

La secuencia onírica y la construcción de la interioridad en la ficción serial contemporánea.

Miguel García Peiró

Tutor: Francisco Benavente Burian

Curs: 2012/13

Treballs de recerca dels programes de postgrau del Departament de Comunicació

Departament de Comunicació

Universitat Pompeu Fabra

Resumen:

El presente trabajo trata sobre el imaginario de la interioridad en el contexto de la ficción serial contemporánea. Sin establecer una ruta definida por una variable formal determinada (autor, género, corriente estilística, etc.) enfocaré este estudio en el recurso expresivo de la secuencia onírica, entendiendo por tal no sólo la filmación de escenas pertenecientes al ámbito del sueño sino también a la recreación del delirio, la alucinación, las visiones, etc.

En un sentido amplio, dada la naturaleza del tema escogido, se hará necesaria una reflexión sobre la relación entre vigilia, sueño, tiempo e identidad, así como una reflexión sobre el modo en que la redefinición de estos conceptos desencadena paralelamente una nueva relación de los componentes narrativos con el relato mismo.

Keywords:

Dream sequence, television, serial fiction, dream scene, insight, introspection, delirium, inside, identity, character identity, trauma, emotional fracture, psychological state, memory, digital, personality, internal conflict, personality, wakefulness, narrative.

Índice

1. Introducción 4

Coordenadas	4
Conflicto interno, interioridad e identidad	10
Sueños, delirios, visiones, alucinaciones	11
Referentes y método	12

2. Tesis fundamental y punto de partida conceptual 14

Let me dream again	14
Atravesar un sueño	16
Soñar que se sueña	17
La porosidad de la escena onírica	17
El sueño sueño que se sabe sueño	18

3. La escisión interior 20

Otros reinos, otras almas	20
Olivia nunca ha estado aquí	22
Escisión: extrañamiento, separación, alejamiento.	24

4. Los sueños y el tiempo 28

Padecer la propia realidad	28
Michael Britten no sueña	29
Kevin Finnerty	29
El deseo de trascendencia y las muñecas rusas	32

5. Cogito ergo sum 34

Interiores transitables	34
La mística en tiempos de Facebook	37

6. La mirada ante sí 40

I know who you are	40
Confesiones	40
La voz que viene del espacio interior	42
Máscaras	45

1. Introducción

Nathaniel Fisher (Peter Krause) entra en la habitación que su padre –recién fallecido– reservaba secretamente en un restaurante de comida india. Inspecciona lentamente los pocos objetos dejados allí (un vaso sucio, un cenicero lleno de colillas, un cajón lleno de viejos vinilos, un mazo de cartas...). Todo tiene el aspecto sucio de un abandono prolongado. Nathaniel pone en marcha el pequeño tocadiscos con el último vinilo aún sobre en el plato. Suenan las guitarras iniciales de *Journey to the center of the mind* (The Amboy Dukes, 1968). No tarda en aparecer –ante la mirada de Nathaniel– su difunto padre (Nathaniel Fisher Sr., interpretado por Richard Jenkins) llevando a cabo una secuencia ininterrumpida de acciones: hace solitarios, bebe whisky, disfruta de la felación que le practica una prostituta, fuma crack con una pandilla de moteros, baila desenfrenadamente y, apostado en la ventana, ejerce de entusiasta francotirador. La cámara panea y el cuadro vuelve sobre el inexpresivo rostro de Nathaniel. El plano se abre lentamente hasta que vemos cómo, a sus espaldas, el difunto padre le observa.¹

No podemos decir que Nathaniel esté soñando. No vemos cómo se abren sus ojos ni cómo se incorpora en su cama, en mitad de la noche. Nathaniel tampoco parece consciente de que, mientras él observaba a su padre, estaba siendo observado, a su vez, por su padre. Este gesto está reservado para el espectador y le sirve de espejo: es el espectador quien, como Nathaniel, creía ser el observador de la escena. Pero quien realmente tiene el privilegio de observar la escena desde un plano de superioridad –es decir, el verdadero espectador de la escena– es, en realidad, el difunto. El dispositivo es interesante: la visión interior de Nathaniel –su experiencia interna– queda expuesta como objeto. Pero esto no ocurre solo –ni principalmente– por el hecho de que el delirio fluya *dentro del cuadro*, es decir, ante la mirada atenta de Nathaniel. La cuestión relevante es que la experiencia alucinatoria objetivada lanza una mirada sobre sí misma. Lo importante, aquí, es reconocer el juego de capas. Se trata de un juego –casi a modo de repliegue– con el que se da una particular articulación al personaje y a su experiencia interna. El delirio mismo –la ensoñación, el sueño, la alucinación, la mirada al interior de un personaje– son, ahora, personajes con una especial carta de ciudadanía en la escena. El delirio se observa a sí mismo y observa, además, al individuo del cual *procede*. De este modo, el delirio gana una especial conciencia de sí, no sólo como delirio, sino como elemento constitutivo del relato que habita.

La eclosión de la ficción televisiva de las últimas dos décadas está marcada en buena medida por este cuidadoso detenimiento en la creación de un discurso de la interioridad, por esa forma de tratar la mirada que *cruza el interior* –la interioridad, la vida interior, las experiencias privadas– y por el

¹ The room, *Six Feet Under*, temporada I (Alan Ball, HBO 2001-2005).

modo en que esa mirada se integra en la totalidad del relato.



Obviamente, la reconstrucción de la experiencia interna está presente en toda forma de ficción desde tiempos inmemoriales. Debe quedar claro que no pretendo afirmar que la serialidad contemporánea ha conquistado un campo de intenciones y recursos nunca antes explorados. Lo que me parece relevante –y este pretende ser el objeto de esta investigación– es la particular manera en que, una parte de la serialidad contemporánea, se sirve de ese imaginario y lo renueva, alentando así un juego narrativo propio –un discurso, una noción del individuo y una especial forma de relación entre los elementos integrantes de la ficción serial. Series como *Six feet under* (Alan Ball), *The Sopranos* (David Chase), *Lost* (J.J. Abrams, D., Lindelof, J., Lieber), *Carnivàle* (Daniel Knauf), *Fringe* (Abrams, Kurtzman, Orci), *Alias* (Abrams), *Dexter* (James Manos Jr.) o *Awake* (Kyle Killen)... e incluso series con un tono discursivo menos abrupto como *Breaking Bad* (Vince Gilligan), *Boardwalk Empire* (Terence Winter) o *Mad Men* (Matthew Weiner) están gestionando –o han gestionado– de un modo llamativo ciertos aspectos de ese incipiente *imaginario de la interioridad*, cohesionando y modelando, con ello, facetas relevantes de su propio universo discursivo.

Desde la perspectiva de este trabajo, la cuestión central no puede ser, como es obvio, el presunto nacimiento de un discurso visual de la interioridad o de un imaginario de la interioridad.

Fundamentalmente porque rastrear el origen de este imaginario nos llevaría al nacimiento de la ficción *per se*. Se trata, por el contrario, de ensayar un análisis sobre el modo en que la ficción serial contemporánea se ha posicionado ante ese imaginario y abre así una bolsa renovada de intereses y preocupaciones.

Comprendo que son varias las cuestiones las que se entretajan en todo este asunto: realidad, irrealidad, fantasía, interioridad, identidad, complejidad narrativa... En definitiva, todas ellas son

cuestiones que están conectadas en más de un punto crítico y cuyo tratamiento, algo más detenido, sería deseable en un espacio de investigación más amplio.

Con respecto al objeto material de este estudio, he escogido no centrarme de antemano en un número concreto de autores o series. Pretendo que el recurso expresivo sea el elemento cohesionador de esta investigación y rastrear este elemento mediante un número indeterminado de casos con temática, género, duración y estilo variado. Con ello, mi intención es la de reflexionar sobre esa parcela expresiva, sobre la evolución de ese abanico de recursos y la paralela evolución de la noción de personaje, su volumen y su metabolismo como ente narrativo. La cuestión del concepto de *autor* –posible ligazón en el conjunto de las series que trataré ya que en todas ellas hay un peso específico del creador, show runner o del guionista– es una cuestión relevante de la que me ocuparé en la conclusión.

Una última advertencia. Quisiera evitar los tramos “muertos” en este trabajo. Por tal cosa, entiendo la repetición de argumentos generales de serie y los comentarios generalistas sobre los autores, épocas, periodos o la naturaleza del medio televisivo. Asumo que el lector conoce las series y las tramas de las que aquí hablaré y me propongo referirme a cuestiones generales y hacer aclaraciones sobre la trama general cuando sea necesario para comprender la tesis que trato de defender en cada caso. Espero que esta estrategia no derive en una esclerosis del texto.

Coordenadas

Este trabajo pretende vérselas con una cuestión, de por sí, escurridiza: la cuestión del tratamiento fílmico de lo que –en una buena parte de la reflexión sobre la identidad personal, el lenguaje y la psique humana– se ha dado en llamar *interioridad* o *experiencia privada*. Dicho de otro modo, este trabajo trata sobre la puesta en imágenes de aquello que habitualmente llamamos la *dimensión interna* de un personaje, su mundo interior, las experiencias privadas que, en sentido estricto, sólo pueden darse en el espacio acotado de la psique individual (eso que David Hume, sin llegar a establecer ningún compromiso ontológico al respecto, llamaba *nuestro teatro interior*)². Me refiero, obviamente, a ese entorno habitado por recuerdos, deseos, miedos, traumas, voces, imágenes,

² “La mente es una especie de teatro en el que distintas percepciones se presentan en forma sucesiva; pasan, vuelven a pasar, se desvanecen y mezclan en una variedad infinita de posturas y situaciones. No existe en ella con propiedad ni simplicidad en un tiempo, ni identidad a lo largo de momentos diferentes, sea cual sea la inclinación natural que nos lleve a imaginar esa simplicidad e identidad. La comparación del teatro no debe confundirnos: son solamente las percepciones las que constituyen la mente, de modo que no tenemos ni la noción más remota del lugar en que se representan esas escenas, ni tampoco de los materiales de que están compuestas.” Hume, D., *Tratado de la Naturaleza Humana*, I.4.6, Ed. Tecnos, 2005.

sueños... Y, en constante combinación, delirios, alucinaciones, difuntos, seres inexistentes y mezclas de todo ello... Un *espacio* cuyo contacto –podríamos afirmar– constituye el núcleo intuitivo de la *conciencia de sí*.

Se trata de un espacio al que el cine ha accedido mediante todo un imaginario del sueño, el recuerdo, el delirio, el espejismo y la alucinación... mediante recursos fílmicos como el flashback, la voz en off, la escena onírica, etc..

Con el fin de delimitar este campo –difícil de abarcar de por sí– estableceré dos coordenadas que, al menos en cuanto al alcance de mis intenciones, lo harán algo más asequible. Por una parte, me propongo tomar, como referencia de orientación para este trabajo, el dispositivo de la secuencia onírica. Por otro lado, propondré un análisis circunscrito –fundamental, pero no completamente– a series de producción norteamericana rodadas a lo largo de la primera década del siglo XXI.³

¿Por qué la escena onírica y por qué series de ese periodo? Porque la escena onírica ha explotado. La escena onírica, como espero mostrar, ha mutado, se ha fundido, se ha entrometido, se ha disfrazado y se ha emparentado con el delirio, la alucinación, el recuerdo, la visión... Porque la escena onírica ha dejado de ser onírica, se ha convertido en *metaescena*, en personaje, en capa narrativa, en atmósfera, en pretexto para dar golpes de timón en el guion y generar derivas narrativas poco habituales en la ficción televisiva de las primeras décadas.

Es cierto que dentro del panorama televisivo de este periodo se produce un giro relevante en este sentido y en el modo de comprender esta cuestión. Es sintomática toda la hornada de series *mainstream* en las que el abuso de la experiencia privada –hipertrófica en estos casos– se convierte en eje y pretexto narrativo (Medium (CBS), Ghost Whisperer (ABC), Buffy, the vampire slayer (The WB - UPN), etc.).⁴

Sin embargo, considero que la llamada tradicionalmente “*escena onírica*” se ha fracturado. Y sus fragmentos invaden el cuadro en proporciones desiguales. Figuras y seres que habitan el sueño (el difunto, el desaparecido, el que nunca ha existido, el doble, el ser que muta) transitan a su antojo por los espacios de la vigilia. Su voluntad está por encima de los designios del sueño, del símbolo y de las pautas que previamente ceñían la secuencia onírica. La distinción vigilia-sueño está fuera del margen de sentido fijado tradicionalmente.

³ Es decir, en este periodo llamado por algunos *Post-TV*, una fase que sucedería así a la llamada *segunda edad de oro de la TV norteamericana* (Robert J, Thompson, 1996).

⁴ Sobre la distinción entre series *mainstream* y series de culto existe un gran volumen de literatura. Baste citar aquí, por su actualidad, HILLS, Matt, *Mainstream Cult*, en Stacey Abbot (Ed.), *The Cult TV Book*, I.B.Tauris, London - N.Y., 2010.

Del mismo modo, la distancia y la relación entre *exterior* e *interior* se reelabora y cobra una especial relevancia figurativa. El espacio exterior cobra gran importancia a la hora de establecer un nexo con los conflictos internos del personaje y de definir su vida interior, bien por contraposición, bien por asfixia (Miami, Albuquerque, Boston, Baltimore, New Jersey...) El espacio exterior ha empezado a jugar un papel relevante en un sentido nuevo y en la medida en que el espacio interior ha cobrado un eco antes poco pronunciado con esta rotundidad. El exterior emite resonancias en la interioridad y, a la vez, cobra una mayor entidad porque un *yo* circula a través de sus grietas, se estrella contra él y se enfrenta a él (la relación de Walter White con el desierto fronterizo de Albuquerque, por ejemplo, no es superficial, tiene un eco en el modelaje de su conflicto interno y densifica su soledad y su aislamiento). El espacio exterior adquiere los rasgos de una membrana que se adhiere al individuo y establece una relación especial con él. Y, en estrecha relación con esto, proliferan los espacios subterráneos: las escotillas (*Lost*), los laboratorios (*Breaking Bad*), las minas (Babylon, Carnivàle), los laboratorios (el de Harvard de Walter Bishop), el área de trabajo de los Fisher (esa especie de cripta subterránea donde maquillan a los cadáveres), el búnker logístico de *24*, o el CDC en *The walking Dead*... En todos ellos –en todos esos subsuelos– hay un destello de espacio interno, una lógica de lo subterráneo que impregna al personaje.

La serialidad contemporánea –segundo eje de coordenadas para este trabajo– está, en gran medida marcada por el deseo de explorar, con una audacia renovada, ese espacio que, hasta la llegada de *Twin Peaks* –quizá por esa necesidad previa de transparencia, de economía de recursos, de *directo*, la inmediatez que tradicionalmente han determinado el tipo crecimiento del lenguaje televisivo– había sido menor en el conjunto de pautas narrativas de la televisión.

Una ficción televisiva más sosegada, más reposada, con un sentido distinto del tiempo (*It's not TV*) ha permitido abarcar un modo nuevo de abarcar la ficción y un desarrollo del lenguaje televisivo que aborda la construcción de la identidad y el conflicto interno de un modo cualitativamente distinto. La televisión se permite un detenimiento y una escenificación que ya no es sólo dilación (establecer otro *tempo* puede significar mantener el suspense, pero el detenimiento es una apertura de la mirada hacia las cuestiones del ser mismo del personaje). Como espero mostrar a lo largo del trabajo, la narración televisiva ha abierto un camino nuevo a la profundidad y al volumen interno del personaje, a su saberse *sí mismo*, en el que su mirada y la pretensión de reconocerse son cuestiones centrales.

