro hablado. Una cruel y perversa mujer morena de vestido azul imperio tiene como víctima a una evanescente paloma blanca que sueña con las islas borromeas. Operación retorcida por el teatro (Henry James) bajo la espontaneidad perdida y la perfidia de una conquista y un asesinato. Cuerpos suspendidos, graníticos, marmóreamente aristocráticos. Piedra fría y frágil, sensible a los cortes (el fantasma todavía emana sangre para certificar que está vivo), son cuerpos sepultados, agotados y lánguidos. Cuando el caramelo se acaba, llega una última imagen retardada por un resquicio de sabor o un resto en las muelas. Dos anillos como cuatro ojos en las manos entrelazadas de las jóvenes y un mismo cuerpo que salta a la par a la «escena de la vida paralela», al otro lado del espejo o del puente, donde habitan los fantasmas. Como en el árbol de Alicia, atravesamos la puerta hacia la «habitación mortuorio». Al verse disfrazada en el espejo –en la alucinación esta

visión no era terrorífica- Julie no puede reprimir un grito. Una imagen-afección del fantasma reflejado. Toda la experiencia pasa por el *dejá vu*, repitiéndose los encuadres (el escenario es un cuadrilátero, como en *L'Amour fou*) y las escenas. El pacto – certificado con un choque de manos- consiste en «*hacer crecer naranjas de un olivo*». Para desdoblar el tiempo y el espacio hay que conseguir la invisibilidad. Céline tose para comprobar que sus voces son inaudibles, puesto que solo interactúan con la niña secuestrada. Mezclan escenas, olvidan su texto, hay leves retrasos y reciben aplausos como premios (*Rabbits*) cuando concluye un acto («*el segundo acto va a empezar*»). Una obra de teatro de apartamento como en *L'Amour par terre*.

Como para Irma Vep, todo consistirá en controlar la velocidad de los movimientos, ágiles y precisos, convirtiendo en invisible lo que no estaba ahí (es la tensión entre la improvisación y la mimesis). Hay un *décalage* entre el tono y la velocidad de las palabras y el ritmo de los movimientos lentos y pausados de los fantasmas. En ellos se evidencia el artificio (maquillaje, máscaras), al cual solo escapa la niña. Los cuerpos de hoy rodean a los cuerpos de ayer mediante la mímica, llenando los agujeros del relato, tensionando el tiempo vivo y en bruto (el teatro) y el muerto (el cine, aunque las posturas sean más bien teatrales es un tiempo *dejà enregistré*). La profanación de la casa se lleva a cabo con la consumación de la dualidad en los relevos, viéndose obligado Rivette a filmar dos veces la misma secuencia con sus variaciones –Lynch ha demostrado en *INLAND EMPIRE* que esto mismo no es necesario gracias al borrado digital, donde la ausencia de huellas revela la materia fantasmal. ¿No serán los fantasmas Céline y Julie? Se produce entonces un instante de error fatal: Olivier, un zombie que no agrede, entra en la habitación para mirarse en el espejo. Ellas mismas se ven reflejadas allí pero, ¿cuál puede ser la reacción del hombre ante tal duplicidad? Para evitar sospechas, las mujeres, como frente a otro espejo imaginario copian sus gestos señalándose mutuamente en movimientos sincronizados e invertidos. El doble se ha convertido en uno. La victoria es la invisibilidad garantizada. Cambian entonces la música mientras los cuerpos siguen el ritmo de la canción anterior, bailan entre los cuerpos-estatuas aletargadas, les colocan coronas de flores y naipes como si fueran bustos ante la mirada divertida de la niña. Al tratar de sacarla por la ventana tomando los caramelos mágicos, el proceso se reinvierte, pasando de nuevo al escenario paralelo, la casa de Julie. Bajo la forma del secuestro, la niña aparece con los ojos

vendados en la bañera (el tiempo del hipertexto llega como el atajo que encuentra Camila en *Mulholland*). Mientras en las películas de Tourneur o en *Mulholland* vemos el pasaje espectral, en *INLAND EMPIRE*, *Meshes* o *Céline* este ha desaparecido en beneficio del pasaje mental. La información y el tiempo se diluyen. Como el día de la noche, como el presente del pasado, como la luna y el sol, las muchachas necesitan la una de la otra para existir. En el banco, ahora vemos a Céline, con su boa en el cuello, ambas vestidas igual que al comienzo. Julie huye. Se cae su libro de magia. ¿Ha proyectado Céline en esa mujer que pasa y que podría ser su doble –en *Mulholland* su antagonista- todo ese pasaje?

\*\*\*

Por el río, las estatuas navegan en la barca de Caronte. «*Son familiares. Vienen de muy lejos, pero no parecen haber viajado. Son como cuatro imágenes petrificadas, muñecas que cuentan historias*». Discontinuidad contrastada con la aceleración de la ciudad moderna por la que se desplazan las chicas. Las pantomimas de Lubitsch, de Feuillade, de James, un «meli-mélo» de títeres, fantasmas del Odéon o del cine mudo que vienen a aparecerse a los descendientes del sonoro para volver a alimentar los lazos de sangre, puesto que todo depende de la velocidad contaminada a la que circula la sangre por unos y otros cuerpos. Languidez y clichés inocentes del teatro de boulevard frente a juventud de las magas psicodélicas. Contagio de esas puertas que se abren y se cierran, de las escaleras que bajan los zombies (Tourneur), dispuestos los fantasmas a amarse o matarse en una duplicidad que va de la franqueza frontal al teatro como complot. Ese venir de lejos es la profundidad de campo de donde llegan los cuerpos para declamar en la inmovilidad su texto o pincharse con una espina. Esa es «la reserva donde se pelean los grandes animales del cine mudo», la fantasía del teatro y la intriga del cine conjugadas. Mundo primitivo del icono y la inocencia: Giotto y su *noli me tangere*, Griffith. ¿Cómo puede jugar el cuerpo del actor moderno al del mudo? «*Mi futuro está en el presente*». El presente es poner en orden el pasado para volver posible el futuro: «*érase una vez, érase dos veces*». La edad de las heroínas es la de Alicia, su hermana menor: «*avanzas, pero en la inmovilidad total. ¡El estancamiento triunfal!*». Un recuerdo adelantado en una casa donde lo único que sucede es lo que ya ha tenido lugar. El pasado se convierte en futuro y el futuro está en el presente.



Ninguna melancolía entonces, sino como señala Frappat<sup>4</sup> «una elasticidad hecha de ironía» con la que Alicia atraviesa la muerte presagiada (Bioy) en una «fuerza vital que mata la muerte y la cambia en vida» (el estado post-mortem, dirá Bullo<sup>5</sup>, consiste en matar a la muerte). Rehilando las palabras, las muchachas hacen «de lo viejo nuevo» («j'avais un boa con qui m'adorait quoi!») y del lenguaje un espacio virgen (al contrario de *Persona*). Dialéctica de la *mise en scène*, volviendo visible a los olvidados de la historia (los espectros), el fantasma es el atavismo, la imitación de las formas de vida de los antepasados (Tourneur), la prueba de la existencia de un muerto enterrado en el otro o la particularidad –como formación del inconsciente– de no haber sido consciente, siendo resultado de un paso de lo inconsciente de un padre a lo consciente de una niña. El cadáver será entonces resta del cuerpo, despojo de un elemento presente que desaparece del vivo en el momento de la muerte confirmando su diferencia entre el cuerpo y su doble, la parte esencial de la sustancia fantasmática. El fantasma es el doble del opuesto (el cuerpo) y al mismo tiempo su complementario. El muerto pierde así la unidad, transformándose en múltiple: de un lado, la realidad su cuerpo inerte, del otro, la imagen de su doble (*noli me tangere*).

