

Cuerpos desdoblados

La relación entre
cámara y cuerpo
en *Black Swan* y *Mother!*

Raúl Mújica Astorga

Investigador independiente, México

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7946-1501>

Unfolded Bodies

The Relationship Between the Camera and the Body in Black Swan and Mother!

Recepción: 11 de enero de 2022

Aceptación: 15 de marzo de 2022

Resumen

Este artículo reflexiona sobre la interacción entre la cámara y el cuerpo como elementos cinematográficos de la obra de Darren Aronofsky. A partir del análisis de dos filmes donde el cuerpo femenino tiene un papel protagónico se planteó que en esta interacción se genera un fenómeno particular que se conceptualiza como “desdoblamiento de cuerpos”, en el que el cuerpo cinematográfico establece relaciones hacia otros elementos del filme mediante la cinematografía. En el texto se abordan los diferentes tipos de desdoblamiento y la relación que adquieren no sólo con la narrativa del filme, sino con la figura de Aronofsky como director de cine de autor.

Palabras clave

Autoría, cuerpo cinematográfico, desdoblamiento de cuerpos, cinematografía

Abstract

This paper discusses the interaction between the camera and the body as cinematographic elements on Darren Aronofsky's work. Based on the analysis of two of his films, where the feminine body has a main role, I consider that in this interaction a particular phenomenon is generated, conceptualized as “unfolding of bodies”, where the cinematic body establishes relationships towards other film elements through cinematography. This text reviews different types of unfolding and their relationship, not only with the narrative of the film, but also with Aronofsky's figure as an auteur.

Keywords

Auteurship, cinematic body, unfolding of bodies, cinematography

EL CONCEPTO DE AUTORÍA ESTÁ FUERTEMENTE VINCULADO A LA REFLEXIÓN sobre el arte. Desde la figura del genio-creador, la idea del autor se ha ido modificando con el tiempo incluyendo varias disciplinas artísticas y corrientes historiográficas que han reflexionado sobre esta idea. Esto resalta especialmente con la intervención de más de un individuo en la creación de la obra, con ejemplos que van desde los talleres de artista del Renacimiento, donde los aprendices intervenían en mayor o menor medida en la pintura o escultura bajo la guía del Maestro, o los colectivos de artistas del siglo XX, en los cuales la obra se establece como un trabajo del colectivo por encima del individuo. De entre éstos, el cine es uno de los ejemplos más evidentes.

El cine es, por su propia naturaleza, una práctica multidisciplinaria y colaborativa. La realización de una película implica especialistas y técnicos en producción, fotografía, actuación, diseño de sonido y edición, además del trabajo previo de escritura en el guion. Pese a ello, la figura del autor aún existe en el cine moderno en la figura del director. Éste tiene la tarea de coordinar todas las áreas previamente mencionadas, además de fungir como intermediario entre los estudios cinematográficos y el trabajo de filmación. Así, el director se interesa tanto en la producción de un filme de calidad como en la óptima respuesta del público consumidor.

Esta figura de autor se vuelve más que una simple firma: es la principal responsable del apartado creativo del proyecto, pues una gran parte de las decisiones recaen en ella. Erin Hill-Parks dice: “Así, la noción tradicional de un autor es un director que manifiesta consistentemente una firma artística en las películas que él o ella dirige, haciendo al director la fuente principal de valor artístico y unidad no sólo en una película individual, sino en un conjunto de películas”.¹ Para Hill-Parks, el *auteur* cinematográfico se

¹ Erin Elizabeth Hill-Parks, “Discourses of Cinematic Culture and the Hollywood Director: The Development of Christopher Nolan’s Auteur Persona”, 21. “Therefore, the traditional

vuelve parte irremediable de la lectura del filme, pues el público genera expectativas del producto mediante nociones preconcebidas de lo que tal o cual director suele incluir en sus películas.