Teniendo estas dos coordenadas en mente, mi intención es la de reflexionar sobre el modo en que la televisión define y plasma esa *mirada-reflejo* y la hipótesis que acompañará este recorrido asume que, en una buena parte de la serialidad contemporánea, se despliega un imaginario de la

interioridad marcado por la complejidad y la contradicción; una interioridad que existe en proceso de trascendencia y en ‘estado de tránsito permanente’. La escisión, el desmembramiento y un fértil alejamiento de sí misma (“enajenación” sería una palabra interesante aquí) son notas especialmente relevantes de esa extrapolación visual. En buena medida, es una identidad en fase de conquista de sí misma y en proceso de aceptación a tras los golpes al orgullo y la autoestima colectiva de la última década.

En la escena que cierra la cuarta temporada de *Six Feet Under*, Nathaniel Fisher Sr. (el padre difunto) mira la ciudad bajo la lluvia, fumando, apoyado en el marco de la puerta del balcón. David Fisher (Michael C. Hall) se acerca y hablan. El padre le dice que se siente orgulloso de él por su valentía tras haber ido a la cárcel y mirar cara a cara a su agresor. David lo considera una estupidez, un gesto del que arrepentirse, doloroso e innecesario. La puesta en escena es propia de un *tearjerker*: hablan frente a la lluvia del sentimiento de fracaso de David y acabarán abrazados. Sin embargo, la postura que adopta el padre muerto retuerce, como es habitual, la carga magnética de la escena: *Don't give me this phony existential bullshit! I expect better from you* –le espeta el padre a David cuando éste señala la futilidad de su gesto como su único valor. Y le dice, sin rodeos, que su dolor no vale nada, que tiene todas las posibilidades ante él, abiertas de par en par y lo único que hace es lloriquear. *Estás vivo* –le dice el padre– *¿Qué es un poco de dolor comparado con eso?* El padre de David sabe que no estar vivo es no tener relato propio. Su existencia se produce en el relato de otros. Él es un delirio y es plenamente consciente de lo que eso significa. Es plenamente consciente de lo que él *es*: parte del relato de David. Está atrapado en los circuitos narrativos de otros personajes, no tiene circuito narrativo propio. Y se queja, se burla y se divierte, porque, en el fondo ¿qué otra opción le queda? Esa es su doblez, su dislocación, la que produce su sobredimensionada conciencia de sí como entidad fantasmagórica y su conciencia de desajuste con el relato. Y si nos fijamos bien, la cuestión central del diálogo es esa: *yo ya no tengo relato* –podría decir Nathaniel padre– *yo ya no circulo en esta narración, pero tú sí. No lo olvides y aprovéchalo.* Y esto se hace frente a la lluvia, en la ventana... en una clara, burlona y potente revisión de un motivo visual que, gracias a giros como este, parece mantenerse a salvo. Obviamente, es un claro juego de exageración de la caligrafía genérica del melodrama. *Reconozcámoslo* –parece querer decir la escena en tono jocosos–, *en el fondo te puedes permitir ser un poco llorón si te apetece. Para eso estás vivo.*



Jean-Claude Carrière recuerda un encuentro mantenido con el neurólogo Oliver Sacks en el que tuvo la ocasión de preguntarle qué era, para él un hombre normal. *Un hombre normal, quizás*, – contestó Sacks– *era aquel capaz de contar su propia historia. Sabe de dónde procede (tiene un origen, un pasado, una memoria ordenada), sabe dónde está (su identidad), y cree saber adónde va (tiene proyectos, y la muerte al final). Está situado, por lo tanto, en el curso de un relato, es en sí mismo, una historia, y puede contarse.*⁵

Conflicto interno, interioridad e identidad

Hay algo contradictorio y estimulante en las apariciones del difunto Nathaniel Fisher que parece tomar forma si nos detenemos a pensar en las consecuencias del comentario de Carrière – sintonizado con el trasfondo de muchas concepciones narrativas de la identidad personal (Danto, Schaefer, Ricoeur...)–. Si la cámara *transita* hacia el interior del personaje, si la imagen nos muestra aquello que “ocurre” más allá de los límites de la percepción de “los otros”, e incluso más allá de la conciencia misma del personaje (ciertos planos nos muestran aquella parte de su delirio que queda a las espaldas del personaje e incluso que ningún otro personaje tiene la capacidad de ver), es porque el espacio interior (la experiencia privada) se sitúa en un lugar diferente, salta más allá de su lugar tradicional, gana plano *per se*. No se trata de una representación de los mecanismos psicológicos o fisiológicos internos –a lo Woody Allen–, o de una extrapolación del deseo hacia una experiencia artificial interna controlada, tampoco de una visualización de la percepción interna –a lo Matrix–, sino de una conquista de la interioridad, de una rebelión de los fragmentos escindidos del interior del personaje, de la construcción de un panorama de desdobles del yo, de reflejos y proyecciones de las propias contradicciones que habitan el interior. En definitiva, de una *esquizotopía*.

La expansión de la ficción serial lleva aparejada una expansión del conflicto interno. Pero la puesta en escena del conflicto interno ha sufrido una interesante mutación en las últimas décadas de la ficción serial televisiva, tanto por su alcance, contenidos y condiciones de su existencia, como por el cuerpo escénico y narrativo que se ha elaborado para darle presencia. Los miedos de un capo mafioso de New Jersey, las fobias y tribulaciones de un forense asesino en serie, los deseos intoxicados de un profesor de química, las fantasías lascivas de un sacerdote con alma diabólica, etc., serían algunos buenos ejemplos de la audacia y radicalidad a la hora de establecer una dirección para el conflicto interno. Lo que me interesa aquí no es tanto el contenido mismo sino el modo en que se lleva a cabo la escenificación o se establece un criterio narrativo innovador para la manifestación de tales conflictos.

⁵ Carrière, J.C., *El círculo de los mentirosos*, Ed. Lumen, 2001, p. 11

Aunque podremos encontrar antecedentes y rastros de todo recurso en diferentes momentos y cualquier gesto es rastreable en el pasado, no creo que sea disparatado afirmar que las estrategias específicas de la serialidad contemporánea pueden establecer una demarcación clara por su originalidad. No hay un set de recursos definidos que nos permitan establecer tal demarcación, pero sí un conjunto de decisiones que avalan esta nueva manera de entender el conflicto, un cierto detenimiento y una nueva disposición ante los mismos.

Sueños, delirios, visiones, alucinaciones

Parto de una consideración básica que debe ser aclarada. La escena onírica, como dispositivo para el despliegue de un imaginario de la interioridad, presenta un metabolismo fílmico muy próximo a la escena de delirio, la pesadilla, la alucinación o la visión.

Si en términos psicológicos, clínicos o psicoanalíticos es posible –y necesario– distinguir entre sueño, alucinación, delirio y visión. En términos narrativos estas categorías pueden convivir y generar un productivo desorden de sentido. Aunque sueños, delirios y alucinaciones tienen sus propias marcas narrativas, me propongo utilizar el concepto de *escena onírica* de modo inclusivo. Sin duda, en todos los casos, estamos ante esa misma interioridad *derramándose* sobre el espacio de la vigilia. El diálogo con las voces internas, su catalización a través de difuntos que recorren el espacio diurno o la interacción con seres que pertenecen a otro espacio diegético, forman parte de esa irrupción que deforma el hilo de la narración y le hace adoptar formas insospechadamente fértiles.

Y esa *derrama* de los elementos oníricos desdibuja los cauces dentro de los cuales, hasta el momento, circulaban todas esas entidades: el paso de lo real –la vigilia– a lo Real –en términos lacanianos, lo relativo al tejido de relaciones simbólicas que rigen la vida del individuo– ha modificado sustancialmente sus trámites en el proceso de generación de imágenes. Los primeros surrealistas afirmaban que la necesidad de distinguir entre sueño y vigilia es un mero trámite industrial. *Realidad* y *sueño* –decía A. Breton– son «vasos comunicantes». Y este es uno de los rasgos más interesantes de la serialidad televisiva contemporánea: su capacidad para establecer una comunicación fluida entre lo real y lo Real; su modo de articular libremente la *ilusión* (*concepto o imagen sin verdadera realidad*) dentro de la ilusión fílmica.

Incluso se ha producido una liberación con respecto a las convenciones narrativas utilizadas para establecer la representación de ciertos fenómenos psíquicos. Un simple cambio de plano puede situarnos en una escena onírica, un delirio o alucinación. Vigilia y sueño dejan de ser espacios estancos. Las partículas del sueño (objetos, sonidos, personas, lugares, espacios...) alcanzan un

enorme grado de independencia con respecto a sus portadores, dándole una particular textura al tejido narrativo y estableciendo otro tipo de conversación con el lector.

Referentes y método

Casi de modo inmediato, ante la propuesta de tratar el sueño, el delirio y la interioridad, (en el lenguaje audiovisual) una imagen de Freud cruzará como un rayo nuestra retina. Posiblemente también empiecen a desfilan pronto por nuestra mente los nombres de Jung, Durand, Bergson, Bachelard, Lacan...

El psicoanálisis abre una vía de exploración en la que al sueño se le concede un perfil *demoníaco* – como los antiguos *demonios* griegos, su función sería transmitir mensajes de una esfera de la realidad a otra, en este caso, de la esfera inconsciente a la realidad consciente–.

No obstante, y sin desmerecer en ningún sentido las aportaciones de la antropología, el psicoanálisis y la psicología clínica, pretendo centrar el trazo de esta investigación asumiendo una segunda vía de comprensión en la que se deja a un lado el carácter de síntoma o de índice de la realidad onírica y se atiende a su carácter de *fenómeno*. Me refiero, como puede deducirse, al sentido de fenómeno que recupera Husserl y que genera toda una corriente de pensamiento que culmina en varias formas de existencialismo (Max Scheler, Heidegger, Sartre, Gabriel Marcel, Merleau-Ponty o Paul Ricoeur, por citar sólo a algunos nombres). Es decir, el fenómeno entendido como *aquello que se da a la intuición sin inferencias mediadoras*, depurado de todo psicologismo, teoreticismo o de las limitaciones de la llamada filosofía positiva.

Mi intención es la de recurrir a una perspectiva desarrollada por las corrientes herederas del existencialismo europeo, desde Heidegger hasta Sartre y Merleau-Ponty, y culminando particularmente en el injustamente desatendido y extremadamente fértil pensamiento de María Zambrano.

María Zambrano dedicó una buena parte de sus esfuerzos a desarrollar una reflexión sobre el sueño desde una perspectiva filosófica alejada de las lecturas psicologistas, clínicas o positivistas. Como parte de su tematización de la *razón poética* adopta como objeto de reflexión filosófica la cuestión de sueño, centrándose en su forma, su naturaleza y no exclusiva ni principalmente en su contenido simbólico. Y aunque se declara explícitamente desligada de la tradición metodológica de la fenomenología, no deja de atenderlo como fenómeno (*en lo que tiene de aparición del ser –y de apariencia que lo encubre–*).⁶

⁶ Zambrano, M., *Los sueños y el tiempo* en *El sueño creador*, Ed. Turner, 1986, p. 17.

Considero que la valentía de Zambrano a la hora de abordar este tema es admirable y que sus reflexiones sobre el sueño nos serán muy útiles a la hora de alumbrar este imaginario de la interioridad y rastrear en él el efecto, más acusado en la seralidad de la última década, de lo que ella llamaba el *padecimiento de la propia trascendencia*, el estado de *deyección* (en términos heideggerianos) o *arroyo* a una realidad con la que nos las tenemos que haber desde el momento en que estamos vivos. Y, sobre todo, de la importancia que le concede al concepto de *razón poética* – más allá de la razón positiva o científica– para establecer una comprensión –una aprehensión, menos segura pero más profunda y útil– de eso *real* ante lo que toda subjetividad debe enfrentarse y negociar. Como intentaré mostrar, es en esa liberación de las cadenas de la vigilia, en ese salto fuera de la uniformidad narrativa, en donde se visualiza mejor una relación con la vigilia. El modo en que el lenguaje fílmico renueva ciertas convenciones y abre nuevas vías en la forma de tratar esa filmación de la interioridad a través del sueño, el delirio o la alucinación se encuentran muy próximas a algunas de las ideas centrales del pensamiento de María Zambrano que trataré de traer al texto.

Evidentemente, no afirmaré que J.J. Abrams, David Chase o Alan Ball son lectores de Heidegger, Merleau-Ponty o María Zambrano. No sé si lo serán. Y, en realidad, no me importa. Lo que sí me atrevería a afirmar es que, surcando diferentes mares, acaban fondeando en puertos similares. Es decir, exploran aspectos de esa noción de individuo que ya anticiparon figuras muy relevantes del pensamiento del siglo XX, preocupados por la cuestión de la existencia, el individuo, el ser y su relación con el tiempo. Lo único que quisiera poner de manifiesto aquí es esa convergencia entre las derivas de la concepción del individuo moderno y la configuración de un imaginario de la interioridad en la imagen televisiva contemporánea.

Mi intención, por tanto, es la de considerar la narración del sueño –el delirio o la alucinación– desde una perspectiva fenomenológica. No será la carga simbólica interna y particular ni la posible traslación de su sentido –su traducción o interpretación– lo que servirá para complementar este trabajo, sino el modo en que cierta fenomenología del sueño configura los recursos expresivos –narrativos y plásticos– a la hora de construir tales escenas, a la hora de conformar y renovar un determinado imaginario de lo interior.

2. Tesis fundamental y punto de partida conceptual

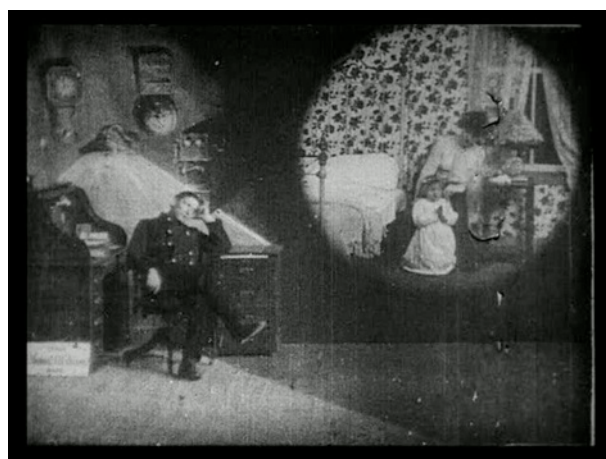
Let me dream again

En la escena única de *Let me dream again* (G.A.Smith, 1900) un señor disfruta de una fiesta íntima con una joven señorita. El plano es fijo y el fondo es plano. Los dos están disfrazados, beben, ríen y flirtean abiertamente. Tras varias carcajadas y caricias la imagen pierde enfoque. Poco a poco, las dos siluetas se diluyen y la escena recupera foco. El mismo señor está en su cama, dormido y en pijama, y abraza amorosamente a su corriente esposa que, como era de esperar, nada tiene que ver con la atractiva muchacha del sueño.