«Jamás un hombre se ha reconocido en sus retratos y el día que nos hagan ver nuestro perfil en un juego de espejos será un mal día», escribe Paulhan (eso es *Vértigo*). En el cine de Rivette, los fantasmas nacen en el reflejo de los espejos («una vez alargué la mano hacia el espejo y vi dos manos», dice Thomas en *Out 1*: de nuevo, *noli me tangere*). Pero el reflejo no soy «yo», es mi doble, y entre «yo» y mi doble están los vivos y los muertos conviviendo (Tourneur). El travelling lateral –señalará con justicia Frappat– es la mejor forma de operar ese lazo «en la inmanencia del espacio y una duración». Ese travelling, como esa mirada girada ligeramente del pasaje espectral será *Vértigo*, pero como veremos en cada caso, lo encontraremos también en Tourneur, Lynch, Rivette o Deren. En *L'Amour fou* mediante un travelling lateral Claire encuentra a su doble en el espejo y se impone el silencio (*Persona*). Junto a su doble, el doble de su amiga y rival, igual que en el espejo de su habitación, abrazada a Sébastien verá otra pareja (la «vista doble»): su antagonista. Los sonámbulos separados se desplazarán escindidos a través de solitarios: Claire no es transparente y ni capaz de ver su propia sombra. La pantalla

---

<sup>4</sup> FRAPPAT, H., Op. cit.

<sup>5</sup> BULLOT, E., «Le cinéma est une invention post-mortem», *Trafic* n° 43, otoño, 2002

de cine se convertirá entonces en un espejo que refleja las imágenes que guarda, forma de mostrar lo invisible no reflejando lo que debería verse «naturalmente» o deformándolo. El espejo revela las transformaciones, los desdoblamientos (el narcisismo), la anamorfosis de los cuerpos. Pero, ¿quién pide a los espejos aparecer? En *L'Amour par terre* las actrices (dobles complementarios y antagonistas) intercambiarán experiencias alucinatorias escindidas. Al dar la mano al vidente-médium «*que no ve nada*», Charlotte se verá a sí misma «*como en un espejo*», al tiempo que Emily padecerá alucinaciones sonoras («*una jaula de animales como una jungla*») para finalmente alcanzar (mediante una reconstrucción unitaria) también las ópticas («*me he visto muerta*»). Un *gestus* en la frontera entre lo real y lo imaginario, entre lo cotidiano y lo ceremonial, escribirá Deleuze<sup>6</sup>, que se constituirá como presagio y donde finalmente aparecerá el fantasma de la mujer ideal convertida en sombra y desdoblada en personaje real ante la mirada estupefacta de la otra: «*¿estoy muerta o no?*». Todo ello para hacer extensibles las palabras de Frappat para Rivette al resto: un espejo es el instrumento a través del cual el cineasta (como Paul, hombres que no ven nada) hacer ver a una mujer otra mujer cuya mirada pide desdoblarse. Es la mirada del cineasta pide a los dobles y a los fantasmas aparecer. Eso provocará la fascinación de cada mujer por las otras (en *Persona* «*el primer plano es un espejo donde la mirada fascinada se ahoga en los ojos que fascinan*»). «*No son más que las mujeres las que pueden ser extraterrestres, los hombres no tienen ningún sentido de las fuerzas cósmicas que las desplazan*», dice Rivette.

\*\*\*

En un flashback hacia el futuro o una anticipación sin memoria, se desdibuja el tiempo de los vivos y los muertos, la identidad y la escisión encadenada de tiempo, una forma aporética, una temporalidad dual y bifurcada en la superviviente de la catástrofe, la sospecha de que podría estar muerta, como ha apuntado Bullot a propósito de *Mulholland Drive*. Al comienzo, la proyección de una pesadilla en un concurso de baile (escuchamos la respiración pesada). En otra parte, una mujer emerge del metal, ilesa, bajo los movimientos de un zombie: mirada alzada, peso en la espalda, sangre en la frente, cuerpo arrastrado. Su rostro se sobrepone en varios flashes y zonas contrastadas por luces y sombras. El animal desciende (como Céline ascendía) entre la

---

<sup>6</sup> DELEUZE, G., Op. cit.

vegetación y el calor, agazapándose. Pensamos en una posible pesadilla en abismo, una escena de la vida paralela y un relato lleno de agujeros. Si Rita es la sombra, Betty es la luz aurática, la star. Un golpe y un falso relato en la ducha de la mujer perseguida, un espejo (al otro lado, el cine), y un primer desdoblamiento en una actriz muerta. La otra mujer invita a dormir a la amnésica (como con los caramelos), ejerciendo de enfermera para la mujer sin nombre, sin identidad, sin origen (sus movimientos son lánguidos frente a la cadencia acelerada de la otra), tratando de reconstruir su pasado. Todo nos remite al comienzo de *Céline*, e incluso a *Persona*. Frente a la identificación, una bruja llega a la casa para anunciar el presagio ante la inquietud de Rita (como la mujer gato de *Cat People*): «-Alguien tiene problemas -Me llamo Betty -Eso no es verdad». Como la huella en la espalda en *Céline*, llega al sueño un signo de lo falso (allí era la fantasía la que dejaba una marca en la realidad). Primera pista del error: puesto que es un sueño de Betty, no podemos pasar a la mente de Rita (la alucinación sincrónica es aquí imposible). Como la pantalla en *Persona*, el cartel de Hollywood funciona como espejo de las réplicas: juegos peligrosos y pactos de silencio -«sal de aquí antes de que te mate, nos odio a las dos». Un primer desdoblamiento a través de la figura de la actriz insufla una fuerza inusual a Betty en la audición, un gran poder de seducción. En el casting, entre dos planos de perfil de Betty, encontramos uno en el que el cineasta la ve de reojo. Como sucede en *Vértigo*, en ellos se produce la transformación en la mente del hombre. La falsa Camila usurpa entonces su identidad: «this is the girl». Y de nuevo, un travelling entre dos casas gemelas (como en *Céline*) nos lleva al pasaje espectral. Allí, nos topamos con los senderos que se bifurcan, las entradas por la ventana (como Julie), la imagen borrosa, la vista doble, la introspección y la alucinación fantasmática anunciada por el olor y el sonido intensificado. Pero aquí los gritos se reprimen. Donde allí salían de la casa tambaleantes, aquí lo hacen aterrorizadas. Sus rostros se desdoblan y se confunden. Para Rita, un supuesto recuerdo del futuro; para Betty, una proyección de venganza en el sueño o una pulsión de culpa.

Evitando el presagio, Rita corta su pelo para no convertirse en Diane, como para que a la revenante no le llegue su segunda muerte (segundo escape). Comienza la transformación en Betty, el vampirismo. Un espejo muestra primero solo el reflejo de Betty. En un desplazamiento lateral, el marco las separa por la mitad (como la materia

de película rasgada en *Persona*) para mostrarlas finalmente. «*Ahora pareces otra*». Al igual que en la visita nocturna a Alma donde Elisabeth descubre su frente, Rita entra en el cuarto en silencio con la peluca. Los rostros comienzan a competir por el encuadre, a taparse: un rostro en primer plano se gana la nitidez, empujando al fondo borroso al otro. Las manos, entrelazadas, formando una sola persona. El beso, como espejo o succión donde las relaciones de fuerza se invierten. «*Silencio*», pronuncia la sonámbula en una lengua extranjera (*Cat People*). «*Persona*», «vértigo» (podría haber sido este el título del filme formando una trilogía). En varios travellings laterales la ciudad se difumina, «vemos doble» la entrada del club y llegamos -de nuevo- al terreno del vodevil. Allí, la escisión del cuerpo y la voz, de la materia y el espíritu (Claire se convierte así en fantasma en *L'Amour fou*) pone en evidencia lo *dejà enregistré* (otra casa fantasma), la ilusión. Como en *Duelle*, el teatro se convierte en una pecera azul («*el sueño es el acuario de la noche*») y la revenante tiembla -el miedo es el placer de los fantasmas- y llora para aparentar que está viva. La caja azul de Pandora (como los caramelos mágicos) se convierte entonces en agujero del relato/árbol que engulle a Betty y Rita al otro lado del espejo.