Este concepto de autor es parte de lo que se conoce como “política del autor” o cine de autor, concepto surgido alrededor de los años cincuenta del siglo XX que vincula al filme directamente con la figura del director, quien otorga a sus películas un sello o firma estilística que mantiene en mayor o menor medida durante toda su carrera. En palabras de Bazin: “La política de los autores consiste, en resumidas cuentas, en elegir dentro de la creación artística el factor personal como criterio de referencia, para después postular su permanencia e incluso su progreso de una obra a la siguiente”.² Por supuesto hay críticas que hacen a esta “política”. No sólo es producto de una modernidad occidental fuertemente centrada en el progreso del individuo, sino que muchas veces traslada la atención de la obra (el filme) hacia el director, modificando la percepción y el análisis del producto. Sin embargo, una de las razones por las que esta aproximación mantiene vigencia es debido a su utilidad para comprender la aproximación de algunos directores hacia las películas que realizan.

Cada autor pone énfasis en ciertas partes del proceso creativo cinematográfico. Directores como M. Night Shyamalan³ o Christopher Nolan⁴ se

notion of an auteur is a director who consistently displays an artistic signature in the films he or she directs, making the director the primary source for artistry and unity in not just an individual film, but in a set of films.” Traducción propia.

² André Bazin, “De la política de los autores”, 101.

³ Director nacido en India, se caracteriza por obras de misterio y elementos sobrenaturales. Es común en sus filmes encontrar giros narrativos cerca del final, que ha convertido en su sello personal. Algunos de sus filmes más populares son *Sixth Sense (El sexto sentido, 1999)*, *Unbreakable (El protegido, 2000)* y *Split (Fragmentado, 2016)*.

⁴ Director británico conocido por grandes producciones con una narrativa no lineal que le permite contar historias complejas. Responsable de filmes como *Memento (Amnesia, 2000)*, *Inception (El origen, 2010)*, *Interstellar (Interstellar, 2014)* y *Dunkirk (Dunquerque, 2017)*. Su popularidad entre el gran público se debe al capitanear su propia trilogía de Batman, con los filmes: *Batman Begins (Batman inicia, 2005)*, *Batman: el caballero de la noche (The Dark Knight, 2008)* y *El caballero de la noche asciende (The Dark Knight Rises, 2012)*.

centran en el aspecto narrativo del cine, diseñando tramas complejas que incluyen los famosos giros argumentales. Otros creativos se concentran en la dirección de actuación, el trabajo de posproducción o la iluminación de los encuadres. Como regla general, estos autores cinematográficos crean películas que tienen ciertos aspectos constantes a lo largo de toda o casi toda su filmografía.

Uno de estos aspectos es el trabajo de cámara o cinematografía, herramienta básica del cine. Al igual que en la fotografía tradicional, el encuadre, ángulo y distancia son todas decisiones conscientes, ya sea del director o del director de fotografía, en las que se elige qué es lo que se muestra en cuadro. Aunado a esto, el cine añade movimiento a la imagen fija de la fotografía dando muchas opciones con las cuales afectar la imagen final. Un filme puede tanto utilizar una infinidad de cámaras, cada una con distintos ángulos y sujetos, como puede centrarse en una cámara única con una sola toma abierta que capture toda la acción de una escena, ambos escenarios pensados para generar una imagen final y una recepción específica.

Cómo se usa la cámara tiene un profundo impacto en las sensaciones que se pueden transmitir al espectador, destinatario último del filme. Si pensamos en una escena de discusión entre varios personajes, una toma que abarque la discusión completa centra la atención en la discusión en sí, su temática y su impacto en la narrativa del filme, mientras que múltiples tomas de los rostros de los personajes trasladaría la atención a las emociones que sienten y sus posturas personales ante el tema discutido. Una misma escena capturada de distinta manera tiene efectos significativos en la narrativa final de la película y en las sensaciones transmitidas al espectador. Un ejemplo de estas posibilidades es el subgénero conocido como falso documental.⁵ El hacer que uno de los personajes produzca la imagen

⁵ Tipo de filme en el que los personajes graban sus movimientos como parte del argumento del mismo, usualmente con una cámara pequeña. Puede estar acompañado de narración, texto u otros elementos que pretenden reforzar su credibilidad. *The Blair Witch Project* (*El proyecto de la bruja de Blair*, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999) es considerado el primer ejemplo de éxito comercial que apela a este recurso.

dentro de la historia da al producto un cierto carácter documental, a la vez que facilita la empatía del público al situarlo muy cerca de la acción, volviéndolo casi un personaje dentro del espacio cinematográfico.