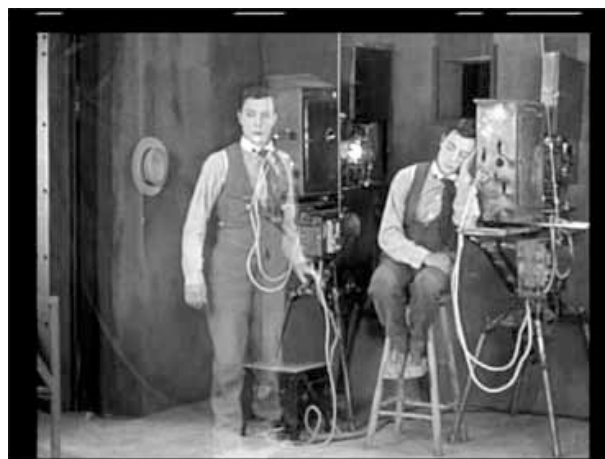
Es posible que esta sea la primera escena onírica de la historia. Pero, dejando al margen del sobrestimado asunto de la originalidad, dos cuestiones resultan interesantes. La primera es la forma en la que se plasma esa transición entre vigilia y sueño: un desenfoque del plano, una pérdida de la claridad, de la transparencia; un abrir los ojos mecánico. El tránsito entre la vigilia y el sueño es marcado, desde los primeros momentos del cine, con la pérdida de claridad. Sin duda, tiene algo que ver con el enfoque y desenfoque de nuestra retina al cambiar de espacio o al salir de un letargo. La segunda cuestión tiene que ver con los tipos de realidad que se comparan en esta escena. El despertar es un aterrizaje forzoso, el paso a lo anodino, a una realidad antipática. En el sueño se daba rienda suelta al deseo. El hombre podía ser tranquilamente infiel a su señora, sin remordimiento. Su caída en la realidad es cómica porque su decepción y gestualidad, pero, también, porque reconocemos la frustración que provoca lo real (en términos lacanianos y en lo tocante a su idea de huida del sueño).

Otro ejemplo temprano lo encontramos en *The Dream of a Fireman* (E.S.Porter, 1902), donde un bombero tiene un sueño premonitorio –una visión– que le alarma sobre un peligro real. Son dos ejemplos interesantes por dos razones. El primero, por su uso del desenfoque para representar el despertar. El segundo, por su capacidad para anticipar una cuestión narrativa



con gran fortuna en la posteridad: el sueño y la realidad no tienen por qué fraguar en un relato separado. Muy cerca en el tiempo, Méliès supo representar las estrambóticas pesadillas de un rajá (*The Rajah's Dream*, 1900) y de un astrónomo (*The astronomer's dream*, 1900) entre otras cosas muy similares. Pero, aunque aparezca el sueño, Méliès no apoya la transición sobre los efectos ópticos. Su transición se entiende porque se produce un giro narrativo.

Existen muchos otros ejemplos posteriores, aún en el contexto del cine primitivo y sin duda uno de los más relevantes –por la fertilidad de su discurso y su valentía narrativa, adelantada a su tiempo– es el que Buster Keaton construye en *Sherlock Jr.* (1924), donde el sueño cobra por primera vez conciencia y una versión semitransparente del mismo Keaton trata de despertar a su yo-en-vigilia y advertirle de lo que ocurre.



Cuando nace la ficción serial televisiva la escena y la secuencia onírica son lugares ya muy transitados por el cine y, previamente por la literatura y el teatro. No me propongo establecer una taxonomía hermética y rígida de la escena onírica ni un cuadro cronológico comparativo del que se deriven espacios medianamente estancos. Dejando al margen los beneficios y utilidad que pudieran tener tales análisis, considero que ninguna de esas dos opciones resulta especialmente interesante para mi propuesta. En lugar de esto, optaré por establecer, en términos abiertos y flexibles, varias coordenadas mediante las que otear algunos de los modos en que se despliega el tratamiento visual de la escena onírica, la alucinación y el delirio, en el contexto del ámbito televisivo.

Lo que me propongo aquí es identificar el modo de articular la relación entre objetividad y subjetividad; entre vigilia y sueño; entre lo real y lo irreal-ilusorio. Mi hipótesis, en este punto, pasa por afirmar que la particularidad de la escena onírica contemporánea radica en desligarse de ciertos compromisos ontológicos a los que ha estado más o menos anclada en el pasado; desligarse, en definitiva, de cierta comprensión del sujeto y de su relación con su interioridad.

Esta particularidad no es exclusiva de la escena televisiva contemporánea –como ya se sabe, nada es exclusivo de una época, periodo, lenguaje o autor– pero, como intentaré mostrar a lo largo del trabajo, el grado de conciencia que la escena tiene de su propia ruptura con esos compromisos sí es particularmente acusado en la serialidad contemporánea. Y esto ocurre, a mi parecer, en la medida en que el lenguaje televisivo ha ganado, a lo largo de las dos últimas décadas, una conciencia de sí

mismo como mecanismo conformador de la autopercepción y de la percepción de la experiencia interna y, por tanto, como máquina de exploración del reino de la subjetividad. Lo que, en definitiva, estoy afirmando, es que la ficción televisiva se hace especialmente consciente de su capacidad para inyectar en el sujeto las formas y mecanismos mediante los que el mismo sujeto se percibe a sí mismo. La idea de que el discurso televisivo suministra un *equipamiento simbólico* (*symbolic equipment*) al individuo está presente muchas corrientes de reflexión vivas (Burke, Brummet, etc.).⁷ Pero el medio televisivo es más que un mero servidor de narraciones, de información. Es algo más, algo tan familiar y tan presente en el modo de comprender el mundo del ciudadano moderno que se ha convertido en un inyector subcutáneo de las claves de su interpretación. Y el lenguaje televisivo es consciente de este poder. El hacerse consciente le libera de complejos y le permite romper sus propias convenciones como más le place. La cuestión relevante es, por tanto, el grado en que las imágenes ganan conciencia de sí mismas en tanto que elemento narrativo, en tanto que imagen-sueño; el modo en que ellas mismas asumen su capacidad de impregnar la vigilia y la derivas de la narración a la que ellas pertenecen; su conciencia de sí, como elementos, no de un sujeto que sueña, sino de un relato que transcurre y, por tanto, su grado de autonomía con respecto a esa subjetividad.

Atravesar un sueño

En muchas ocasiones, la escena onírica, el delirio o la alucinación adquieren un perfil episódico. No hay un salto estructural entre dimensiones del relato, son elementos integrados en la diégesis, aunque el punto de vista –deliberadamente ambiguo– y la entrada formal pueda hacernos dudar con respecto al fragmento de la realidad narrativa en que nos encontramos.

La memorable *Twilight Zone* (Rod Serling) se inauguró con inolvidable episodio (*Where is everybody?*) construido casi íntegramente sobre el delirio de un hombre que, tras pasar más de 30 horas encerrado en un simulador de nave espacial, cree encontrarse deambulando por un pueblo en el que todos los habitantes parecen haberse evaporado en mitad de su actividad cotidiana. Toda una declaración de principios de Rod Serling mediante la que auguraría una inagotable serie de versiones de esta forma de delirio.

Así, las derivas musicales en *The Singing Detective* (Dennis Potter) o los momentos lumínicos de *Heimat* (E. Reitz).

⁷ Leverette, M., Brian L., Buckley, C., *It's Not TV: Watching HBO in the Post-Television Era*, Routledge, London - N.Y., 2008, p. 210 y ss.

Desde la perspectiva de la construcción narrativa, el sueño no deja de ser un tránsito, un lugar de paso desde el que se reinterpreta la vigilia. Así, el sueño o el delirio se presentan como acontecimientos estanco a través del que la diégesis transita; un acontecimiento más o menos delimitado y distinguible de la vigilia que se añade al relato.

Bien sea con el objetivo de sorprendernos, bien con el de mostrarnos una realidad paralela, un mundo interior, lo que se nos ofrece es una mirada al interior de un sueño.

Soñar que se sueña

En *Sherlock Holmes Jr.*, Buster Keaton se queda dormido en el cuarto del proyector –qué oportuno resulta: el espacio desde el que se proyecta el sueño– y un doble espectral abandona su cuerpo, se observa: se sabe dormido... Pero, además, intenta despertarse cuando la proyección exige el interés de su *yo dormido*. El personaje-sueño tiene conciencia de su propia situación.

Northern Exposure (Joshua Brand, John Falsey) incidía constantemente en escenas oníricas en las que el personaje cobraba conciencia de ser un personaje en un sueño. Así, en el capítulo *Aurora Borealis* los personajes del sueño hablan del sueño mismo y establecen casi una burla: no sólo hay una conciencia del sueño, sino de las claves de interpretación psicoanalítica del sueño que están teniendo en ese momento (Chris Stevens y su hermano hablan en sentido figurado de la castración, del trauma y de los complejos que se ponen de manifiesto simbólicamente en el sueño). La serie lleva la secuencia onírica a despliegues narrativos completamente inusuales y en constante autorreferencialidad hacia la transgresión de los compromisos convencionales del sueño.

Por poner algún ejemplo algo más actual, uno de los sueños de la Dra. Melfi (Lorraine Bracco) en *Los Soprano* tienen un planteamiento similar. Así, en *El empleado del mes* (temp III, ep. 4) la doctora Melfi sueña con un perro de raza rottweiler que la protege mientras intenta comprar un refresco de cola con pasta italiana... Obviamente, se trataría de un dispositivo humorístico (un psiquiatra tiene sueños bien dispuestos desde la perspectiva de la interpretación simbólica) que más tarde es analizado con claridad por la misma doctora Melfi en la consulta de su colega, el Dr. Elliot Kupferberg.

La porosidad de la escena onírica

En un giro de tuerca más, el sueño puede adoptar conciencia de sí mismo. El reino de lo onírico, en cierto momento, parece adquirir la forma de una corriente que circula a través de la vigilia. De algún modo, la membrana que separa sueño y realidad se vuelve porosa, y el sueño tiene el poder de preñar la vigilia, en incluso de dominarla y someterla. Interviene en la vigilia a través de los sujetos –o no-sujetos, como es el caso de Bob en *Twin Peaks* (D. Lynch) – que transitan por ella o a través de mensajeros directos y explícitos.

Es inevitable localizar un foco importante de esta manifestación en la llamada *TV second golden age* (Rober J. Thompson, 1996). Series como *Thirtysomething* (Herskovitz & Zwick), *Twin Peaks* (D. Lynch), *Moonlighting* (G. Gordon Caron), o la ya citada *Northern exposure* (en tantas otras ocasiones) etc., siguen desarrollos de la escena onírica que la sitúan en los márgenes de la vigilia, se asoma a las tramas y las impregna de diversas maneras. Los sueños, delirios y alucinaciones se entrometen y constituyen un eje narrativo por el que atraviesan y condicionan a la misma acción-en-vigilia. Así, *Twin Peaks* merecería una mención aparte. Los sueños del agente Dale Cooper (Kyle MacLachlan) practican una incisión en lo real, determinándola y jugando con ella. El sueño en *Twin Peaks* alcanza cotas de enigma superlativo y la relación que el agente Cooper tiene ellos (a modo de guía y clave espiritual para encontrar la solución al enigma del asesinato de Laura Palmer) abren un campo de libertad creativa sin parangón.

La cuestión de la autoconciencia del sueño y el juego con la simbología en *Northern Exposure* daría también para un trabajo con dedicación exclusiva. Como ya ha sido mencionado en muchas ocasiones, es importante subrayar la persistencia del juego con los símbolos –casi rayando la ironía explícita– tratados por Jung o Campbell.⁸

En consecuencia, en este modo de manifestarse el sueño, hay una transferencia de fluidos, un juego cinético que pone en cuestión la consistencia y la jerarquía de las dos esferas. El sueño se esfuerza no sólo por manifestarse, sino por prolongar sus extremidades hasta la esfera ontológica de la vigilia.

El sueño sueño que se sabe sueño

El hiato entre vigilia y sueño –sujeto y conciencia, personaje y delirio– llega a desaparecer. El sueño y sus componentes adquieren una entidad propia en el relato, exigen un tratamiento narrativo que los libere de la vieja dependencia de la vigilia. Los elementos oníricos se separan de la subjetividad que los contiene, atraviesan por completo la misma membrana que los recubre y transitan libremente desde la interioridad del personaje hasta la superficie seca de la vigilia. Y, lo que es más importante, consiguen llegar hasta la superficie misma del relato.

Lost presenta sujetos y escenas propiamente oníricas que someten a los protagonistas de la serie a derivas insospechadas. En el frecuente caso de los difuntos, el personaje de Jack Shepard (Matthew Fox) con su padre (el Dr. Christian Shepard, interpretado por John Terry), Mr. Eko (Adewale

⁸ WILCOX, R, “Unreal TV”, en Edgerton, G.R, & Rose, B.G., (Eds.) *Thinking Outside The Box, A Contemporary Television Genre Reader*, THE UNIVERSITY PRESS OF KENTUCKY, 2005, p. 213. También encontramos una alusión a este aspecto del tratamiento onírico de *Northern Exposure* en BALLÓ, J. y PÉREZ, X, *Yo ya he estado aquí. Ficciones de la repetición*, Ed. Anagrama, 2005, p. 120-121.

Akinnuoye-Agbaje) y su hermano, etc..) Todas estas escenas mantienen una ambigüedad y la atmósfera onírica desde su propia estructura: un sujeto aparece caminando por la jungla con traje y corbata. Es imposible darle alcance, siempre está un paso más allá. Por fin se aproxima, es un difunto, transmite un mensaje y desaparece. Podemos poner en cuestión que ésta sea una escena onírica, del mismo modo en que podemos poner en cuestión que se trate de una alucinación de, por ejemplo, Jack Shepard. Lo relevante aquí es identificar en la estructura y en la atmósfera de la escena toda la plástica de la escena onírica y, al mismo tiempo, la negación de la misma. Y en esta ambivalencia se encuentra su liberación.

Llegados a este punto, el delirio, el sueño, el personaje con rasgos y textura de personaje onírico (una anciana que cambia de apariencia a joven atractiva según el punto de vista del personaje desde la que la miremos en *American Horror Story* (Murphy & Falchuk) se sitúan en un lugar que está más allá del delirio. El sueño adquiere conciencia de sí mismo, conciencia de los juegos de cámara, del PDV, del fuera de campo. Adquiere, en definitiva, conciencia de relato y de escena. Y con ello gana una radical autonomía.

A través de este desbordamiento de la escena onírica, la ficción televisiva habla de sí misma utilizando personajes, objetos o situaciones ajenos a la vigilia, sabedores de su posición en el relato y de su naturaleza de ficción dentro de la ficción; conscientes de su espacio en el relato e incluso en la serie misma. Así, Nathaniel Fisher Sr. (*Six Feet Under*), tomando con la cámara *Súper 8* a su hija bajando por la escalera, articula un efecto de triple reflejo: el padre –difunto– no sólo se aparece ante la hija vestido y con la edad de las grabaciones originales en *Súper 8* sino que, además, es consciente de su transformación y rejuvenecimiento (dice, *mírame*) y se presenta ante su hija de un modo en que ella lo ha visto en las cintas de *Súper 8*.

En definitiva, se establece una relación mucho más compleja entre el delirio, el sueño, la alucinación y sus portadores. Una forma más compleja de intimidad visual emerge ante estas incursiones del delirio y del sueño. Y con ello, una idea del sujeto –de la persona, podríamos decir, sin alejarnos mucho del ámbito etimológico que reúne a “máscaras” y a “personajes”– y vinculada de otra manera al tiempo del relato.

3. La escisión interior

Otros reinos, otras almas

La mirada a la interioridad no es una mirada frontal. Por definición, no puede ser una mirada directa o explícita: aquí, el efecto del foco hace que se disipen las brumas. Y las brumas son, en este caso, lo importante. María Zambrano hablaba así de los claros del bosque: *otros reinos que otras almas habitan que, en última instancia, no pueden buscarse... no deben buscarse*.⁹ La cuestión podría afinarse un poco más: no pueden describirse, no se puede hablar de ellos... pero quizá sí puedan mostrarse.