En ese otro lado descubrimos -el encuadre se mantiene- que el cuerpo putrefacto pertenecía a la traicionada por su doble, ahora llamada con toda lógica Diane (la suplantación se cierra). Tres semanas como lapso, la llave azul sobre la mesa y unos detectives bastan para cambiar nuevamente los roles. Vernos de perfil es la peor de nuestras pesadillas. Tras una aparición de Rita -ahora llamada Camila, la usurpadora elegida-, ese perfil de Diane sin rasgos, como en un cuadro de Hopper o Bacon, da paso a la mujer desdoblada con un cambio de eje: su doble maléfico desplazado de un extremo a otro de la cocina. El cambio se ha operado hacia «lo real». En la relación sexual el esclavo es ahora amo, lo tapa. Como Elisabeth en *Persona*, Camila impide la posesión, confirmando en el decorado (con un beso al cineasta para Diane) que «*she is the girl*». Una exposición del triunfo como Alma besando al marido de Elisabeth ante sus ojos. La realidad como sueño, la idealización como realidad. En el cuerpo de Diane vemos el sudor, las marcas, la masturbación (lo que le queda es su doble escindido). «*Hola, soy yo*», escuchamos en el contestador. Luego, la cita en la misma curva (una noche antes del comienzo), la carretera como un pliegue de la realidad y un atajo. Las mujeres se han vuelto reemplazables, el animal asciende por el «*sendero secreto*», un

nuevo pasaje espectral filmado en varios travellings (recordamos entonces *I walked with a zombie*). Un enlace. La mujer pantera lleva de la mano a la zombie. Los personajes se recolocan, las situaciones se invierten (son los residuos del sueño en «lo real»). Reaparece la llave azul y la esquina del monstruo, un Carrefour, un médium con su hoguera y su vudú que conecta a los vivos con los muertos, que deposita la llave azul en una bolsa de papel de la que cae un trozo de carne. La caja azul como lado animal, la llave abriendo la puerta de la muerte, transformándose en una pistola (*Meshes*). El ojo de Diane visto en primer plano es la imagen-afección de un rostro consumido y vampirizado por el cine. En el infierno de la ilusión, se superponen cuatro imágenes: la envidia como entidad maléfica (la mujer del pelo azul que pide silencio, mujer-gato que llama a Rita), el rostro de Diane como star tras ganar el concurso de baile, la ciudad como sueño dorado y el telón del teatro como espejo. El silencio es «lo real» (Elisabeth en *Persona*, Jessica en *I walked*, Irena en *Cat People*). De un «yo soy tú» (*Meshes*, *Persona*, *INLAND EMPIRE*, *Cat People*) pasamos a un aterrorizado «yo no soy tú» (*I walked with a zombie*) tras comprobar el lado malévolos de la otra. O quizá sea un «yo no sabía que eras tú» (*INLAND EMPIRE*). Diane pierde la batalla. Rita se ha librado de los disparos y sigue, como Elisabeth, en el escenario.

Como ha señalado Bullo<sup>7</sup>, el post-mortem implica una movilidad del ser, la reversibilidad temporal jugada por las mujeres, un agente epidémico que se desplaza como un virus contaminando la ficción: «*la muerte no es más que otra forma de playback más o menos sincronizado, una repetición improbable y vacilante de una muerte que ya ha tenido lugar*». Tras la desposesión identitaria de Rita, literalmente un alma en pena, el vampirismo en los reflejos de los cristales, la succión. En Rita y Betty encontrábamos la dependencia y la complementariedad, en Camila y Diane el antagonismo y la rivalidad. Una proyectada en la otra (o sobre la otra). Por el contrario, Céline y Julie llegan a un acople, una sintonía como los añicos de una estatua partida recompuesta (también Charlotte y Emily). Formaban una unidad en el pasado desdoblada en el presente, pero se puede recomponer. Pero al contrario que en Dostoievski, están separadas en la vida real y enlazadas en el sueño, como dos caras de la misma moneda. Poco importa quién se proyecte sobre quién, la percepción de

---

<sup>7</sup> BULLOT, E., Op. cit.

Julie por Céline será posterior al sueño («lo que podría imaginar X sí...»). En *Mulholland*, en cambio, todo parece una pesadilla originada por el rival, idealizada como star. Las tres apariciones del cowboy equivalen a las tres fases del R.E.M. del sueño (igual que el fantasma en *INLAND EMPIRE*). Mientras en *Céline* perviven los tiempos como una suerte de futuro anterior, en *Meshes* y *Mulholland* el futuro anterior llega con la ensoñación de una muerta o una ensoñación que provoca la muerte ante un «podría haber sido...». La disyunción se produce cuando las imágenes mentales se superponen a las narrativas (Chion<sup>8</sup> ha señalado que no vamos a encontrar falsas pistas, sino carreteras que se pierden porque hay que reinventar las reglas). En una analogía bergmaniana, diremos que mientras que en Betty vemos el alma, en Rita vemos la máscara, la persona. Interpretar es «no jugar sobre lo verdadero, sino sobre lo que puede volverse verdad», dirá el replicante de Betty (al igual que hace Céline). El silencio de Diane en la segunda mitad sustituye el lado infantil de Betty (la inventiva del mundo a partir de las pistas, las claves, los «abracadabra» de Céline). En *L'Amour par terre* ya encontrábamos esa rivalidad (ambas competían por un mismo papel) transformada en invención, las lenguas extranjeras, la oposición física y de carácter, los intercambios de pareja como un baile («el baile es un asunto de combinatoria»), el encierro y, sobre todo, el desdoblamiento del actor, la cifra de indiscernibilidad entre lo real y lo imaginario. Como en un retrato, los actores nunca se reconocen a sí mismos en el personaje. El actor podrá interpretar dos dobles idénticos (Lewis) o dar vida a dos personajes diferentes (*Vértigo*). Dos actores podrán interpretar a dos personajes diferentes que se identifican en algún aspecto (*Cat People*) o un mismo personaje (*Ese oscuro objeto del deseo*). La llegada del cine sonoro permitirá además que la voz se disocie del cuerpo (*L'Amour fou*). Por lo tanto, actuar es un asunto de máscaras. A través de ellas se crea otro rostro, invalidando la parte interna de la psique, reteniéndose el mal. A través del primer plano –que convierte al rostro en fantasma, como dice Deleuze- el cine convierte el rostro en máscaras.

Ese será el tema de *Persona*, donde encontraremos a una mujer que, tras girar la mirada, entró en un estado de mutismo («persona» aquí significa máscara). Frente a ella, la enfermera Alma, la psicogenia como desdoblamiento de la psique. Esa

---

<sup>8</sup> CHION, M., *David Lynch*, Ed. Cahiers du cinéma, Editions de l'étoile, París, 2007

invalidación de la psique se expresa en *Persona* con una vuelta del rostro hacia la cámara, su cómplice (un pacto con el espectador). Las primeras valoraciones de la enfermera la definirán como «*un rostro dulce, casi infantil, de mirada dura. El mutismo es una decisión fruto de su alma*». Mientras le muestra el crepúsculo (el pasaje espectral del día a la noche) Alma trata de ganarse su confianza: «*entiendo que hayas entrado en ese estado de apatía como uno de tus papeles*». Ya en la casa de campo, Alma confiesa haber querido tener siempre «*una verdadera hermana*». Compara sus manos con las de Elisabeth, no para de hablar, al tiempo que su rostro relajado se tensa. Mientras, la otra mujer se serena escuchando sus traumas. «*¿Acaso no podemos nosotros ser más que una sola y única persona a la vez? ¿Era yo dos personas? Debería ser como tú. Mientras me miraba en el espejo pensaba que nos parecemos, aunque seas más guapa. Creo que me podría convertir en ti si hiciera verdaderamente el esfuerzo en el interior. Tú te podrías convertir en mí solo con un pestañeo, pero tu alma sería mucho más grande y lo desbordaría todo*», dirá Alma. En la hora del lobo, vemos aparecer a Elisabeth por la puerta del fondo, tras un velo, como un espectro entre los sueños de Alma (sin duda, una inversión de la secuencia inicial). La mujer, vestida de blanco como la Jessica de Tourneur, atraviesa la habitación como un pasaje espectral (de una puerta a otra) y vuelve sobre sus pasos desde la luz blanca. A contraluz, Alma es incapaz de distinguir sus rasgos, su mirada, pero se apoya en su hombro. Entonces, mediante un cambio de eje, pasamos al «otro lado». La mujer queda atrapada y vampirizada en el celuloide. El objetivo de la cámara se convierte en un espejo. En una composición frontal, Elisabeth descubre su frente para señalar el parecido. Primer gesto de fundición y confusión. Forman una unidad. En el siguiente plano (pasamos del régimen nocturno al diurno) se mantiene la frontalidad. Elisabeth toma una foto en dirección al objetivo y niega la secuencia anterior. Pero esta unidad amistosa es frágil, y termina por romperse ante la revelación de una carta -dirigida a otro «vampiro»- en la que Elisabeth cuenta la historia de Alma. Su chubasquero de látex nos recuerda a Irma Vep. Estamos del lado del vampirismo, de la traición, de la introversión, de la venganza a través de la cual la débil pretende volverse fuerte. La dualidad se rompe en trozos de cristal y se transforma en rivalidad. Un velo escinde en dos el rostro de Alma, ultrajado. Superficie sensible de inscripción material, el rostro se rasga, se trocea, se borra, se destruye y se quema como la propia película, partida en dos. El blanco y el negro, el día y la noche, el bien y el mal.

Una aproximación a «lo real» muestra el ojo de Alma. Resquebrajando la máscara, como en *Vértigo*, se tambalea el eje de simetría. Vemos sus venas, lo monstruoso. Las imágenes se vuelven nublosas, comenzamos a ver doble. La batalla se libra como una partida abierta. El vampiro Alma succionando palabras de Elisabeth, amenazándola con quemar su rostro, golpeándolo hasta hacerle salir sangre más allá de la máscara: «*es realmente importante no mentir*». En la carrera por la playa (filmada en travelling lateral) Alma gritará: «*¡no quiero que seamos enemigas!*». Ante esas palabras, Elisabeth se vuelve esbozando una sonrisa llena de sorna. Al tiempo que ésta observa la foto de un niño a punto de ser fusilado -contraplano del que abría la película- en una especie de epifanía en la que las sombras desaparecen, Alma se despierta agitada y acerca su boca al cuello de Elisabeth: «*puedo ver tu pulso batirse en la garganta. Tienes una cicatriz que maquillas cada día*». Cuando Vogler confunde a Alma con su mujer, ésta dirá: «*no soy Elisabeth*», pero luego le hablará y le besará como si fuera ella. Las mujeres se han vuelto indistinguibles. La dualidad es ahora unidad bajo el signo de la humillación. En un tradicional encuadre de a dos, Bergman introduce un tercer rostro desplazado hacia un lado. El encuadre es el campo de batalla. Alma imita a Elisabeth, arruina la relación con su marido (¿una ensoñación?) y trata de desenmascararla en un monólogo casi gemelo que se repite, primero sobre el primer plano de la que escucha, luego de la que habla. Ese mantenimiento de las mismas escalas, de la frontalidad, desemboca en la imagen fatal: de una imagen emerge la otra y, superponiendo el eje de simetría sobre la asimetría del rostro de la segunda, como por resultado de un aplastamiento, las dos mitades se unen en un collage. La víctima y el verdugo, el blanco y el negro, el amo y el esclavo, un solo rostro deformado formado por dos mitades, las dos caras del alma o el alma y la máscara. Pero ya no hay alma, todo es máscara: «*soy Alma, no soy Elisabeth Vogler, tú eres...*». Vanos intentos frente a un espejo cuando se ha llevado a la máxima potencia el «*je est un autre*» de Rimbaud. Como Thomas en *Out 1*, Alma alarga su mano hacia un espejo imaginario, trata de traspasarlo, toca la piel de la otra mujer. «*¡Yo no soy tú!*», grita desesperadamente, buscando en el perfil la liberación del encuadre-trampa, el cambio perpetuo de la forma. Muerde entonces su brazo y se lo ofrece al vampiro. Como en un sueño, volvemos al hospital («*nada...*»), la mujer muestra nuevamente su frente, y de nuevo parece que no ha sucedido nada. Como una proyección, la experiencia concluye para la



otra mujer, que recobrará la voz más allá del filme. Alma, en cambio, se mira en el espejo y surge la pulsión nuevamente de la imagen mortal en la superposición de dos imágenes: «yo soy tú».

Como una suerte de epidemia, la catatonia se desliza en silencio. No se realiza ningún tipo de distinciones -aparte del cambio de eje- entre un pasaje y otro. Como ha escrito Sontag<sup>9</sup>, los cambios del cuerpo pasarán por la opacidad y la multiplicidad: «Persona será mejor descrita como “variaciones sobre un tema, el tema del doble, y las variaciones que siguen sus posibilidades: duplicación, inversión, intercambio recíproco, repetición, un duelo de identidades». La persona corrompida (la máscara que se resquebraja) y el alma ingenua (la psique ensombreciéndose). Ambas funcionan por contacto, volviendo indistinguibles los contornos en el paso de la oscuridad a la luz para volver a la oscuridad. La pantalla borrosa del comienzo se vuelve entonces un espejo para el niño que alarga la mano tratando de recomponer las máscaras. Máscaras que no esconden otra cosa (de una y otra parte) que crueldad. El silencio, como provocación, como creación de un vacío sobre el que cae la enfermera. «Máscara y persona, palabra y silencio, actor y alma permanente dividida, parasitoriamente, vampíricamente», escribirá Sontag. ¿Realmente una rivalidad entre la máscara y el alma? Lo que queda detrás de *Persona* son dos máscaras donde la verdad no surge más que por destellos imperceptibles, escapándose siempre de las manos del niño. La ampliación de un rostro por ausencia de la profundidad de campo -algo que Lynch ha explotado por completo gracias al digital- produce un efecto de vaciado. Aumont<sup>10</sup> lo llamó «máquina infernal», puesto que «la cámara es mucho mas temible si no se mueve, si se fija sin desviarse, donde el rostro se descompone interiormente como si ya no pudiera contenerse más». Si no puede desviarse es porque la cámara está tan próxima que no hay espacio. Así, en la clasificación que ha efectuado Aumont encontramos el rostro *comprimido* (por medio de otro rostro que acentúa la compresión/ocupación), la *conjunción/oposición* de un rostro de frente y otro de perfil (primer término y nitidez frente a segundo término y borrosidad) o el rostro *consumido* (repartido entre la luz y la sombra, siempre en beneficio de la segunda, el mal).

\*\*\*

---

<sup>9</sup> SONTAG, S., *Estilos radicales*, Ed. Punto de lectura, Barcelona, 2002

<sup>10</sup> AUMONT, J., *Du visage au cinéma*, Ed. Cahiers du cinéma, Editions de l'étoile, Paris, 1992

Al ver *Persona*, no solo evocamos *Mulholland Drive*, sino también *INLAND EMPIRE*. Allí, tras filmar la última escena del filme, Nikki/Sue percibe la presencia de otro ojo, una cámara que la filma desde más allá de la película, antes incluso del propio filme. Se filma a la velocidad que se monta, como demuestra la cámara que «registra» lo que está por acontecer, emitiendo las imágenes en una habitación de hotel. La toma de conciencia de Nikki revela el contraplano lejano de un encerramiento. ¿Cuánto tiempo ha pasado la actriz polaca allí antes de ser liberada de esta última fase del purgatorio? Nikki siente entonces la mirada lejana de la mujer que la observa, llamándola. Se siente registrada, finalizada, acudiendo a la sala de cine donde se verá escindida y desdoblada, agujereando su propia memoria en el relato. Como en *Persona*, la pantalla es un espejo desincronizado, un bloque de presente y un falso plano subjetivo, otro *dejà enregistré*. Ahí, también se dará cuenta de las limitaciones de un actor, de lo que éste puede modificar y lo que no. Insoportable imagen-afección como entrada a «lo real» frente a la frágil construcción de la realidad por parte del cine. En el tiempo que dura aquel travelling lateral que sigue a la zombie hasta la sala, como arrastrada por una fuerza centrípeta, hay un *continuum* como prolongación de la filmación. En la sala ya no nos identificamos ni nos proyectamos en otros, solo en nosotros mismos. En esta conexión del final con el comienzo, sabemos que la mujer que llora es consciente del purgatorio de su doble. ¿Tiempo de la memoria? ¿Tiempo de la condena? No solo un tiempo en espiral, sino rizomático. La posibilidad de avanzar por un montaje en bruto lleno de fisuras -como en *Céline*- se revela en la nieve de la pantalla televisiva. La lámpara como objeto-mancha, como orificio en el tronco de Alicia (al igual que en *Mulholland Drive*) nos relanza a uno y otro lado. Una segunda muerte registrada por el celuloide y una segunda vida filmada en digital bajo los parpadeos de una luz azul (de nuevo, «el sueño es el acuario de la noche»). Dos travellings laterales (además del mencionado, el previo a la segunda muerte en el boulevard) serán nuevamente la mejor forma de pasar al lado de los espectros. Pero solo cuando la chica se vea en la pantalla de televisión -como Nikki se ha visto en la de cine- se pondrá fin a las fases de vida del filme, liberándola en un beso -inevitable pensar en el abrazo de *Persona*- que la hará desaparecer. Un atrapamiento frente a la liberación del otro.