Como ya se ha señalado en muchos otros lugares, la misma escena que la que se abre *Lost*, juega explícitamente con las claves de entrada a una escena onírica: un hombre vestido con traje despierta en un bosque de bambú, un perro labrador se abre camino entre las cañas, el hombre se levanta y camina... corre... Hasta llegar a una isla desierta donde la espuma de las olas llega apaciblemente a tierra. La cámara da una vuelta sobre el eje, hasta llegar a lo real –en terminología lacaniana– y enfocar el horror.

La mirada hacia el universo interior de una buena parte de la serialidad contemporánea recoge el trauma, la herida, la incógnita del yo y el dolor. Con el imaginario que se despliega, se asume una posición renovada ante los miedos y dudas, ante las propias contradicciones. Posición que se concreta en trazados de un fresco que no suelen estar marcados por la heroicidad, la seguridad o la grandilocuencia. La mirada al interior se suele detener en los umbrales y desde allí, libera el enigma, convive con él, refleja la incapacidad de acción del hombre en el espacio onírico. María Zambrano hablada de la estructura del sueño como una estructura sin poros, pues el tiempo del sueño es un tiempo compacto, donde no podemos entrar. Así, en cierto modo, en el sueño *somos externos a los que nos sucede; la conciencia no entra sino que, separada, asiste*.¹⁰ Es decir, hay una lógica de la acción diferente, una lógica de la asistencia y de la distancia con respecto al acontecimiento. No una pasividad, sino una suspensión del tiempo que permitiría la acción, el cambio, el devenir. Hay una cierta estaticidad en el acontecimiento onírico, como si todo acontecimiento tendiese a la estaticidad: *el sueño es la aparición estática de la vida*.¹¹

⁹ *El claro del bosque es un centro en el que no siempre es posible entrar; desde la linde se le mira y el aparecer de algunas huellas de animales no ayuda a dar ese paso. Es otro reino que un alma habita y guarda. Algún pájaro avisa y llama a ir hasta donde vaya marcando su voz. Y se la obedece; luego no se encuentra nada, nada que no sea un lugar intacto que parece haberse abierto en ese solo instante y que nunca más se dará así. No hay que buscarlo. No hay que buscar. Es la lección inmediata de los claros del bosque: no hay que ir a buscarlos, ni tampoco a buscar nada de ellos.* Zambrano, M., *Claros del bosque*, Seix Barral, 1986, p. 11.

¹⁰ Zambrano, M., *El sueño creador*, Madrid, Turner, 1986, p. 18.

¹¹ *Ibíd.*

Una parte de la serialidad contemporánea asume el riesgo de plasmar esta forma no porosa del tiempo; esta forma de entender la temporalidad del sueño como un tejido sin fisuras, sin espacio para la incursión del sujeto que sueña, con la sola opción de su asistencia al sueño y con la consecuente separación entre el sujeto y el sueño descrita por Zambrano, como si el sujeto deambulase por el sueño sin opciones, sin la capacidad de desencadenar un acontecimiento imprevisto. El tiempo del sueño se torna totalmente *uno*, y, como tal, no permite la incursión de variaciones por causa de una voluntad.

Tony Soprano (James Gandolfini) camina por el muelle de Asbury Park (*Los Soprano, Fun House*). El muelle está desierto a excepción de uno de los bancos, en el que Paulie Walnuts, Silvio Dante, Christopher Moltisanti, Philly "Spoons" Parisi, Hesh y un silencioso Big Pussy esperan a Tony. Tony se acerca a ellos y mantiene una breve conversación sobre lo inexorable, la enfermedad que le ha sido diagnosticada y la valentía que va a demostrar "quitándose de en medio". Tony acepta, resignado, su destino, se rocía con gasolina y se prende fuego. En conformidad con la intención, de mostrar el miedo de Tony a enfrentarse a la verdad (Big Pussy es un soplón y debe ser eliminado), lo que me interesa señalar es el modo en que se ha construido esa separación entre los acontecimientos y Tony, esa distancia entre el espacio y la posibilidad de acción, esa suspensión, en definitiva, del tiempo de la vigilia para entrar en el tiempo compacto del sueño. Y, en este sentido, hay dos cuestiones interesantes.

En primer lugar, la configuración de la puesta en escena es una configuración bidimensional. Tony se desliza, casi literalmente, por un espacio que se ha convertido en decorado (en fases posteriores del sueño, con Silvio Dante (Steven Van Zandt) como coprotagonista de la escena, este aspecto se acentúa hasta lo cómico). Tanto mediante el uso de una óptica, como por la misma disposición de la escena (mar de fondo, espacio vacío, personajes sentados en el banco, casi inmóviles durante toda la escena), la escena adquiere un tono pictórico, un aire bidimensional.

En segundo lugar, la cuestión fundamental es la idea de lo inevitable —e irreversible— de la acción que Tony va a llevar a cabo. La escena se dirige desde esta cuestión desde su propio comienzo: Tony está allí para quemarse a lo bonzo. Hay un aire de resignación, de aceptación de lo inevitable. La acción de Tony no es una acción que Tony lleva a cabo, es una acción a la que Tony asiste. Y lo hace con resignación.

Así, con independencia de la clave interpretativa que podamos hacer de la escena (el problema de liquidar a Big Pussy sigue ahí y es innegable), lo que podemos aceptar es que hay, en las escenas oníricas de este capítulo, un movimiento difícil, obturado, lento. Y esto genera una distancia de Tony con respecto de su propia acción. Esta es la raíz de su escisión, de su separación y deslocalización, en suma de su escisión interna.

Olivia nunca ha estado aquí

El filósofo británico John Locke, en los albores de la modernidad y en tensión con las corrientes racionalistas de la época –especialmente ligadas a la herencia cartesiana–, establecía contundentemente una respuesta a la pregunta de qué es ser una persona: «*un ser pensante inteligente, que tiene razón y reflexión, y puede considerarse a sí mismo como él mismo, la misma cosa pensante, en diferentes tiempos y lugares; lo que hace sólo mediante esta conciencia que es inseparable del pensar y, me parece, esencial al mismo: siendo imposible para nadie percibir sin percibir que percibe*»¹². Esta definición, plagada de elementos casi poéticos, es merecedora de una atención especial. Una persona es aquel ser que conserva la conciencia de la unidad de su propio pensamiento a lo largo de diferentes momentos. Los dos ejes de la definición lockeana son la autoconciencia y la memoria. Recordar experiencias –insistirá Locke un poco más adelante en el mismo apartado del *Essay*– es lo que me hace ser yo mismo.

No obstante, ¿sería el recuerdo de cualquier experiencia lo que me garantizaría que sigo siendo el mismo individuo a través de los diferentes estadios de mi existencia? En previsión de esta posible objeción, Locke matiza esta formulación rápidamente: «Tan lejos como cualquier ser inteligente puede repetir la idea de cualquier acción pasada con la misma consciencia que tuvo de ella en aquella ocasión, y con la misma consciencia que tiene de cualquier acción presente, hasta ese punto es el mismo yo personal». Es decir, no es suficiente recordar una experiencia sin más. La tesis de Locke no es que la memoria –cualquier memoria– resulte constitutiva de la identidad personal, sino que sólo cierto tipo de memoria es capaz de constituirla: lo que en la bibliografía especializada se conoce como la memoria «experiencial», «directa» o «personal». Puede parecer una excentricidad el detenerse ahora a revisar la noción de la identidad personal tal y como la defendía Locke –y con él una buena parte de los empiristas posteriores– en este momento, pero hay una cuestión fundamental asentada en la comprensión colectiva de la identidad personal que arranca, precisamente, de ese debate y que queda formulada en esa tesis. Se trata de la comprensión unitaria de la identidad personal, de la asunción de la unidad de la memoria como factor constitutivo de la identidad individual. Dicho más claramente: la capacidad de recordar acontecimientos experimentados en una continuidad narrativa es un ingrediente fundamental de la constitución del individuo.

Dejemos esta idea en suspensión y pensemos, por un momento, en Olivia Dunham (Anna Torv). Durante la primera temporada de *Fringe*, la agente Dunham tiene que vérselas con una situación absolutamente inusual: debe tener un encuentro con su compañero y amante, John Scott, cuando

¹² LOCKE, J. (1690) *An Essay concerning Human Understanding* Edición de J. Yolton, London 1961.

éste se encuentra en coma. Lo consigue gracias al ingenio del Dr. Walter Bishop (John Noble) quien, tras suministrarle un colorido cóctel de alucinógenos, la sumerge en un tanque de aislamiento sensorial y la conecta, mediante un haz de cables, y al cerebro de John Scott. Lo interesante de este encuentro es que, como descubriremos más adelante, una parte de los recuerdos de John Scott serán literalmente transferidos –trasladados, transfusionados... no sé que término emplear, pues escoger uno de ellos es ya comprometerme por una determinada asunción sobre la clase de sustancia que son los recuerdos y el modo en que se comportan cuando son transferidos– y quedan almacenados en la memoria de la agente Dunham. Como efecto colateral, Olivia identificará personas, situaciones y vivencias que jamás fueron experimentadas por ella misma sin que ningún hecho de la realidad –salvo los testimonios de las personas que comparten el mismo recuerdo– pueda, a primera vista, desmentir la autenticidad de los recuerdos de Olivia en tanto que recuerdos. Y aquí reside la primera cuestión interesante: la experiencia de otro individuo –John Scott– es recordada por Olivia como una experiencia genuinamente propia. El dispositivo fílmico nos muestra un recuerdo que no se ha dado y que, sin embargo, es experimentado por Olivia como una memoria experiencial. El dispositivo fílmico nos muestra un recuerdo que Olivia no ha generado y Olivia habla de una relación con un personaje fallecido que nunca se ha producido. Son los recuerdos del agente Scott los que están operando en este momento. Y esto genera en el espectador (y en Olivia) un sobresalto (de hecho esto es lo que los guionistas pretenden en ese momento). La pregunta interesante es ¿Por qué sentimos este sobresalto?

Hay dos respuestas que nos vendrán a la cabeza de inmediato. La más directa sería: porque sentimos que Olivia ha sido objeto de una extraña agresión, se le ha impuesto un recuerdo que ella no ha experimentado, por tanto, es un –llamémosle de momento– recuerdo falso. Olivia ha sido invadida, poseída, parasitada, ocupada... por los recuerdos de otro individuo. Y esta idea nos puede llegar a parecer repulsiva. Esto es lo que asumimos. Sin embargo, bajo todas las perspectivas, el recuerdo de Olivia es un recuerdo genuino: ella lo siente como tal, le apena genuinamente el hecho de que quien ella recuerda como su amigo haya sido tiroteado y haya muerto. Recuerda y siente que lo ocurrido es parte de su pasado. La única diferencia es que, realmente, ella *no ha estado allí*. Sólo cuando sabemos que esos no son sus recuerdos, se produce la molestia por parte de Olivia y del lector.

Pero aún habría una segunda cuestión que explicaría el sobresalto: se ha introducido una premisa argumental que acentúa nuestras tendencias paranoicas ya que, de ahora en adelante, cualquier acontecimiento que la narración nos ofrezca como un recuerdo, sueño, experiencia o evento mental de Olivia podría ser, en realidad, un evento mental de John Scott que Olivia –y nosotros con ella– está experimentado como recuerdo propio.

Si en términos argumentales la segunda respuesta parece tener más peso, la primera lo tiene en términos emocionales.

En ambos casos, hay una irrupción, una ruptura de la unidad de la memoria y, con ello, de la identidad de Olivia. También los recuerdos de John Scott se han escindido, se han descuadrado y habitan el mundo de otro modo. Los recuerdos se separan de los cuerpos. Lo terrible de esta situación es que una experiencia íntima, ligada al relato de una vida, salta fuera de esa vida y se integra orgánicamente en el conjunto de recuerdos de otro individuo. Así, la escisión de lo interior adopta, en *Fringe*, su modalidad más radical: no sólo es posible que el interior de John Scott esté fracturado, roto, escindido de sí mismo... Sino que además, esos fragmentos escindidos, sobreviven y ocupan otra interioridad. El dispositivo narrativo ha permitido que sean los recuerdos los que tienen a personas, y no sólo las personas las que tienen recuerdos.

Hay dos cuestiones interesantes más que se derivan de esta torsión de las reglas de comprensión del individuo tradicional. En primer lugar, no podemos olvidar que estamos manejando un concepto de persona aceptable para un espectador. Se están alterando los mimbres que tejen ese concepto sin que el espectador deje de entender la situación y de sufrir cuando se prevé que así sea. Y si esto ocurre es porque el tipo de experiencia al que las imágenes remiten se puede identificar e integrar razonablemente bien en las asunciones colectivas sobre qué puede ser un individuo

Entonces, ¿qué asunción de la identidad personal se desprende a tenor de las imágenes recién descritas? Una noción de la interioridad que, en lo fundamental se rige por las reglas y la operatividad de un espacio de almacenamiento de información... que es un *disco duro*. Y como tal, puede verse afectado por un virus que se integrará y pasará desapercibido en el sistema hasta que, por alguna razón, sea detectado; una noción de la interioridad que puede establecer un diálogo con otras interioridades, no ya a través de la comunicación, sino a través de la conexión. Mediante un cableado oportuno, puede compartirse la información. El problema es serio cuando el disco duro ha perdido sus particiones y su funcionamiento puede verse trastocado. Sin embargo, el sistema no tiene por qué colapsarse si el virus es lo suficientemente sofisticado y sigiloso como para respetar el funcionamiento del sistema entero.

Escisión: extrañamiento, separación, alejamiento.

El vínculo entre el individuo y su delirio se va haciendo más complejo. Ni siquiera hay una relación de dependencia directa –ni siquiera de estricta conexión– causal entre el uno y el otro.

La separación del personaje con respecto a su pulsión –fractura, trauma, herida...– genera nuevas disposiciones en este mutante imaginario de la interioridad. Esta escisión interna es uno de los

rasgos más relevantes del tratamiento de la interioridad al que voy a referirme. Y esto es así porque, hasta cierto punto, muta un rasgo esencial de la representación tradicional del conflicto interno.

David Fisher (*Six feet under*) discute sobre su homosexualidad con un difunto cuyo cuerpo está preparando para su velatorio. Se produce una imagen especular en la que el difunto evalúa su propio aspecto. La madre de David entra en la sala mortuoria y habla con David. El difunto desaparece, pero sólo en algunos de los contraplanos que se dan en esta conversación. La escena termina con una pregunta de la madre ¿Con quién hablas? David responde confiado: estoy hablando solo. Este tipo de alteración de la realidad y el intercalado del elemento imaginario en planos es una constante en el desarrollo de la serie y su histrionismo, a medida que transcurren las temporadas, se acentúa. Aquí, el elemento semionírico –la proyección de un diálogo interior o de un miedo– ya no es un mero amplificador del susurro de la interioridad. Los personajes que surgen del espacio imaginario se objetivan, se independizan y reclaman su posición en un espacio que, hasta el momento, estaba reservado a las entidades de la vigilia.

De este modo, la corriente natural de las miradas en la escena queda sustancialmente modificada. Se establece un código alterado de la conciencia del personaje, que se concreta, en este caso, en una *metaconciencia* de la escena y de los personajes que la contienen (David es consciente de lo que forma parte de la misma escena). Así, la escisión de la interioridad se prolonga hasta generar una escisión en la costura uniforme del tejido narrativo que permite el fluir de la mirada en los diferentes estratos narrativos que la escena contiene. Y esto permite una reflexividad de la escena sin que esto conlleve una reflexividad (ya explorada de muchos otros modos) del medio mismo.