El país de las maravillas para Nikki será el decorado de la casa de los Smithee, con su otro lado sombrío. Allí, una ventana funciona como espejo agrietado por las manchas al ser proyectada la luz, un espejo que devuelve otro «yo» expulsado, otro cuerpo de ella misma. Los desdoblamientos pasan entonces por espacios heterogéneos, como los pasillos multidirecciones y rizomáticos (más que de dualidades, aquí hablaremos de intervalos sucesivos) donde encontramos al Fantasma. «*Empiezo a confundir las cosas, apenas sé quien soy yo*», dirá Nikki, una declaración a voz alzada del personaje hipertextual que solo podrá recordar los lugares por los que ha pasado por los cambios de color de los enlaces-lámpara. Para que el actor se desvampirice se pedirán aplausos (*Rabbits*), se repetirá con insistencia su nombre para recordarle su identidad, se le desprenderá del maquillaje para que no vea las huellas del personaje al mirarse al espejo. Pero como en la pantalla de cine, la profecía final se cumple en la sobreimpresión con su doble polaca en el magnetófono, donde nuevamente encontramos un rostro *compartido, comprimido y consumido*. ¿Son entonces los recuerdos de un futuro o el presagio de un pasado? Cuando recupere su fisonomía en el baile final (las habrá perdido en el disparo al Fantasma, como un reflejo de su propio «yo») se habrá convertido por fin en Laura Dern. Y como el niño de *Persona*, Lynch palpa las huellas de un rostro deformado, contraído, tomado en sus peores momentos de fotogenia, haciendo emerger de él una lágrima. Los fognazos hieren y queman el rostro de la modelo, operando sobre la ocupación de un retrato por otro: una «cabeza borradora». La chica polaca se apropiará en las «*escenas de la vida paralela*» de las palabras de Dern, de sus gestos. Los rostros pierden entonces toda su aura al volverse reemplazables en una lejanía espacio-temporal que ya no mantiene ninguna ambivalencia. Lynch se pega –como Bergman- a los rostros de las chicas para robarles su identidad, al tiempo que ellas se devuelven la pelota. Por lo tanto, ni Nikki, ni Sue, ni Karolina. Solo marionetas, un cuerpo sublimado y casi inorgánico que se ve y se recuerda al reflejarse en la lente. En el blanco de los orígenes, queda un «hacia el interior» como señala el título. Lo que en *Mulholland Drive* era responsabilidad de Diane a la hora de recomponer la trama con los fragmentos de realidad, aquí se vuelve imposible: desde los nombres (actor/personaje), las relaciones vampíricas se establecen en un tiempo que atrapa en espiral a Nikki/Sue.

Lo repetimos: el travelling lateral es el mejor modo de filmar el paso de un mundo familiar y conocido a otro ajeno y primitivo. «Una vez cruzado el puente, los fantasmas vinieron a nuestro encuentro» (*Nosferatu*). En *Six fois deux*, Godard explicaba la idea del intervalo, la frontera, la barra de separación. Lo que separa al cine del verbo «ser» es el «Y», el «entre»: «entre dos acciones, dos afecciones, dos percepciones, dos imágenes, el dentro y el afuera, el día y la noche, el antes y el después. La separación no significa que no pueda haber una circulación: lo que está entre ambos es lo que nunca mostramos». Y es allí, dice Deleuze, donde las imágenes se saturan demasiado y los sonidos se vuelven demasiado fuertes. «Je est un autre» constata que lo que hay fuera no es uno mismo, pero puede volverse uno. Así, obtenemos la tercera imagen (*Persona*). Octavio Paz decía que el «entre» era un puente suspendido y un tiempo que parpadea -ni aquí ni ahora- sin cuerpo ni sustancia. «Su cuerpo es el pueblo fantasma de las antinomias y las paradojas». Un tiempo congelado, dividido, puesto que los fantasmas son emanaciones del tiempo en el que tienden a doblarse y dividirse, un tiempo del que apenas tenemos una «ligera sospecha» (Schefer). Los espacios pueden doblarse así en alegorías o en abismo (teatral y fílmico), en oposiciones especulares o complementarias. El de *L'Amour par terre* es un espacio circular coloreado por ruinas y cámaras veladas donde encontramos como en un espejo el espacio del pasado frente al del presente, separados por una escalera. En los lugares intermedios o «lugares otros» (Foucault) se yuxtaponen diferentes espacios incompatibles en el tiempo tradicional. Pueden ser los cementerios (*Vertigo*), las calles oscuras (*INLAND EMPIRE*) o los descampados (*Mulholland Drive*). Santos Zunzunegui<sup>11</sup> ha señalado cómo se puede transitar de un mundo a otro a través de un espacio subalterno que es tanto la «no-vida» (el camino que va de la vida a la muerte) como la «no-muerte» (de la muerte a la vida). Instantes de suspensión que pertenecen al tiempo de la rememoración (Proust). El mundo de los no-vivos convocará entonces a los enterrados en vida y los zombies, escapando solo de él a través de una muerte definitiva. Una necrópolis o una jaula. Ese espacio oscuro o «cualquiera» (Deleuze) se llena de sombras y carece de coordenadas, puesto que por él se mueven seres en una errancia perpetua (los fantasmas de *Céline*, Nikki en *INLAND*). En las películas de Tourneur la oscuridad tiene

---

<sup>11</sup> ZUNZUNEGUI, S., *La mirada plural*, Ed. Cátedra, Madrid, 2008

vida en sí misma, los fantasmas se representan como sombras o luces, lo que vemos y lo que no vemos.

\*\*\*

En *I walked with a zombie* la sombra es aquello cuyo emplazamiento está en constante desplazamiento, desprovista de pesadez y de espesor, como una superficie plana: es una aparición pura que precede siempre a la llegada de Jessica. La fuerte, Betsy, se sitúa entre la sombra y el blanco. La débil, Jessica, es un zombie esclavo, un «alma errante», lo opaco, lo deformado. A ella se opone la luz de Betsy, como ha escrito Leutrat<sup>12</sup>, lo claro, lo diáfano, lo transparente. Así, los espacios se desdobl原因 desde el cuadro de Böcklin (un prisma que revela la isla como sarcófago) hasta la figura de Timisery, el mártir que conmemora a los esclavos como presagio de la muerte final de Jessica y su desdoblamiento. Ella está exiliada de sí misma en un tiempo perpetuo desplegado por otro hombre, condenada a la repetición (*Céline*). Las divinidades se metamorfosean en monstruosidades (aunque solo hay una situación de supuesto vampirismo en la escalera de la torre invisible). Ellas, son los personajes que atraviesan «*el bosque frecuentado por los vampiros*» (Poe). La escisión en Jessica, dice Leutrat, pasa por un cuerpo petrificado y fosilizado separado de la razón, del pensamiento. «*En la soledad del espacio de la isla lleva una existencia autónoma, fuera de las fronteras, paisajes y asociaciones hacia un mundo lejano e inaccesible donde se manifiesta el intervalo en la continuidad de su espacio*», escribe Pineri. Los sonidos, las texturas y los pasajes crean una red rizomática, una zona crepuscular del anonimato, un relevo de cuerpos donde el lenguaje en off pertenece a los muertos –un «*arte centrífugo*» que vuelve visible lo invisible, decía Bazin-, a los límites del cuadro, un intercambio que, como dice Biette, para Tourneur era natural. En *Cat People* Irena es un espectro, una no-muerta donde se establecen relaciones erótico-mortales con la animalidad (*Tropical Malady*). Las relaciones con la animalidad están presentes en casi todos los filmes de dualidades femeninas: el leopardo en *Mulholland*, las Amazonas de *Noroit*, los vampiros en *Duelle*, los gatos en *Céline*. La figura de la bestia humana se relaciona con el atavismo, la herencia, la maldición y los instintos que conectan lo sublime (esa mezcla de placer animal y dolor humano) con lo mezquino.

---

<sup>12</sup> LEUTRAT, J.-L., *Vida de fantasmas*, Ed. de la mirada, Valencia, 1999

De ahí los estados bipolares, la ambivalencia y la identificación con lo primitivo en un estado casi de sonambulismo. En *Cat People*, la nieve hará referencia a la frigidez y la esterilidad de las mujeres malditas. No hay posibilidad de descendencia ni tampoco lazos parentales. La maldición no puede retransmitirse pero, ¿cómo se transmite? Según Leutrat, el reconocimiento de la «hermana» primero en la mujer-gato y luego en la pantera llega bajo la figura del «double-crossed», término anglosajón que hace referencia a la traición de un pacto previo o a una forma geométrica, la doble cruz -en genética, es un cruce en el que el padre es producto de un único cruce:  $AB \times CD$ , donde A, B, C y D son líneas endogámicas. La figura del doble se establece formalmente en la escena del restaurante, bien encuadrando a un mismo personaje desde dos emplazamientos simétricos (el cambio de eje especular ya comentado), bien mediante un cambio de ángulo o por alternancia de parejas hasta llegar a la «línea de fuerza» que cruza la mesa longitudinalmente: la mujer-gato redobla la palabra extranjera y atraviesa la estancia como el animal en su jaula, haciendo aparecer en Irena entonces el signo, la señal de la cruz. La traición de Irena (la boda) debe ser limpiada a partir de la entrega a la pantera (el zoológico será otro espacio espectral), de ahí la tentativa de silencio con el psiquiatra y su caída en la introspección. En la pared de ladrillo (de nuevo un pasaje espectral en travelling lateral, como aquel que cierra el filme en el zoo), Irena rivaliza con su doble humano. Como en *Persona*, el encuadre se vuelve una trampa o una jaula gracias al mantenimiento de la misma escala, donde el animal redobla su proyección en la sombra. De nuevo se cumplen las inversiones entre la fuerte (Alice) y la débil (Irena). Las relaciones de igual a igual solo llegan con la pantera, una unidad recompuesta mediante una muerte sincrónica y liberadora.

\*\*\*

Como en la escena del restaurante, en el cuerpo humano todo funciona por parejas, respetando un eje de simetría vertical (dos ojos que no pueden verse, dos veces la misma cosa). Tener la vista doble será para Leutrat ver dos veces la misma cosa abarcando también el lado oculto, lo que sucede más allá, la mirada de reojo. Pensamos en *Persona*, pensamos en el comienzo de *Vértigo*: los ojos de una actriz, una máscara, un cuerpo -como el de Irena- fragmentado en despieces. El rojo invade el ojo como un negativo de la imagen, como reverso («vértigo» es el nombre que se le da a los seres cercanos que han desaparecido). En ese reverso vive Madeleine cuando deja

los ojos en blanco, cuando suspira, cuando contempla la «puerta del pasado». Pero ese reverso es, nuevamente también, una mirada de reojo. En la escena del restaurante, Scottie ve de reojo a la mantis (se identifican por su aspecto antropomorfo). En dos imágenes (una real y otra virtual, un plano imaginario de Gavin) se ha producido la transformación de Madeleine para Scottie a partir de un cambio de eje y una mirada – en ella, dice Daney, le alcanza el destino a toda velocidad. Como la mantis, es una mirada «desde la parte de atrás de la cabeza» en un doble movimiento (el desdoblamiento, o la suplantación/transformación es similar a la de *Mulholland Drive*). A partir de ahí encontramos otros desdobles (el espejo en la tienda de flores), regresiones hacia lo primitivo (la visita al cementerio como pasaje espectral en otro travelling lateral), retratos como espejos (en las panorámicas de relación del cabello y el ramo se mantiene la misma escala) para concluir el vía crucis con una evaporación de la mujer en el hotel. La falsa-pista se abrirá en una superposición (la vista doble) del retrato de la bisabuela con la imagen de perfil del restaurante, una imagen-emblema. Aquí, la primera relación vampírica (pretendida) es la que habla de la posesión de la abuela como una especie de fuerza centrípeta que la arrastra a las aguas. Ya en casa de Scottie, bajo un plano similar al del museo (frente al fuego) se revela una imagen velada de Judy a través de su peinado, lo cual permitirá certificar luego el parecido con Madeleine. Las composiciones funcionan como espejo de las dos mitades del filme: cuando la mujer salga transformada del hotel al final, recordamos cómo aquí salía del dormitorio de Scottie pidiendo las horquillas para transformarse de nuevo. «Era un fantasma», certifica la amiga. Ya en el bosque, frente a los árboles inmortales, la revenante recreada teme su segunda muerte señalando las capas del tronco: «aquí nací yo y aquí he muerto, aunque nadie lo advirtió». Como la posibilidad de reencarnación para Irena, el tiempo funciona en espiral para los revenants: «nacé hace mucho...» (Leni en *Duelle* dirá unas palabras parecidas: «hace mucho que soy joven...»). La mujer, temblorosa (Scottie teme que quiera poner fin a su segunda vida) pide ser conducida hacia la luz (como una «hija del sol») y describe un sueño donde encontramos un pasaje espectral de espejos rotos y una visión introspectiva de su muerte. Cuando la mujer tiemble (el placer de los revenants es el miedo) nos daremos cuenta del recorrido efectuado por el imaginario del fantasma, aquel que encuentra su doble al no reconocerse en los retratos o los espejos. Pero será en el campanario donde se producirá la consumación de la dualidad y la segunda muerte de la supuesta

revenante. De ese modo, Scottie pasa de ser un acrófago a un necrófago. Como le sucedía a Diane con Camila en *Mulholland Drive*, prisionero de la culpa, sufre un sinnúmero de alucinaciones. Con la aparición de Judy –solo en ese momento es ella misma, pues como comentaba Daney esa mujer por dos veces es solo una imagen, la materialización de un fantasma masculino- veremos otro pliegue desdoblado del filme: se asomará a una ventana de hotel como al comienzo. En el interior –como decíamos de Rivette- el hombre (y el cineasta) hacen desdoblarse a la mujer frente al espejo. Obstinadamente, ella enseña su carnet de identidad: «yo no soy ella», la misma reacción que en *Persona*. Pero cuando quede sola, veremos reaparecer de su rostro felino una imagen manchada de rojo, manchada de culpa: un recuerdo consume la imagen del doble en el campanario. Movido por un fuerte impulso –quizá avivado por la venganza de la verdadera Madeleine en la otra vida- el hombre obliga a la mujer a transformarse en la muerta, repitiendo los más mínimos detalles en una suerte de ritual vampírico que se desplaza hasta la misma forma del filme. Frente a la suplantación consentida malévolamente, la deseada por el hombre: un beso-succión. La luz verde fietzgeraldiana de Daisy (siempre el deseo de poseer el otro lado del espejo) iluminará a Judy, incapaz de conservar una sola parcela de su identidad. Sin duda, ese halo revela que estamos ante una verdadera aparición en la que la víctima se entrega volviendo lo que era opaco transparente y lo que era fuerte débil. Tras el error fatal (el espejo reconstruye el cuadro) a la mujer no le queda más que agonizar perpetuamente en vida, siendo el fantasma de otra «persona». El único alivio para el fantasma será entonces su segunda muerte en la hora del crepúsculo (junto al mediodía de la primera muerte es la hora de los fantasmas). Un segundo grito consume entonces al doble, como dice Scottie en una analogía pictórica, «*la copia, la falsificación, la impostura*». En *Vértigo* encontraremos entonces la duplicación de los nombres como en los otros filmes (Johnny/Scottie, Madeleine/Judy, Rita/Camila, Betty/Diane, Nikki/Sue) pero, a pesar de que el espectador distingue a las dos mujeres, habrá un empeño por parte del cineasta en asociar la dualidad con la idea de unidad, de metamorfosear –como dice Leutrat- a la una en la otra por superposiciones o unificación de trazos.