Pero hay otras formas de manifestación de la escisión.

Por ejemplo, la que se produce cuando una atmósfera totalmente natural se ve punteada por elementos enigmáticos. Lo extraño, lo que pertenece a la esfera del desorden, de lo ilógico, irrumpe en el espacio de la familiaridad, dando lugar, como diría el mismo Lacan, a lo siniestro.

Un elemento así se presenta con la aparición, a partir del segundo capítulo de *Carnivàle*, de la figura de la *Gerencia* (*Management*). Hasta el momento, se trata de un gerente de dudosa corporalidad, al que sólo tiene acceso Samson y que ocupa un espacio vacío tras una cortina roja (en una de las innumerables marcas de filiación con *Twin Peaks*).

Hasta bien avanzada la primera temporada, *Management* es una voz sin cuerpo, un objeto parcial. Pero la manifestación de este ser, en tanto objeto aislado, tiene, por otra parte, algo de lo que Freud calificó como objeto parcial –y más tarde, con matices, Lacan, como *laminilla*, una pequeña fisura,

un bisagra por la cual lo siniestro se desliza y quiebra, escinde la percepción y distorsiona la relación del individuo con aquello, hasta este momento, puede considerarse como familiar.¹³

El objeto parcial es un objeto poderoso, una encarnación de la fuerza de la naturaleza, un objeto que posee sólo algunas cualidades del objeto completo (la sonrisa del gato Cheshire, los zapatos rojos del cuento de Andersen, etc.). Así, el objeto parcial, tiene una estrecha relación con lo siniestro. Lo familiar, lo “hogareño” que se tinte de un elemento no familiar, ajeno –*unheimlich*, siniestro– que proviene de un espacio extraño y probablemente conectado de algún modo con una angustia infantil¹⁴.

En *Boardwalk Empire* (Terence Winter) encontramos un buen ejemplo de este tipo de fisura en la atmósfera de la normalidad (Two boats and a lifeguard, temporada II capítulo 8). Se trata de un sueño de Nucky Thompson (Steve Buscemi) en el que lo cotidiano se carga de elementos enigmáticos, desencajados. Así, la breve conversación de ascensor sobre un combate que aún no ha tenido lugar, el guante de béisbol en la silla, el ciervo herido en el suelo como ser parcial... La cuestión fundamental es que algo está ligeramente fuera de plano, pertenece a otro espacio, es una aberración, una anomalía, un ángulo invertido (imposible) y especialmente irritante por la simultaneidad de su imposibilidad y su insignificancia. Así, en los dibujos de M.C. Escher se presenta este tipo de dispositivo. Percibimos la imposibilidad en una atmósfera de continuidad, de normalidad (los paseantes que circulan plácidamente circulan por castillos de distribución espacial imposible) o en los cuadros de Magritte, donde los elementos se presentan pacíficamente dispuestos en un orden de sugerente imposibilidad o contradicción (por ejemplo en *L' Empire des Lumières*, 1954, donde la noche y el día conviven en el mismo plano).

Esta asociación al imaginario de *Boardwalk Empire* se repite en la misma cabecera de la serie (que yo considero como escena onírica), Nucky Thompson (alter ego de Nucky Johnson) mira al mar frente a Atlantic City. El mar se llena de botellas de whisky, la marea sube, sus pies quedan cubiertos de agua. El rostro de Nucky no se inmuta. Su figura impecable se yergue ante el horizonte como un gigante que pudiese resistir cualquier golpe. Podríamos estar ante una escena onírica –ante una pesadilla– que, sin embargo, no puede dejar de generar una extraña mezcla de respeto y compasión. Nucky está solo, sus pies se hunden en la arena y pronto quedan cubiertos por el oleaje. Su expresión sigue inmutable. Como buen político y hombre de negocios, resiste solo la subida de la marea, observa la caída de las botellas y vuelve, con paso firme, a la ciudad. Es un personaje condenado a la soledad de la regencia.

¹³ ŽIŽEK, S. *Cómo leer a Lacan*, Buenos Aires : Paidós, 2008, p. 71.

¹⁴ FREUD, S. *Lo ominoso*, en *Obras Completas*, Buenos Aires : Amorrortu, 2004.

Y, de nuevo, nos encontramos ante una figura que resuena en la pintura de Magritte: esta figura que es Nucky, en medio de una situación que excede la lógica de lo cotidiano y nos introduce de nuevo en el espacio de lo extraño, lo que descuadra (Magritte *El maestro de escuela*, 1954)

El capítulo *The test dream (Los Soprano)* es, además de un buen ejemplo de la fragmentación interior (fragmentación que se transmite al montaje, en el que una escena cambia a otra escena de modo radical) un buen ejemplo de autoconciencia del sueño, de metalenguaje onírico. La caída de los dientes, como referencia casi literal a la interpretación psicoanalítica o la misma afirmación de Tony, ante los acompañantes del coche “*I know I’m dreaming!*”; la misma referencia a la naturaleza fílmica de la escena (*You are Anette Benning, aren’t you?*) como sueño y como escena en un mismo movimiento. Esta escena onírica, con forma de prisma o de collage, que juega con un sinfín de referencias y juegos de significado (la televisión, Gary Cooper...) está completamente dominada por la cuestión de la fragmentación de la mirada y de la conciencia. En efecto, los saltos de un personaje a otro e incluso los cambios unilaterales de personaje (el novio de Meadow se convierte en su hermano), recuerdan a una visión de la realidad casi devastada por un desorden perceptivo de origen fisiológico.

Curiosamente, esta es la misma estrategia que se sigue en el episodio piloto de *Carnivàle*. El carismático Profesor Lodz (Patrick Bauchau), tras la insistencia de Lila (Debra Christofferson), pone su mano sobre la cabeza de Ben Hawkins (Nick Stahl) dormido para visualizar lo que Ben está soñando. Y lo que sueña se plasma en una rápida secuencia de montaje donde un sinfín de pequeños fragmentos de escena se suceden rápidamente: lugares, personas, objetos, acontecimientos, muerte, vida, luz oscuridad, tinieblas... Todo pasa ante nuestra mirada de modo fugaz, vertiginoso. El sueño de Ben está fragmentado, está roto y desordenado. Lodz cae al suelo, fulminado por la intensidad de la visión o quizá por la intensidad el caos que ese amasijo de fragmentos genera. Así, una vez más estamos ante un interior que se compone de fragmentos, de trozos de secuencia, de una acumulación de retales que no casan, no encajan y nos devuelven la sensación de costura abierta, de fractura interna.

4. Los sueños y el tiempo

Padecer la propia realidad

Si Heidegger consideraba que la condición humana estaba determinada por la marca del arrojo al mundo –un arrojo que, en última instancia se definía por su ser para la muerte– y por la capacidad del *dasein* de interrogar –e interrogar por su propia constitución ontológica–, para una buena parte del existencialismo posterior la cuestión fundamental es el problema de la elección, del arrojo a una apertura de la realidad en la que el hombre tiene que vérselas para hallar un sentido (Sartre). Una de las corrientes heredadas de la fenomenología y el existencialismo que más en serio se tomó el problema de la vida humana *per se* fue la llamada corriente raciovitalista. Ortega y Zambrano, alta e injustamente desatendidos en el campo de la reflexión sobre la imagen, podrían ayudar a abrir algunas claves en el ámbito de esta reflexión sobre la identidad, la interioridad y el sueño en la creación visuales.

Para María Zambrano, vigilia y sueño son las dos caras de la identidad existencial del ser humano (en un sentido fenomenológico y no meramente psicoanalítico). Existe, entre ambas, una relación de compensación. Y en ese estado de la humanidad que es el soñar, la ausencia de tiempo es la clave relevante.

En sueños aparece la vida del hombre en la privación del tiempo, como una etapa intermedia entre el no ser –el no haber nacido– y la vida en la conciencia, en el fluir temporal. En esta situación intermedia no se tiene tiempo todavía. Todavía porque el sujeto que la padece, sólo moviéndose en el tiempo alcanza su realidad, sólo entonces se apropia de la realidad que le circunda en la forma típicamente humana dada por el disponer de sí mismo. Bajo el sueño, bajo el tiempo, el hombre no dispone de sí. Por eso padece su propia realidad.¹⁵

El tiempo, siguiendo la estela ilustrada, puede entenderse como principio a partir del cual se organiza toda experiencia. Si asumimos con María Zambrano que la ausencia de tiempo es la característica principal de la escena onírica, la escena del sueño se convierte en una suerte de ausencia de control, de imposibilidad de organización de la propia existencia, porque el mundo –en el sueño– nos viene dado en bloque y no hay fisura temporal por la que pueda deslizarse nuestra voluntad. De ahí ese *padecimiento* de la propia realidad.

¹⁵ Zambrano, M., Los sueños y el tiempo, Ed. Siruela 1998, p. 15.

Michael Britten no sueña

Resulta interesante comprobar qué es lo que ocurre cuando el sueño desaparece por completo. En *Awake* (Kyle Killen, 2011) se produce el efecto de esta ausencia. Lo interesante es comprobar cómo la sustitución del sueño por una realidad paralela logra establecer la impresión de una atmósfera onírica permanente y precisamente por esa permanente sensación de padecimiento de la propia realidad del que hemos hablado unas líneas más arriba.

Michael Britten (Jason Isaacs) está atrapado en una realidad doble. Habita dos mundos que parecen haberse generado a partir de un trágico accidente de circulación sufrido con su esposa y su hijo. En uno de los mundos ha sobrevivido su mujer y en el otro ha sobrevivido su hijo. La consistencia de ambas vidas es igualmente cuestionable, no sólo porque argumentalmente se establece la premisa de que ambas realidades transcurren en paralelo, sino porque la disposición de la puesta en escena lo impregna todo de una atmósfera marcadamente onírica (un etalonaje con tonalidad diferente para cada una de las realidades, una construcción frágil de los espacios, un gusto por el ritmo lento en los movimientos de cámara, una acústica casi acuática y, ante todo, una temperatura de la composición de la imagen que predispone a la sospecha de que todo lo que aparece en escena puede desvanecerse de un momento a otro. Por si esto fuera poco, la aparición de personajes y lugares anamórficos vinculados a los casos que Britten resuelve y que ocupan diferentes identidades según la realidad en que se encuentre.

Es muy interesante comprobar cómo la premisa de que un individuo debe vivir en dos realidades caracterizadas ambas como vigilia –el umbral es cruzado en el momento en que Britten cierra los ojos al irse a dormir– genera automáticamente la impresión de que ambas son sueño.

En síntesis, estamos ante a una serie cimentada, sobre la premisa de que un individuo ha de sobrevivir sin un sustento ontológico propio, en un relato que vacía toda forma de certeza sobre la consistencia del *background* diegético. Y, de este modo, se consigue plasmar algo realmente difícil de representar mediante imágenes: la imposibilidad de disponer de uno mismo en la ausencia de tiempo o, dicho de otro modo, la incapacidad del individuo para imponer un orden a su propia realidad (esto es, sufrir lo que, más arriba, llamábamos con Zambrano, un padecimiento de la propia realidad). Así, Michael Britten está permanentemente a remolque de los acontecimientos que se producen en una y otra vida (¿quizá debería decir, “en uno y otro sueño”?); constantemente sometido y tratando de mantener esos dos universos lo más cerca posible. En definitiva, tratando de

mantener el pulso psicológico, ontológico y vital en este relato en forma de horquilla o, como diría Bordwell, en este *forking track* objetivado como serie.¹⁶

Kevin Finnerty

Si la suspensión del tiempo en el sueño significa, como asumimos con Zambrano, una suspensión de la posibilidad para adueñarse de él¹⁷, entonces habría que entender qué forma de la identidad personal permanece en el espacio del sueño.

En la habitación del Hotel Radisson de Costa Mesa (California) Tony Soprano no es un capo mafioso de New Jersey sino un corriente hombre de negocios, un vendedor de productos de precisión óptica en pleno viaje a una convención. Ha perdido su acusado acento y sus modales se han suavizado.

Cuando Tony intenta acceder al recinto de la convención, descubre que su maletín, con todos sus documentos de identificación y tarjetas, ha sido accidentalmente intercambiado por el de un hombre llamado Kevin Finnerty con quien, a la vista de la foto de su carné de conducir, guarda un cierto parecido físico. El sueño despliega el bloqueo esperable en una situación así (Tony no puede entrar en la convención, no puede reservar hotel, no puede pagar facturas, no puede volar, no puede recibir una transferencia de dinero...) y muchos elementos simbólicos van desgranándose en el interior del relato onírico (un anuncio televisivo con mensaje misterioso sobre la vida, la muerte y el pecado; el resplandor en la noche debido a ciertas revueltas locales de Cosa Mesa; los monjes budistas abofeteando a Tony, etc.).

Este capítulo (*Join the club, temporada 6, capítulo 2*) supone un experimento iluminador sobre la suspensión de la identidad y la suspensión del tiempo en la escena onírica. Tony se encuentra en coma tras haber sido disparado por el tío Junior y nos deslizamos hasta el interior de su delirio. Nos encontramos en la sexta temporada de la serie y ya conocemos de sobra a Tony. Entendemos que su crisis interna se ha ido acentuando con el tiempo y con el devenir de los acontecimientos (*I mean, who am I? Where am I going?*, dice Tony mientras comparte mesa en el hotel con un grupo de desconocidos). Sin embargo, lo que resulta más interesante aquí tiene que ver con el modo en que se despliega visualmente el bloqueo de Tony. Lo que convierte este sueño en un acontecimiento

¹⁶ Bordwell, D, *Forking tracks: Source Code*. Edición digital disponible en: <http://www.davidbordwell.net/blog/2011/05/03/forking-tracks-source-code/>

¹⁷ *Lo que determina este hecho [estamos privados del tiempo durante el sueño] es que estamos siempre suspendidos del uso del tiempo, de que estamos en él, inmersos, más sin poderlo usar; de que asistimos propiamente a un tiempo sin dueño.* Zambrano, M., *El sueño creador*, Madrid, Turner, 1986, p. 17.

único es la dilatación del tiempo en el interior de la imagen; su detención, hasta el punto de producir una completa suspensión, paralela a la suspensión identitaria por la que está pasando Tony.

Ciertas escenas del delirio resultan mucho más cercanas a los planos cinematográficos de David Lynch que a un capítulo de *Los Soprano*: la mirada se acentúa sobre los detalles, los resplandores, sobre el rostro en silencio de Tony, sobre la atmósfera vacua y gélida de los espacios. La mirada se detiene en lo fragmentario, en el rostro de la foto de Kevin Finnerty –a quien no veremos nunca de otro modo–, etc. El ritmo de la acción queda suspendido, el deambular de Tony, presa de otra identidad, ajena y anodina, nos arroja a un relato que ha renunciado a los giros dramáticos habituales en la serie. En definitiva, el relato que David Chase diseña en este capítulo es un relato de *lo corriente*. Es, utilizando una expresión muy grosera, “antitelevivo”.

Pero, si lo pensamos bien, todos esos elementos –menudos, pero muy pregnantes– nos permiten disfrutar de un genial artificio visual que nos habla directamente del artificio de la identidad personal. Lo que vemos no es a Tony Soprano en un sueño, lo que vemos es –cuidado– el conflicto interno de un delirio de Tony Soprano; el conflicto interno de un personaje construido en el sueño. No estamos viendo a Tony Soprano en un sueño –como sí lo vemos en el resto de sueños de la serie por muy extravagantes que puedan llegar a resultar sus duplicaciones–, sino a otro hombre, a otro Tony Soprano. Obviamente, la asociación entre ambos polos del relato es inevitable: es el conflicto interno de un personaje que, en definitiva, acabamos llamando Tony Soprano. Pero, si nos fijamos bien, estamos, de nuevo, ante un delirio que se convierte en personaje, que se independiza de su portador para construir un relato propio. A posteriori, unificamos el conflicto bajo un mismo personaje pero, tanto en la construcción narrativa como en la construcción visual, hay una separación efectiva de ambos polos.

Y esto ¿qué significa? Significa que en el sueño hay un padecimiento de la realidad. No es un padecimiento de la realidad del personaje sino un padecimiento de la realidad como vigilia. Tony Soprano no solo deja de ser el Tony Soprano que conocemos sino que deja de ser un personaje de la serie *Los Soprano*, es decir, se convierte en un ser de otra serie, de otro relato, enfrentándose a lo real (no me refiero a lo real como lo cotidiano o lo corriente, aunque este factor narrativo contribuye a fortalecer esta impresión, no considero esa que sea la clave, sino a lo real tal y como Lacan lo distinguiría de lo Real). Y la privación del tiempo –la suspensión, su incapacidad de avanzar y salir del lugar en el que se encuentra– es el factor que le sitúa en esta tesitura. Así, Tony es, al mismo tiempo, personaje y espectador de sí mismo. Tony en la UCI está parado durante todo el capítulo, como nosotros, los espectadores. Está –podríamos decir, forzando la metáfora– expectante.

Sería muy interesante recordar en este punto el modo en que Heidegger entendía la estructura de la mismidad y trataba de hacerla comprensible desde su carácter problemático. La formulación

heideggeriana, casi convertida en consigna reza “*el ser ahí (dasein) es un ser ónticamente señalado, porque en su ser le va este su ser*”.¹⁸ El ser ahí tiene, entonces, la estructura de la autorrelación, del mantenimiento de una relación autorreflexiva. Sin embargo, y esto es lo interesante y, normalmente poco entendido, la autorreflexión no es, para Heidegger, una autocontemplación, sino un “refractarse en algo y desde ese algo, reverberar; es decir, a partir de algo, mostrarse en el reflejo”¹⁹ Es decir, la maniobra que consigue David Chase mediante este sueño es una reverberación de Tony. No constituye autorreflexión sino reflexión. Heidegger empleaba este término, no para referirse al medio para la autoapertura primaria, sino para referirse a la forma en la que el sí mismo se desvela a sí mismo en la existencia fáctica.

Dicho de un modo algo más prosaico: la genial estrategia que, en el fondo, satisface esta escena onírica puede entenderse como una puesta en escena de esa reflexión mediante la que se produce un verdadero desvelamiento de la propia identidad, pero un desvelamiento que no es producto de una mirada directa sobre uno mismo, sobre la propia situación en la existencia, sino sobre otro ser que vibra, que reverbera a partir de la existencia propia. Y ese es el Tony del sueño, un vibración del Tony mafioso; un Tony cuya estructura molecular ha variado mínimamente en algún punto de su existencia y, como ocurre con el ADN alterado de los seres vivos. Pero gracia a esa ligera variación –ese vibrar– nos ofrece, no un plano y simple reflejo especular, sino una versión de uno mismo mucho más reveladora y valiosa.

El deseo de trascendencia y las muñecas rusas

Por tanto, el tradicional camino del héroe hacia su destino queda, en estos ejemplos y, al menos, en buena medida, modificado. Se entabla una forma de diálogo erigida sobre las coordenadas que abre la escisión interior. Y estas coordenadas, de por sí, fijan nuevos engranajes en la maquinaria de la narración. Evidentemente, estos engranajes permiten un funcionamiento diferente del dispositivo ficcional: la escisión, que opera separando tejidos, no elimina los vestigios de la anterior unión. La escisión no existe sin cicatriz. Y la cicatriz es la marca de una existencia anterior. La marca de la escisión es como el troquel mediante el que se cortan las piezas de un puzzle: siempre nos permiten conjeturar la existencia una pieza que, previamente, encajaba en ese espacio. La operación de la escisión es una operación de corte, de separación, pero tal separación es, por sí misma, un indicio de una unión anterior y, por tanto, de una potencial reunión. Al mismo tiempo –como en todo rompecabezas– es inevitable pensar en la imagen o hiperfigura dentro de la cual se enmarcan todos

¹⁸ Martin Heidegger, *Ser y Tiempo*, Madrid, Editorial Trotta, 2009. § 4.

¹⁹ Martin Heidegger, *Gesamtausgabe*, vol 24, p. 226.

los fragmentos escindidos. Y esa es, precisamente, una de las marcas narrativas que impregna el tratamiento de la serialidad que nos ocupa en este trabajo. Se trata de la figura del puzle, de la suma de fragmentos, del manto cuyas fibras internas están cortadas pero cuya posición y forma nos permite albergar la expectativa de una posible reunión argumental –expectativa no necesariamente satisfecha y, en algunos casos, deliberadamente insatisfecha.

Obviamente, esta nueva forma de presencia de seres difuntos no es la única constante de la ficción serial contemporánea que nos permite pensar en esta escisión de la interioridad. La proyección de imágenes especulares, el desdoblamiento de personajes, la aparición de instancias de un mismo individuo –en sueño o pesadilla– son otros trazos del uso de este imaginario marcado por tal escisión. Así, durante la primera temporada de *Los Soprano*, Tony Soprano flirtea y protagoniza una considerable cantidad de escenas con imágenes propias del delirio: una vecina italiana que finalmente, no existe o visiones de sus socios o subordinados en lugares o situaciones delirantes (por ejemplo, en la consulta de la doctora Melfi, que, a su vez, se convierte constantemente en objeto de los delirios y fantasías lascivas de Tony).

El espacio onírico pasa a ser un espacio desplazado. La vigilia es ocupada por elementos propios de una situación onírica y, de modo deliberado, la confusión entre alucinación y realidad pierde su carácter problemático. En términos de narración, ha dejado de ser relevante cuál sea el estatuto de lo representado (alucinación, delirio o sueño). Y la dislocación de los elementos que componen este tipo de situaciones permite plantear la pregunta por la posición de estos personajes ante su propia escisión “interna-externalizada”.

5. Cogito ergo sum

Uno de los componentes fundamentales de esa suma de prejuicios –horizonte de preconceptos, como diría Gadamer– a la que llamamos tradición occidental es la concepción dualista del ser humano: en el ser humano coinciden cuerpo y pensamiento –alma, espíritu, psique–. El ser humano tiene una dimensión material y una dimensión espiritual. El pensamiento ilustrado –enraizado en las doctrinas de los eleatas, retomadas por Platón, el neoplatonismo y la mística cristiana– contribuye especialmente formular esa división ontológica y empieza a intentar esclarecer cuál es la relación entre materia y pensamiento. La concepción cartesiana de la relación mente - cuerpo, a pesar de todos los quiebros filosóficos posteriores, marca decisivamente la posteridad, el imaginario y la ideología (especialmente religiosa) occidental. Es muy difícil escapar a ella por todas las razones que muchos autores, desde Nietzsche hasta Gilbert Ryle han sido esgrimidas. Así, resulta imposible negar que la concepción cotidiana de la mente se encuentre libre de cualquier sesgo dualista. De algún modo, nos resulta muy difícil esquivar la idea de que lo mental es un ente incrustado – confinado– en un espacio material –cuerpo–, un fantasma que habita una máquina.

La idea de que, a pesar de su aparente comunicación, existe un hiato insoslayable entre materia y pensamiento –entre mente y cuerpo– es un blanco para el desafío de ciertos tratamientos de la serialidad contemporánea.

Interiores transitables

El imaginario del tránsito entre cuerpos ha sido explorado desde una gama tan amplia de variantes que nos permitirían iniciar un rosario de referencias literarias, cinematográficas y televisivas. La cuestión del intercambio de cuerpos, del transplante del yo, con sus recuerdos, su memoria, su personalidad y su conciencia de sí a un cuerpo diferente es un tópico. Desde la misma *Twilight Zone* o *The Prisoner*, hasta *X-Files*, *Quantum Leap* –desde el mismo corazón del argumento– o relatos tan tempranos como *The Great Keinplatz Experiment* de Arthur Conan Doyle. Dejando aparte la cuestión del body snatching, donde la cuestión fundamental es la de la anulación de una interioridad a través de una copia o de una ocupación del cuerpo ajeno (una versión actualizada del clásico body snatcher la tenemos en los *shapeshifters* de *Fringe*).

Ya en *The Prisoner* (*Do Not Forsake Me Oh My Darling*) la puesta en escena del traspaso de la interioridad está marcada por el cableado y los receptáculos para que el interior sea “extraído” de su lugar y llevado a otro lugar. El traspaso del interior está llevado cabo con toda el aparato ritual que mandan los cánones del tránsito entre cuerpos.

Sin embargo, la serialidad contemporánea ha empezado subrayar algo menos manido. Se trata de algo que ya supo plantear A. C. Clarke en *The city and the stars* (1956), en la que se abre camino a la idea de inmortalidad computerizada. El gran computador central de la ciudad de *Diaspar* descarga la memoria y la identidad personal de los habitantes de la ciudad en cuerpos que, cíclicamente se clonan, estableciendo así un ciclo de reciclaje de individuos y un control absoluto sobre la ciudad.

Lo que más me interesa rescatar aquí es la noción de interioridad –avanzada a su tiempo– asimilable a una secuencia digital, cuantificable, almacenable y transportable en un soporte físico. Si el interior se concibe como un cúmulo de información, entonces la individualidad no depende de qué información se acumule, sino del modo en que ésta es almacenada en cada caso. Ocurre lo mismo con los ficheros informáticos: todos se componen de ceros y unos, lo que hace que cada fichero sea diferente de los demás es el orden en que esos ceros y unos están dispuestos. Así, un depósito de información es susceptible de tratamiento, transporte y de reescritura.

Pero, más que por su materialidad cuantificable, el interior es rescatado y puesto de nuevo en circulación gracias a su latencia, a su capacidad de imprimirse en un soporte físico y de dejar una huella, un rastro impreso, una copia de sí. Y esto es lo que ocurre, precisamente entre los recuerdos de la agente Olivia Dunham y los del agente John Scott.

Recordemos, en primer lugar, un ejemplo del que ya nos hemos servido más arriba (capítulo piloto de *Fringe*) con un propósito diferente: el modo en que el cadáver del agente Scott (Mark Valley) es introducido en las entrañas de la empresa tecnológica Massive Dynamic para ser “interrogado” (final del capítulo piloto). Al finalizar el tercer capítulo, vemos cómo su cerebro está siendo vaciado de información y una pantalla de ordenador da testimonio de esta transfusión.

En segundo lugar, recordemos cómo Olivia Dunham –objeto de pruebas durante su infancia con nootrópicos experimentales (*cortexiphan*)– es literalmente cableada para transitar entre los recuerdos del agente John Scott. Es interesante reparar, ahora, en el modo en que se lleva a cabo la operación de conexión entre imágenes almacenadas en dos cerebros.

En el laboratorio de Harvard de Walter Bishop, los experimentos se realizan mediante una tecnología retrofuturista que se conecta directamente con las terminaciones nerviosas de los sujetos. Se trata de un dispositivo algo anticuado, con periféricos más bien oxidados y cables gastados. Se trata de una tecnología que proviene de un pasado y que, por tanto, nos resulta familiar, como si proviniese de un entorno conocido. Parecen los cables que podemos encontrar en una caja de herramientas cualquiera, sobrantes de una reparación previa. Lo que se consigue con esto es resaltar

el fondo matérico del proceso que orquesta el Dr. Bishop. Lo que importa, en el fondo, es el principio que subyace a la tecnología, la fuerza que hay por debajo.

En segundo lugar, la cuestión relevante es lo que se obtiene cuando, presuntamente, se consigue descodificar el recuerdo: se obtiene un escenario cinematográfico. Olivia se encuentra con Scott en un gran escenario cinematográfico, un paisaje, en el que dos personajes vestidos elegantemente caminan para encontrarse sobre un suelo de mármol en el que figura la inscripción de la gran institución (FBI). El movimiento de cámara cambia completamente: un travelling circular sobre un eje vertical nos permite ver a los personajes desde arriba. Es una interioridad de gran pantalla. En el “exterior”, Walter, Peter y Astrid observan la escena desde otro tipo de imagen: una imagen televisiva. Dos pantallas digitales monitorizan la imagen de Olivia en el interior del tanque: las que permite que ellos vean lo que ocurre y la que nos permita a nosotros, como espectadores, introducirnos en el interior del tanque. Y las dos imágenes se alternan con la clara intención de recordarnos la diferencia sustancial entre una y otra y su declaración explícita de diferencias: estamos en dos universos –dos lenguajes y, por tanto, dos realidades– diferenciados por el tipo de imagen que generan (imagen televisiva, doméstica, familiar; la imagen cinematográfica). Pero no lo olvidemos: las imágenes se multiplican. Olivia es vista en el interior del tanque a través de un monitor.

Resulta inevitable aquí traer el memorable capítulo de *Alias* en el que Sydney Bristow (Jennifer Garner) se pone en las manos del Dr. Brezzel (David Cronenberg) para navegar hacia su propio interior en busca de recuerdos reprimidos con los que clarificar un asesinato y reconstruir los acontecimientos (*Remnants* y *Conscious*). Del mismo modo que ocurre en *The Test Dream*, de Los Soprano, hay visión fracturada del interior del sujeto. Sydney Bristow se ve a sí misma, e incluso se asesina a sí misma. No es gratuito que sea el autor de *Videodrome* quien encabeza estos cruces entre identidad analógica e identidad digital.

Pero la cuestión de la interioridad, su emergencia en imágenes de tono cinematográfico y el tránsito de la interioridad entre cuerpos tiene su contrapartida en otra capa de la misma serie. Recordemos que los fragmentos del cerebro del Dr. Bishop en los que se almacenaban los recuerdos relativos a la gran incógnita de las primeras temporadas de la serie (su gran invención-descubrimiento) han sido literalmente –físicamente– extirpados, separados y conservados en el interior de otros cerebros. Esta versión analógica de la fragmentación, del transporte y el almacenamiento de los eventos mentales, pone sobre la mesa, de un modo algo más sutil, la acuciante confrontación entre lo analógico y lo digital que, en el fondo, sirve de eje argumental a la serie. Es una confrontación que, en definitiva, contiene el germen de los tránsitos trágicos, de la mutación y la transformación, del paso de lo corporal a lo incorpóreo. La pesadez analógica del personaje de Bishop –su laboratorio

repleto de instrumental pre-digital, sus vinilos, su vaca Gene, el instrumental de los años 70– ante la ligereza y flotabilidad de Olivia (Y Bristow, en el caso de Alias); el anclaje matérico contra la mayor de las ligerezas (la que permite transitar entre universos). Dos mundos cuya convivencia empieza a entonar el canto del cisne y cuya tensión sirve de eje dramático a la serie. El Boston de este universo –donde aún se utilizan bolígrafos– y el Boston digital, donde las anomalías –fallos en el sistema– se encapsulan en resina.