\*\*\*



Ser la sombra de otro, relaciones de dependencia... Sin duda *Vértigo* es una historia de vampirismo. Para que haya independencia solo podrá quedar un cuerpo (*Duelle*), pues la sombra es el reflejo de otra figura (*Persona*). Esa sombra, como figura incompleta, necesitará encarnarse plenamente mediante la succión. Judy, como víctima, se convierte entonces en un «no muerto», en un ser contaminado que cede su sangre a Scottie. Pero en la actualidad, el vampiro se ha desplazado hacia la figura del amnésico (Rita) o del mudo (Elisabeth). Es un cuerpo postrado frente a otro vivo (los roles, tras la succión, se invierten), como el de Alicia en *Hable con ella*, o el de Viva cuando se levanta del canapé en *Duelle*. Como vemos en *Persona*, el vampirismo eleva hasta el paroxismo la idea de amistad. Céline y Julie son la descomposición de una unidad perseguida en dos tiempos, la búsqueda de dos «yo» escindidos. Las dos mitades reconocen su parecido y forman una síntesis. Frente a ellas, encontramos el vampirismo como rivalidad, donde la figura del revenant busca asesinar a su doble. La locura pasa por ser un cuerpo sin nombre en el doble, un cuerpo sin unidad. «*¡Es inútil en el presente pretender ser dos mientras que apenas queda nada de mí misma para ser un persona digna de este nombre!*», dice Alicia. Una revenante será entonces una mujer en la que otra mujer muerta vuelve, una mujer que es dos antes de poder ser uno. No desea vivir, sino volver al mundo. No crecer, sino morir una segunda vez. Por eso *Histoire de Marie et Julien* es una variación de *Vértigo*: la mujer, habiéndose suicidado por amor, vuelve para enamorar al hombre que la salvaría de esa segunda muerte irrevocable. Eso mismo intentan hacer las mujeres de *Duelle*.

\*\*\*

*Duelle* parte de un viejo mito pagano: el año se divide en lunaciones ocupadas por siembras, siegas y vendimias. Entre la luna nueva de invierno y la primera luna llena de la primavera, la cuarentena del Carnaval, donde los muertos vuelven a la Tierra. Estamos en la última noche de luna nueva en París, una ciudad ocupada por sonámbulos que no pueden dormir por culpa del ruido de los tambores en la jungla, esa «vida paralela» tourneriana. En el filme, hay una piedra que cumple la misma función que los caramelos mágicos de *Céline*. Solo que aquí, como el destornillador o la caja azul en las películas de Lynch, es un objeto maléfico que desprende una luz sobre las mujeres como la de *Persona* o *Vértigo*. También encontramos desdoblamiento de nombres (la taquillera se llama Jeanne, pero la conocen como Elsa), oscuros complots

y espacios cerrados, un hotel o un acuario donde tiene lugar un asesinato. Varias mujeres siguen la pista de un hombre, el último que vio la piedra maldita: «*maldita o bendita su valor es incalculable*». Encontramos también puentes por el que desaparecen los fantasmas, perseguidores perseguidos, estatuas funerarias al amanecer, quemaduras en el cuello por culpa de la piedra (como una marca vampírica) y desapariciones en la luz o las sombras de las dos hijas del fuego. Son Viva y Leni, rivales en la tierra y hermanas en el más allá: «*nos necesitamos la una a la otra, es como si pudiera estar en dos sitios a la vez, ella es muy peligrosa*» (la réplica es devuelta de forma idéntica por su hermana gemela). Sin embargo, será una mortal la que encuentre la piedra. A partir de ahí, como en *Céline*, el relato se irá llenando de fisuras por culpa del objeto maldito que actúa bajo el signo de la luna. En su búsqueda, la mujer solar y la lunar pasan a «lo real» acorralando, borrando o matando a los testigos. La sala de baile es un salón de espejos en el que se encuentran todos los personajes, en el que se reflejan las diosas pidiendo protección y en el que tienen lugar todas las combinatorias posibles como una aleación planetaria.

Así, en los espejos Viva se desdobra, entra en realidades paralelas. Pero también en los espejos se cumplen los presagios: con un solo gesto, Pierre acerca su mano al cristal para partirlo en pedazos como Lord Christie (y como Orfeo, pues «*todos los muros pueden caer*»). Bajo la luz azulada, las diosas frente a frente alzan la mano y se señalan: «*joh tú, hija de la luna, hija del sol, destructora de las ciudades que atacas desde lejos, te desafío la primera luna llena de primavera en el Jardín de las Nubes, bajo el árbol de los Vientos de Noroeste*». Combate eterno entre la mujer rubia y la morena, entre el sol y la luna, siempre en guerra, aunque compartiendo en todo el filme únicamente este plano de provocación o duelo. En el Jardín des Plantes, Elsa encuentra a Viva: «*escucha, estás en otra parte*». Pasamos entonces a una suerte de sueño de la revenante en la que al fin «*el sueño es el acuario de la noche*»: como en una pecera, los cuerpos pierden gravedad. Al mismo tiempo, se evoca al fénix: «*por las cenizas del fuego y de las sombras dos y dos no son cuatro*», pero la revenante insiste en regresar al mundo: «*por la virtud de esta piedra el Fénix se quema renaciendo de sus cenizas*». De ahí que en la garganta de Elsa haya otra marca de muerte. Como testigo infectado, el nuevo zombie deberá morir. «*Quiero vivir, oír, sentir, más allá de esos cuarenta días que hemos tenido en el último invierno*», explicará Viva a Pierrot, mientras Leni pide que mate a la otra.

Encontramos por tanto una rivalidad explícita, una oposición (una se debilita con la luz, la otra con la oscuridad) pero también una complementariedad. ¿Es que no se necesitan la una a la otra para existir, como la noche y el día? Ambas son mujeres sin edad, sus historias son las de los fantasmas, las de las imitaciones pálidas que piden a los humanos que sean sus cómplices, soldados en la batalla entre dos reinas. Y ese soldado, Pierrot, va cediendo a las alucinaciones rizomáticas en los túneles del metro por culpa de la infección de la piedra. Mientras Viva se multiplica, Leni pone fin al cuerpo sufriente, sin salvación. ¿Cómo podrá vencer entonces un humano a las revenantes?

El error fatal de Viva será extraer de un pinchazo una gota de sangre de Lucie que, al proyectarse sobre la piedra, despedirá una luz roja que la hará desaparecer. Un rojo que como en *Vértigo* es el negativo de la imagen (los colores complementarios y opuestos también rivalizan). Descubierta el arma, será la propia Lucie la que en el parque se muerda el brazo (un ser vivo) para que la piedra vuelva a despedir una luz roja que hará desaparecer a Leni. Así, el combate entre las diosas nunca llegará a producirse. «*Dos más dos no son cuatro, todo muro se cae, siete, ocho, nueve, cinco, tres, seis, dos*». En *Duelle* no hay lucha de la luz con las tinieblas (expresionismo), sino una alternancia y un duelo, como ha escrito Deleuze, entre el Sol y la Luna, ambos luz, igual que en *Persona* ambas eran máscara. De ahí esos dos movimientos, uno circular y continuo de colores complementarios y otro rápido y contrastado de colores disonantes, irisados, componiendo y proyectando sobre la tierra su eterno espejismo. Para Deleuze, Rivette descubrió que la luz anima de forma diferente los objetos según se trate del sol o la luna (Delanauy) Y si algo aprendió de Nerval, es que para que exista lo mental, lo oculto, lo paralelo, debe existir también lo físico.