Y esto no deja de ser, al mismo tiempo, un reflejo muy característico de los dispositivos de Abrams: se trata, una vez más, de un juego de muñecas rusas. El cerebro de Walter alberga una muñeca rusa cuyo interior es necesario desvelar y en cuyo interior sólo una cosa puede resultar lo suficientemente poderosa como para que no se desarme todo el relato: otra muñeca rusa.

La mística en tiempos de Facebook

Demos un salto cualitativo hacia delante. *The entire History of you*, tercer capítulo de *Black Mirror* (Charlie Brooker) abre una puesta en escena muy explícita del almacenamiento y la digitalización de la memoria y de la oposición entre la memoria analógica y la memoria digital. El espacio interior es aquí un un espacio reproducible, “retransitable” y publicable. Una transparencia casi obscena de la memoria y de la experiencia interna se pone en circulación mediante la propuesta de Brooker. En la escena inicial del capítulo, un equipo de entrevistadores esperan poder hacer una supervisión de la memoria de Liam Foxwell (Toby Kebbel) para comprobar su fiabilidad. Se trata de una supervisión de su memoria, de sus recuerdos. Y esperan –afirman– no encontrar grandes fragmentos borrados que pueda generar suspicacias. Más tarde, los guardias del aeropuerto hacen un aséptico barrido sobre las imágenes que componen la memoria de Liam. El escáner-ordenador de los guardias recorre como un rayo las imágenes de la memoria de Liam y un software de reconocimiento de rostros confirma que Liam es un sujeto libre de actividades sospechosas. Por necesidad, por placer o por imperativo legal, la interioridad es totalmente publicable, registrable y reproducible. La pantalla es uno mismo, su propia retina, o puede transferirse a un espacio externo (una pantalla de plasma: las hay en los taxis, en las oficinas y en todas las casas). La puesta en imágenes de la interioridad es, aquí, un tema tan asumido por la lógica del relato que resulta casi lateral. Lo relevante es que esas imágenes pueden circular libremente, que ocupan espacios públicos. Las experiencias internas se pueden compartir, ser objeto de diversión para una reunión posterior entre amigos. La interioridad se trata, directamente, como un álbum, como un pack de vídeos de vacaciones. Pero, a diferencia de los tradicionales vídeos de vacaciones, el espacio reservado a la intimidad se ha reducido potencialmente a cero.

De nuevo, la interioridad es tratada como un ente digital. Y de nuevo, lo analógico aparece para contrapesarlo: los coches, la ropa, los muebles y las casas tienen alma analógica, retrospectiva. De nuevo, cierta nostalgia de lo matérico –del motor que hace un ruido extraño, de la puerta que rechina, del volante gastado– aparece con la intención de oponerse, de establecer una barrera o un límite ante la expansión inevitable de lo digital.

Black mirror supone un punto de máximo interés en este apartado. Hay una aspiración de autenticidad en el recuerdo almacenado y, en cierto sentido, se contrapone a la experiencia simulada, al recuerdo trastornado –adulterado o distorsionado por los medios con los cuales se rescata–. Pero, paradójicamente, en el contexto del relato este registro adquiere valor de autenticidad en la medida en que resulta más asimilable a un patrón público, televisable. Es decir, el criterio de autenticidad de la experiencia interna –privada– se ha invertido por completo: una experiencia es más auténtica, más fiable, más verdadera en la medida en que se puede registrar y es visualizable por un colectivo. Es decir, una experiencia privada es más auténtica en la medida en que es más susceptible de publicación. En definitiva, este es el criterio de verificación asumido por la política y la ciencia: si es demostrable es verdadero pero sólo si es publicable es demostrable.

Además, el registro de todo lo interior y su reproducción selectiva hacen del interior un producto de y para el consumo; un producto que, en este caso, se comercializa en primera instancia mediante el chip de almacenaje (*the grain*).

Y el dispositivo fílmico de la interioridad, sometido a la necesidad de repetición, pierde a su sujeto, pues su sujeto está permanentemente renovando la vivencia (la palabra que se utiliza para rebobinar un recuerdo es *re-do*, es decir, un *rehacer* lo hecho ya en muchas otras ocasiones). La vivencia puede proyectarse en pantallas de plasma y se activa mediante un mando a distancia. Y su publicidad es plena: el exhibicionismo del yo –una prolongación extrema del exhibicionismo propio de las redes sociales– alcanza el grado absoluto. Las experiencias privadas se hacen publicables, la desnudez es completa... Y, con ello, lo único que puede ser considerado como propio es el dudoso –por ocasional– privilegio de la posesión. Lo único que me hace dueño de mis recuerdos es el hecho de que están en mi *grain*... Pero mi *grain* podría estar en otro cuerpo, podría ejecutarse en otro hardware (algo que se explicita en cierto momento cuando se habla del secuestro y robo mediante extirpación del *grain* de uno de los personajes)

El recuerdo prolonga su vida indefinidamente pero, en tanto se revive técnicamente, se le resta aquello que lo convierte propiamente en recuerdo (la distancia). Y, con ello, el sujeto en pleno *re-do* deja de existir como tal: los personajes adoptan una expresión fría, sus ojos se tornan blanquecinos

por causa de la proyección de luz sobre sus retinas lo cual les hace adoptar un aspecto cadavérico en el momento en que la memoria registrada vuelve a reproducirse.

Así, nos volvemos a encontrar con una concepción visual de la interioridad que recurre directamente a la imagen fílmica como soporte. En la medida en que el recuerdo es capturado a modo de grabación digital, es posible rebobinarlo, localizar fragmentos y editarlos. Liam actúa como montador de imágenes, de secuencias de recuerdos. Y su búsqueda neurótica de una verdad sórdida, de un engaño, es la búsqueda de una imagen oculta, es decir, de un trazo privado, secreto, íntimo... Más allá del alcance de la captura digital que todo lo recoge y lo registra.

6. La mirada ante sí

I know who you are

Tras una escapada a la cantina de Babylon –*Carnivàle*– Ben Hawkins (Nick Stahl) aparece en el interior de una de sus minas. De hecho, despierta allí de forma misteriosa. Y se trata de un despertar que, en realidad, nos sumerge en un laberinto onírico habitado por ese minotauro que es Henry Scudder. En esa mina, Scudder asesinó a todos los mineros de Babylon.

Ben camina por las galerías sin aire, alumbrando su camino con la débil llama de un mechero de gasolina. En cierto momento, tropieza con Scudder. Tras todo este periplo de búsqueda lo tiene, al fin, cara a cara. Es un momento extraño: el huidizo Scudder encerrado allí con Ben, rodeado de una casi completa oscuridad, mirando al frente como si se tratase de un animal subterráneo que busca pacientemente la salida. Sé quién eres –le dice Ben–. Tras un breve silencio, Scudder responde: Pero, ¿sabes lo que eso significa?

Revisemos la escena. Estamos en un pozo, en un túnel, en el interior de una gruta de la que no va a resultar fácil salir. El espacio es asfixiante, cerrado, oscuro, traumático. Sólo una figura emerge de la oscuridad y es, precisamente, el más vaporoso y enigmático de todos los personajes. Además, por el desarrollo argumental, podemos asumir ya que Henry Scudder es el padre de Ben Hawkins. En el contexto de esta situación, la pregunta que Scudder deja flotando en el aire no puede ser más directa: se trata de una interrogación por la identidad simbólica de Ben. En definitiva, la pregunta ¿sabes lo que eso significa? Es equivalente a ¿sabes qué papel juegas en el tejido simbólico al que, te guste o no, perteneces? ¿Cuál es tu identidad simbólica dentro de todo este entramado en el que lo real y el sueño se cruzan permanentemente?

La cuestión queda expuesta visualmente: el espacio constriñe y la pregunta de Scudder no deja de ser la objetivación del angustioso enigma identitario al que Ben se ve sometido durante todo el relato: ¿qué significa ser quien soy?

Desde una perspectiva lacaniana, la pregunta puede reformularse: ¿qué soy yo en el gran Otro? ¿Qué papel juego en el espacio de lo simbólico? Pero el problema de Ben no está relacionado exclusivamente con lo que Lacan llamaría la “castración simbólica”, con la distancia entre su identidad psicológica y su identidad simbólica –la máscara simbólica o el título del que estoy investido, que define lo que soy para y en el gran Otro.²⁰ El problema no es sólo que Ben no sepa cómo desempeñar el papel que, en el universo del relato, le ha sido otorgado. El problema grave es que ni siquiera sabe cuál es ese papel. De nuevo, el problema se puede entender como la

²⁰ ŽIŽEK, S., *Cómo leer a Lacan*, Buenos Aires : Paidós, 2008, pag. 42.

consecuencia de esa escisión interna. El yo no consigue enlazar sus propios fragmentos. Y no se trata de no poder decidirse por un modo u otro de continuar, de no poder escoger un nudo u otro para ir desligando la gran maraña. Es mucho peor. Se trata de que, en esa gruta oscura y fría que Ben está transitando no hay caminos.

El relato de la primera temporada de *Carnivàle* podría alegorizarse mediante en ese tránsito a través de la gruta oscura en busca de una respuesta. Y la puesta en escena del interior de esta gruta podría ya entenderse como una figuración del elemento traumático que escinde al protagonista a lo largo de dicha temporada.

La misma biblia de venta de *Carnivàle* se iniciaba con un texto de tono bíblico en el que Daniel Knauf describía la cuestión central de la serie: *to each generation was born a creature of Light and a creature of Darkness, and they would gather to them men of ilk nature and thus, by proxy, carry on the war between Good and Evil.* Más tarde sería el mismo Michael J. Anderson, en el papel de Samson quien recitaría estas palabras durante los primeros segundos del episodio piloto lo que deja claro, como habrá podido observar cualquier espectador atento, que las conexiones entre *Twin Peaks* y *Carnivàle* van mucho más allá de la mera coincidencia. En definitiva, se trata de una línea argumental que cruza la serie –por desgracia suspendida tras una segunda temporada que había – y que vuelve a situarnos ante la cuestión de la necesidad del reconocimiento de la propia identidad como motor del relato. Ben Hawkins y Justin Crowe descubren progresivamente cuál es la naturaleza de sus respectivas identidades y de la relación que les une a través del sueño y, en muchas ocasiones, a través de una composición visual que nos recuerda a un juego de espejos. Altamente enigmática, la escena que abre *Every prophet in his house* (Temporada , capítulo 1) nos muestra el cruce de Ben y Justin con el enigma de sus propias identidades. Se trata de una composición absolutamente simétrica en la que los cuatro ejes identitarios del relato (el padre Justin, Ben, Scudder y Lucius Beliakov) entran progresivamente en el espacio del típico café-bar de la América de los 30's. Ben y Justin, apoyados en la barra, observan, a través del que hay sobre la barra a Scudder y a Beliakov brindar segundos antes de que una descomunal explosión inunde el espacio. Scudder aparece vestido con frac, Beliakov con el uniforme del ejército ruso, el padre Justin con su sotana y Ben con sus indumentaria andrajosa de trabajador. Todos los estamentos sociales están representados. Con ello, la escena condensa todo el aroma del imaginario compositivo de Hopper.

Se trata de una escena de composición muy limpia en la que se juega con la idea del enigma sobre la propia identidad en los mismos términos en que antes hemos hablado del la castración simbólica. El conflicto surge en la medida en que el personaje descuadra con respecto al tejido de relaciones, pero en este caso, todo parece estar en orden. Efectivamente, los personajes entran y ocupan

ordenadamente un espacio al modo en que lo harían las piezas de un tablero. Se miran con tranquilidad, sin asomo de enfrentamiento...hasta que todo explota.

Sin duda, la composición de la escena es, en sí misma, especular: el reflejo que proyecta es el de la estructura narrativa de la propia serie, sus coordenadas y sus puntos de fuga. De un modo muy gráfico, la escena subraya, no sólo el perfil de estructura paralela, sino la cuestión del doble cruce de las tramas (Scudder-Ben, Justin-Beliakov) mediante la disposición en el cuadro de los personajes y el destino inevitable de este enfrentamiento, obviamente abocado a una conflagración explosiva. En consonancia con esta lectura, Ben y Justin despiertan al mismo tiempo. Ambos han estado teniendo el mismo sueño.

En una escena de cierre de capítulo posterior (Los Moscos, Temporada 2, capítulo 1) se juega de un modo mucho más explícito con el cruce y el enigma identitario, en este caso mediante la mirada del personaje del padre Justin ante sí mismo, ante su reflejo en un espejo. El padre Justin, fatigado y algo abatido se peina ante el espejo. Un trozo de su pelo se engancha con el peine y al tirar con fuerza, se arranca un trozo del cuero cabelludo. La herida sangra y el padre Justin empieza a tirar de la piel abierta hasta que todo su rostro acaba despegado como una máscara sangrienta. Debajo, está el rostro de Ben. Y, como ocurría en la escena con la que hemos arrancado, en este apartado la pregunta que Justin Crow se formula es *¿Quién eres?*

Confesiones

Mediante un imaginario muy similar, el cierre de la segunda temporada de Los Soprano (Funhouse) es un episodio plagado de sueños –plagados a su vez de delirantes artefactos simbólicos y un espectacular tratamiento de la imagen– por causa de una presunta intoxicación alimentaria de Tony. Tony aparece varias veces en el paseo marítimo (un boardwalk, de nuevo) conversa con varios de sus socios e incluso alguno de los difuntos –un elemento recurrente en sus sueños– y se prende fuego a sí mismo ante todos ellos (algo que, según la conversación que mantiene durante el sueño, es inevitable y necesario).

En ambos casos hay una latencia de la soledad recibiendo sacudidas desde el exterior y de su imposibilidad de establecer una comunicación fluida con el entorno. En ningún caso nada puede hacerse más que asumir el destino propio del criminal –del outsider social y familiar que, a su vez, necesita conservar y mantener el tejido de relaciones familiares que mantienen su status– pero es algo de lo que ninguno de los dos protagonistas parece disfrutar. Se trata más bien de la resignación

ante su propia condición, ante su propio personaje. El personaje, en realidad, está sometido a sí mismo, a su posición simbólica. Pero esto no puede formularse en voz alta, no puede comunicarse.

La incapacidad de Tony para la exposición de su interioridad se hace patente en su diálogo con un salmón que adopta la voz de su socio Big Pussy y que insiste en que Tony acepte la traición y actúe en consecuencia. Tony se siente molesto (“Don’t say it”, dice Tony ante lo que el salmón-Pussy le incita a comentarlo en voz alta). El bloqueo interior es patente, no sólo en las crisis de ansiedad y desmayos que sufre Tony, sino en su modo de “no hablar” durante su sueño. Ni siquiera ante un interlocutor inofensivo y dispuesto a hablar (convertido en pez) Tony es capaz de evitar la represión, el impulso de silenciar y retener su sospecha. Ambos saben de qué están hablando pero no hay que decirlo. Esas cosas no se dicen (*¿Por qué los hombres ya no son como Gary Cooper –se pregunta Tony en varias ocasiones a lo largo de la serie– silenciosos, que hacen lo que tienen que hacer sin hablar de ello constantemente?*).

La voz que viene del espacio interior

La figura del psiquiatra adquiere, en contraposición una presencia sin precedentes en la serialidad contemporánea. La necesidad de exteriorizar la voz interior del personaje –sentimientos, ansiedad y miedos– se satisface, en muchas ocasiones, mediante la inclusión en la trama de un ente oracular, es decir, una figura ante la que un individuo confiesa –expone– sus tensiones internas a la espera de una revelación sobre sí mismo. En cierto sentido, el psiquiatra sirve de amplificador para esa voz interior que trata de hacerse oír mientras otros agentes del universo narrativo de la serie la ocultan. La figura del confesor –del personaje aliado a quien se confiesa lo que de otro modo es inconfesable– no es, obviamente, un rasgo exclusivo de la serialidad contemporánea. Lo que sí resulta llamativo, por su constancia y su concentración, es el despliegue de una puesta en escena específica para que la voz interior y su vínculo con el confesor se conviertan en protagonistas con derecho propio.