Sin embargo, como en todas las películas que hemos comentado, la venganza de las mujeres no serán amorosas. En *Duelle* el teatro es la escena cósmica. Como ha señalado Frappat, aquí «*los actores surgen como planetas y los diálogos se derriten como estrellas fugaces*». La mitomanía, al igual que lo inhumano, tiene nombre de mujer. Esas mujeres en *Duelle* o están perdidas o son revenantes. Donde en *Mulholland Drive* circulaban los billetes, aquí sucede lo mismo con la piedra maldita. Las palabras son puertas a realidades paralelas que devoran la ficción (links, como en

*INLAND EMPIRE*), tejidos complotarios donde el otro se vuelve cómplice solo con la escucha (*Persona*). Los vampiros, huyendo de la luz que les caza, están en guerra con los dioses. Ya no se compite como en *Céline* por los hombres, sino que las oposiciones tienen lugar bajo los puntos cardinales o los elementos de la cosmogonía antigua (*Céline*). Y en la cosmogonía moderna, como apunta Frappat, la divinidad ha perdido sus poderes, es impotente. El reverso es lo que está más allá de los ojos del otro: «*no veo más que el reverso del lugar donde estoy*». El veneno será entonces precisamente esa inmortalidad otorgada por la luna. Son las mujeres que están a la mitad de la vida, que siempre tienen treinta años y que desean ser, por una vez, mortales. Si las vampiras se reflejan en los espejos, es justo para eso. Así, en unos de los planos de *Duelle*, encontraremos el engaño como un trampantojo: el espejo ocupa todo el encuadre. Viva, entra en campo por la izquierda, en un travelling lateral. Luego, volverá a entrar una segunda vez, pero invertidamente. ¿Cuál de las dos es un reflejo? Ella y su doble se han vuelto indiscernibles.

\*\*\*

Basada en *The Revengers Tragedie* (C. Tourneur), *El Carnaval* (Gaignebet), *La Femme celte* (Markale) e inspirada en el cine de Tourneur y Cocteau, la tercera parte de las «escenas de la vida paralela», *Noroît*, combina el western con el cine de aventuras. En el crepúsculo, Morag, entrelazada al cuerpo de su hermano Shane, promete venganza - «*nuestra sangre triunfará*»- mirando al castillo donde su rival, Giulia, entrena a las Amazonas. Todo se organiza por bandos: de un lado, las confidentes, del otro las rivales, las adversarias. El cambio de nombre de Morag será como un cambio morfológico para su contrincante: «*no te preguntaré por tu origen, la regla aquí es el silencio*». Las oposiciones llegan desde dos hombres que se complementan («*cuando uno empalidece el otro se broncea*»), desde mujeres que han sido castradas, desde los asesinatos incluso dentro del propio bando. Giulia somete a Morag a una prueba a través de la cual accede a una dualidad: convertirse en su sombra, en su guardaespaldas. En una serie de coreografías ágiles el animal se gana su confianza. Plegando el otro cuerpo al suyo, como en esas leyendas nórdicas o como en la alegoría bíblica donde se presenta el diablo o la muerte con otra apariencia, Giulia introduce al enemigo en casa, es incapaz de reconocerlo. Solo entre sueños llega el presagio de algo que resulta familiar. Cuando tome a la mujer de la mano para que la defienda sentirá

una especie de temblor. El cuerpo se suspende en el relato de la pesadilla (filmado también en travelling lateral), se vuelve lánguido. En otra habitación, Morag comienza a maquinar el complot con su confidente en una lengua extranjera. La esclava parece volverse secretamente cada vez más fuerte. Tras preparar una pócima (el cambio de color revela de nuevo el negativo de la imagen, el paso «al otro lado») consiguen resucitar al cuerpo del Shane: «-Estas vivo, en carne y hueso. -Claro, tócame si no lo crees». Comprenderemos entonces por qué el personaje que pronuncia aquel «*noli me tangere*» en *Out 1* se llamaba Thomas. Sin duda, se trata tan solo de un espejismo, como revela el viento del norte.

Como buena historia de piratas, en *Noroît* encontraremos también un tesoro: «*estoy aquí y allí, más lejos todavía, soy tú y yo, dos veces el mismo*». Para convertirse verdaderamente en la sombra de su rival, Morag debe desdoblarse tanto en sí misma como en otra que también es ella. Una suerte de «yo + yo» vampírico, donde el «tú» ha desaparecido. Pero tras el descubrimiento de la traición por parte de Giulia, encontramos una primera tentativa de enfrentamiento al mediodía. Un halo radiante lo envuelve todo, el sol está en el cenit y se combate bajo su signo (los planos solares se cuelan entre las fisuras del relato, haciendo de *Noroît* la doble a su vez de *Duelle*). Pero las diosas no están en igualdad de condiciones, puesto que Morag es la hija de la luna. Está en desventaja en relación a Giulia, la hija del sol. La única opción es huir si quiere evitar morir. Esas dos mujeres, sin duda son también revenantes, como escuchamos en una canción: «*ven, mejor morir que vivir pensando*». Es por ello que Giulia, finalmente, accederá a competir bajo el signo de la luna, en el terreno de Morag, con el único fin de *desenmascararla*. Un par de gestos de provocación (cada una mata a alguien del otro bando bajo el régimen lumínico de la otra), llegará la noche del combate. Una danza de cuerpos bailan al ritmo de los timbales (Tourneur) alrededor de Giulia, la hija del sol, en una suerte de solsticio: «*la corte se pone la piel, se agita salvaje, los cielos escuchan*». La mujer presenta a sus criaturas, sus panteras, sus monstruos. Ella los ha domesticado, ella vuelve a la mujer un animal. Esa danza sigue un movimiento de traslación, un movimiento astral a través del cual se transfiere la luz de un planeta a otro o bien uno de ellos es más veloz (la idea de rivalidad). El rojo quema entonces la imagen («*ternura entre la cruel madre y su bastardo, mis hijos, perdonadme, me redimiré, la madre incinera a su propia hija*») y los cuerpos comienzan

a moverse como en una suerte de espejo donde un gemelo asesina a su doble siamés. A partir de entonces, en el paso de una «escena solar» a lo real, habrá una especie de *décalage*, una suerte de estela, como indicando el tiempo que tarda en llegar la luz a los planetas o el rastro del sol. De una esquina veremos aparecer a Morag, la luna, que convierte la imagen en su negativo en blanco y negro. Morag clava su puñal a Giulia en una alternancia entre la imagen rojiza y la imagen en blanco y negro. La mujer cae, pero en un recoveco reaparece como revenante, buscando su segunda muerte: «*ten coraje, Morag, esta noche soy tu doble*». «*Morirás dos veces*», le responde Morag. Como compensando que compitan bajo su signo, Morag le concede una segunda oportunidad de vencer. Sin embargo, las diosas se clavan el puñal mutuamente, desvaneciéndose la una frente a la otra, como en un espejo. Una como doble de la otra, una dualidad como el día y la noche. No pueden existir el uno sin el otro. Entonces, las mujeres vuelven a los astros, a los perpetuos movimientos de rotación, condenadas a girar sobre su propio eje. Un equinoccio.

Pirandello llamaba a esa mujer que nace en la cabeza de otra «*envidia*», la vertiente asesina o suicida de la melancolía. «*Muere en mi lugar*», le pide a su hermana -sin duda, es la historia de *Mulholland Drive* e *INLAND EMPIRE*. Pero al ser hermanas, al unir las un vínculo de sangre, al ser dobles, una no puede morir como la otra no puede vivir sin la primera. Por eso Leni muere con Viva y Giulia con Morag. Es la segunda vida del fénix. Pero esa vida no es nada, no es un futuro, sino un volver, un revivir. La mujer vuelve porque no ha nacido -dice Frappat-, es una criatura exiliada en la vida paralela, donde las hijas del fuego surgen sin haber sido engendradas, surgen del espacio, fuera del tiempo. Mientras están en vida, viven en mundos cerrados (acuarios, fortalezas, casas de campo, celdas, torres, habitaciones pequeñas, vitrinas) y se comportan como animales. Los mundos paralelos también serán espacios cerrados, puesto que condenan a la repetición eterna del tiempo mítico (*Duelle*), del círculo maldito de la venganza (*Noroît*), de las grilladas retomadas (*Céline et Julie*), de lo atávico (*Meshes on the Afternoon, I walked with a zombie, Cat People*) o del propio tiempo del celuloide (Bergman, Lynch). Como escribe Frappat, «*el miedo es lo que inventan las revenantes para olvidar el tedio de los anillos de Saturno*».