Pensemos en la gradación manifiesta mediante sólo tres ejemplos con tres personajes en los que la escena de la práctica psiquiátrica resulta central y de creciente intensidad: Los Soprano (Tony Soprano), Awake (Michael Britten), In Treatment (Paul Weston).

Pensemos, por ejemplo, en las visitas de Tony Soprano a la consulta de la doctora Melfi. Se trata de una puesta en escena bipolar en la que el capo de New Jersey recibe su terapia semanal. Se trata de un escenario en que el código de la omertà es transgredido, algo que se pagará con la vida si se

descubre. Pero, más allá, es el espacio en el que un capo de la mafia que se desmaya decide hablar de sus intimidades. Es el espacio en el que un hombre que no habla, ha decidido hablar de lo que sueña, siente o teme. Es el espacio en el que el hombre que añora el modelo de hombre silencioso y fuerte encarnado por a Gary Cooper, ha decidido a romper su silencio.

Pero ¿cómo es ese espacio? Se trata –no podía ser de otra manera– de un espacio de mínimos, de paredes limpias y decoración sobria. Dos sillones y dos espacios. Un diálogo. Los personajes sólo dialogan. Todo lo demás se reduce a la mínima expresión. El espacio donde la voz interior adquiere protagonismo –parece decirnos la puesta en escena– debe ser un espacio en el que no haya otra cosa que voces. Sin duda, hay una filiación con el imaginario de la confesión cristiana, en la que el espacio es confinamiento y se elimina todo aquello que pueda ejercer una disrupción de la mirada. Desaparece todo posible punto de fuga, toda fisura o arista en la que nuestro ojo pueda dañarse. Así, la visualidad coopera con la acústica vocal: la puesta en escena es una puesta en escena para la voz, el gesto, el tick, el guiño. Es una puesta en escena para el lenguaje facial y corporal (Tony se sienta, tenso, en un sillón que parece quedarle pequeño, cara a cara ante otra persona que, además, es una mujer) resalte.

Si esta reducción del espacio a su mínima expresión en *Los Soprano* es llamativa, en *Awake* la reducción se lleva a cabo incluso en la configuración plano. En las permanentes escenas en las que Michael Britten habla con los psiquiatras se establece un código visual del gesto facial desnudo. La voz es, con más razón, el núcleo de interés. El cubículo del confesionario es, en *Awake*, el marco de la pantalla.

En un tercer grado, con *In Treatment* (Mark Wahlberg, prod) se produce la reducción del espacio para que la voz fluya y traspase el marco rectangular de la pantalla fijado férreamente en *Awake*. En *In Treatment*, el espacio se ajusta, en un sobrio malabarismo, no ya al cuadro o a la estancia, sino al relato entero –la serie misma– a los confines de la voz de sus sucesivos protagonistas. Además, con *In Treatment* se producen tres cuestiones que me parecen relevantes para entender cómo la puesta en escena se integra orgánicamente con una figuración de la interioridad del personajes.

En primer lugar, recordemos que *In Treatment* se construye íntegramente (salvo excepciones muy puntuales) en el interior de la consulta psiquiátrica –bien del mismo Paul Weston (Gabriel Byrne), bien de otro colega psiquiatra– y la puesta en escena se limita en exclusiva a ese espacio. La pulsión de la escena es predominantemente estática: dos o tres personajes sentados en divanes enfrentados. Tanto es así, que el movimiento de los personajes más allá de ese rictus fijo es sentido como una

intromisión en el espacio privado (Paul no deja que ciertos pacientes utilicen el WC de la casa cuando el del despacho está roto porque lo considera una invasión de su intimidad: *si entra en casa ya no saldrá*, confiesa Paul a su mujer en un momento de la terapia común; los gestos de exploración en el espacio por parte de los pacientes le suponen un gesto de intromisión en la intimidad del psiquiatra)

En segundo lugar, el espacio se convierte en un firme sobre el que se inyecta elementos que, a medida que se va desgranando la serie, se revelan como los componentes de una biografía velada. Así, los objetos cobran un especial valor, se convierten en los órganos que configuran la vida del espacio (el barco de la primera temporada, la cafetera sentida como imposición personal en la primera temporada, los zapatos del hijo de la tercera temporada, la decoración tipo zen de la psiquiatra de la segunda temporada, la ausencia de fármacos en la consulta de la psiquiatra de la tercera temporada...)

En tercer lugar, las pocas fugas escénicas que la serie se ha permitido a lo largo de sus tres temporadas –apartamento de Paul, segunda consulta en Brooklyn, consulta de las dos psiquiatras con las que el mismo psiquiatra recibe tratamiento, resultan interesantes en la medida en que siempre establecen un reflejo de la personalidad del psiquiatra. La misma serie se hace referencia explícita a esta cuestión: el mismo Paul afirma en la tercera temporada ante su psiquiatra que el espacio de su consulta está lleno de luz mientras que el suyo es oscuro.

En conclusión, se trata del establecimiento de una circulación de sentido bombeada desde el espacio mismo del decorado para establecer un diálogo entre el interior de su yo –el del psiquiatra Paul Weston, estamos en su espacio– y las otras interioridades –sus pacientes cuya única herramienta es la voz; o las otras dos psiquiatras, en cuyo caso, Paul dialoga.

In Treatment es un perfecto ejemplo del modo en que el espacio televisivo –el espacio de la consulta no deja de ser un plató, un clásico decorado para series de televisión– establece una poética espacial de la interioridad, un imaginario de la biografía y de la intimidad cuyo protagonismo resulta tan marcado a lo largo de las tres temporadas.

Máscaras

En otro sentido, la entrada a la segunda temporada de *Breaking Bad* (Vince Gilligan) es una magistral escena invadida por una atmósfera marcadamente onírica. Un caracol avanza lentamente por el muro del jardín de Walter White, el viento mueve un móvil colgante, un ojo se desplaza flotando en el agua de la piscina y es succionado por uno de los conductos de la depuradora. Nos sumergimos en el agua de la piscina, descendemos, y nos encontramos con peluche de color rojo al

que le falta un ojo. El muñeco gira lentamente, balanceado por las corrientes internas de agua. Todo su costado, carbonizado, queda ahora a la vista.

La escena es un reflejo del un conflicto interno con el protagonista, Walter White. Bajo la apacible apariencia de un resignado profesor e instituto, hay una segunda piel, muy similar a la anterior, pero siniestra, tóxica, desmembrada y corrupta. En cierto sentido, estamos ante una versión de la escena con la que Lynch abre *Blue Velvet* (David Lynch, 1986): bajo las apacibles aguas del vecindario de Walter White habita un ser oscuro y carbonizado que necesita satisfacer los impulsos reprimidos durante años de resignación.

María Zambrano describe su reflexión sobre el sueño como «una guía para que el hombre sepa transitar por sus múltiples tiempos y tratar con sus múltiples máscaras. Ya que la pluralidad de sus tiempos responde a la no lograda unidad de su ser, a sus múltiples posibilidades de ser».²¹

Esta idea del individuo como un transitar entre máscaras (o transitar entre temporalidades), es uno de los puntos más interesantes en el pensamiento de María Zambrano. Y este transitar entre máscaras constituye una de las ramificaciones centrales en el tejido de la exploración de la interioridad en el imaginario serial contemporáneo.

Si la cuestión de la mirada ante sí, tratada en el punto anterior, nos daba una idea del modo en que la serialidad contemporánea insiste en enfrentar al personaje ante su propia mirada, la cuestión de la máscara nos da una idea del modo en que la serialidad contemporánea enfrenta al personaje a su relación con sus diferentes identidades, su autoencubrimiento y, finalmente, su incógnita de sí mismo.

Con *Breaking Bad* se presenta una interesante forma de enmascaramiento. No estoy pensando en la maniobra de crear a Heisenberg como antifaz con el que poder negociar ante traficantes perversos o dar esquinazo a su cuñado, miembro de la DEA. Me refiero a una cuestión que tiene más relación con la puesta en escena, el espacio y el gesto que rodean a Walter White. La ritualidad de la cocción de la metanfetamina obliga a la adopción de un disfraz, mediante el que protegerse. La máscara se convierte en máscara antigás, Una de las primeras imágenes que tenemos de Walther White es la imagen de un Walter desnudo llevando la máscara antigás. Su máscara acaba sofisticándose a medida que avanzan los capítulos hasta alcanzar un grado de complejidad paralelo a la sofisticación con la que Walter consigue ajustar sus identidades a medida que avanzan los conflictos. La máscara se convierte en traje, la piel se endurece y el cuerpo cambia. El pelo cae, las facciones de Walter se

²¹ Zambrano, M., «Los sueños y el tiempo», en *El sueño creador*, Madrid, Turner, 1986, p. 27.

hacen más profundas y su mirada se afila. Sin duda, hay una transformación del personaje, contenido y apocado, en un ser maquinador y violento. Pero esta transformación emerge hacia su rostro. En cierto momento la serie gira en torno al modo en que Walter debe definir su relación con su máscara, con su enmascaramiento. Uno de los momentos culminantes establece una verdadera duda sobre dónde están los límites entre la máscara y Walter.

Resulta muy interesante el modo en que este discurso sobre la identidad cuaja en escenas concretas, casi aisladas narrativamente y que, en buena parte, podrían entenderse como escenas cargadas de la atmósfera del delirio. Pensemos, por ejemplo, en la escena del muñeco en la piscina. Pero también en la escena de los niños jugando, precisamente, con la máscara que Walter ha perdido en su huída (una máscara que, más tarde será un cabo suelto del que Hank empezará a tirar para tratar de dar con Heisenberg).

La cuestión es lo que Walter está descubriendo sobre sí mismo, lo que tiene que aceptar de sí mismo para poder sobrevivir; aceptar la oscuridad que hay en su interior.

De un modo más explícito, el personaje de Dexter Morgan (Michael C. Hall, en *Dexter*, James Manos) observa y se interroga por su propia monstruosidad desde la distancia a lo largo de las primeras tres temporadas. En esta serie, la imagen de la interioridad es mucho más convencional y menos inspiradora, pero no deja de ser interesante por la transparencia de su planteamiento de base: la máscara de Dexter es, en sí, el enmascaramiento explícito. En su caso, el rasgo dominante es el de la aceptación de su necesidad de asesinar y su conflicto interno es el de la gestión y ocultación de esa identidad. No hay otro conflicto interno de aceptación que no sea, precisamente, el de esa falta de culpa. Esta es una de las condiciones básicas para adoptar esa distancia con respecto a la propia mirada, ese pathos de la distancia nietzscheano que consistía, precisamente, en un alejamiento de la necesidad común (plebeya, diría Nietzsche) de la culpa y del orden moral impuesto por una instancia externa. Es decir, ese estado de alejamiento ante la propia textura identitaria y moral como si esta fuera otra, para ponerla en cuestión y, en última instancia, ejercer de autor sobre ella misma. En *Dexter*, el discurso de la interioridad está presente, una vez más, en constante conversación e interacción con el difunto padre.

Balló y Pérez afirmaban en un artículo de 2007 que *el tiempo serial ha convertido la regeneración en degeneración, por lo que no hay protagonista de una serie contemporánea a la que el sedimento episódico pueda hacerle un favor. Las mejores intuiciones de Twin Peaks –verdadera profecía sobre la inversión maligna que afecta a los protagonistas de series actuales– se han hecho finalmente realidad.*²²

²² Cascajosa Virino, C., LA CAJA LISTA, Televisión norteamericana de culto. Ed. Laertes, 2007.

Quizá el siguiente paso esté ya dado y esa inversión maligna del antihéroe moderno está siendo ya incorporada e interrogada desde su mismo espacio interior.

Es posible que la trasvaloración de los valores anunciada ya en el pensamiento de Nietzsche esté cobrando forma a través de la escenificación de esa interioridad escindida y dislocada –una inversión maligna, como se indica más arriba, quizá por encontrarse aún en busca de sí misma.

Bibliografía consultada

- CAMPBELL, J. El héroe de las mil caras, México, D.F. : FCE, 2001.
- CASCAJOSA, C. (ed.), La caja lista: televisión norteamericana de culto, Barcelona: Laertes, 2007
- Dolezel, L., Heterocósmica, ficción y mundos posibles, Ed. Arco, 1999.
- DIDI-HUBERMAN, G., Confronting images, questioning the ends of a certain History of Art, The Pennsylvania State University Press, 1990.
- DIXON, W.W. (ed.), Film and television after 9/11, Southern Illinois University, 2004.
- DURAND, G, De la mitocrítica al mitoanálisis, Barcelona : Anthropos, 1993.
- EDGERTON, G., ROSE, B. Thinking outside the box, a contemporary television genre reader, Kentucky University Press, 2008.
- EDGERTON, G., Jeffrey, J, Eds. The essential HBO reader, The university Press of Kentucky, 2008.
- FOUCAULT, M., Tecnologías del yo y otros textos afines. Ed Paidós, 1990
- FOUCAULT, M., Topologías, traducción de la conferencia radiofónica pronunciada por Michel Foucault el 7 de diciembre de 1966, en France-Culture.
- Edición digital en <http://www.fractal.com.mx/RevistaFractal48MichelFoucault.html>
- FOUCAULT, M. Las palabras y las cosas, Madrid : Siglo XXI, 2006.
- FREUD, S. Lo ominoso, en Obras Completas, Buenos Aires : Amorrortu, 2004.
- FREUD, S. El malestar en la cultura, Madrid: Alianza Editorial, 1999.
- FREUD, S. La aflicción y la melancolía, Madrid: Alianza Editorial, 1999.
- HAMMOND, M., & Mazdon, L., Eds. The contemporary TV series, Edimbourg University Press, 2005.
- HARPUR, El fuego secreto de los filósofos, Girona : Atalanta, 2006.
- LACAN, Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis, Buenos Aires: Paidós, 1987.
- LAVERY, D., ED., The essential cult TV reader, Kentucky University Press, 2010.
- LAVERY, D. Ed. Reading The Sopranos, Ed. IB.Tauris, 2006.
- MAILLARD, Ch., La creación por la metáfora, introducción a la razón poética, Ed. Anthropos. 1992
- NIETZSCHE, F., La genealogía de la moral, Ed. Alianza 1997
- NIETZSCHE, F., El ocaso de los ídolos. Ed. Alianza, 1998
- WALTERS, James (2008). *Alternative Worlds in Hollywood Cinema. Resonance Between Realms*. Chicago / UK Intellect Books.
- WITTGENSTEIN, L., Investigaciones filosóficas, Crítica, 1988
- WITTGENSTEIN, L., Los cuadernos azul y marrón, Tecnos, 1968
- ZAMBRANO, M., Claros del bosque, Seix Barral, 1986, p. 11.
- ZAMBRANO, M., Hacia un saber sobre el alma, Ed. Alianza literaria, 2001
- ZAMBRANO, M., Los sueños y el tiempo, Ed. Siruela, 1998
- ZAMBRANO, M., «Los sueños y el tiempo», en El sueño creador, Madrid, Turner, 1986
- ŽIŽEK, S., Cómo leer a Lacan, Buenos Aires : Paidós, 2008.
- ŽIŽEK, S. Mirando al sesgo, Buenos Aires : Paidós, 2000.