Cada director usa la cámara de una manera particular, con mayor o menor atención a las posibilidades que ésta presenta y representa. El inglés Christopher Nolan suele trabajar con una sola cámara en la mayoría de sus producciones, con lo que intenta crear una experiencia inmersiva mediante un punto de vista constante, dando preferencia al uso de luz natural. Otro ejemplo es la estadounidense Sofia Coppola,⁶ cuyas tomas se combinan con un detallado diseño de producción para evocar visualmente las emociones de los personajes. Uno de los más icónicos directores de cine, Stanley Kubrick⁷ pone especial énfasis en la creación de planos simétricos y estéticos, explotando la visualidad de líneas y colores para enmarcar los cuerpos presentes.

Darren Aronofsky como *auteur*

Darren Aronofsky (Brooklyn, 1969-) es buen ejemplo de un director cuyo trabajo está íntimamente relacionado con su cinematografía. Debutando con *Pi: Faith in Chaos (Pi: el orden del caos, 1998)*, Aronofsky ha dirigido siete largometrajes con temáticas y enfoques varios. Pese a que se le ha intentado etiquetar como surrealista o perturbador, lo cierto es que durante su trabajo ha explorado numerosas temáticas y subgéneros narrativos, lo que dificulta etiquetarlo en un solo concepto. Hay, por supuesto, puntos comunes en los filmes de Aronofsky que, si bien no podemos decir que

⁶ Directora y actriz que se centra en historias femeninas o relacionadas con la élite, con atención en el desarrollo emocional de sus personajes. Reconocida por *Lost in translation (Perdidos en Tokio, 2003)*, *Marie-Antoinette (María Antonieta, 2006)* y *The Beguiled (El seductor, 2017)*.

⁷ Director estadounidense que obtuvo fama por varios filmes. Conocido por su perfeccionismo en todos los aspectos de su obra, pasó por varios géneros narrativos. De entre su producción destacamos *2001: A Space Odyssey (2001: Odisea del espacio, 1968)*, *A Clockwork Orange (La naranja mecánica, 1971)* y *The Shining (El resplandor, 1980)*.

todos están presentes en cada una de sus películas, se repiten con suficiente frecuencia para ser relevantes en el análisis de su estilo cinematográfico. Es común ver representada a la obsesión y los efectos que ésta tiene en el estado mental y físico de los personajes. Ese tipo de deterioro también es representado por factores externos, como el estrés o el consumo de drogas, aunque éstos son menos comunes. Otro elemento común en su cine es la violencia hacia el cuerpo, que si bien no suele llegar a los extremos del *gore*, no tiene problemas en mostrar violencia gráfica en los puntos álgidos de sus filmes.

Aquellas son algunas de las características que nos permiten acercarnos al cine de Aronofsky como un cine “de autor”. Si bien explora diversos temas y narrativas, su sello lo encontramos en su explotación de la subjetividad, en protagonistas moralmente ambiguos, afligidos y afectados psicológicamente, que experimentan un deterioro mental durante el desarrollo del metraje, así como su intencionalidad de enfrentar al espectador con estos personajes impactantes, no sólo recurriendo al guion, sino mediante la edición y la cinematografía.

Aronofsky no se centra en la creación de planos visualmente narrativos, sino que usa la cámara para establecer un vínculo entre el cuerpo protagonista y el espectador. Así, la mayoría de sus narrativas se centra en crear emociones fuertes basadas en el deterioro físico y mental de sus personajes, con la cámara como vínculo entre éstos y el espectador.

Pongamos por ejemplo el caso de *The Wrestler* (*El luchador*, 2008), donde seguimos el deterioro físico y mental de Randy (Mickey Rourke) con tomas muy cerradas y constantemente cercanas al cuerpo protagónico. Si bien no encima la toma, la constante cercanía crea un ambiente claustrofóbico que imprime una sensación de pesadez en el espectador, a quien se presume como intruso en la vida del personaje. Otro ejemplo lo encontramos en *Requiem for a Dream* (*Réquiem por un sueño*, 2000), filme donde, mediante constantes primeros planos de los distintos personajes, nos centramos en los conflictos emocionales que éstos poseen y alrededor de los

cuales se centra la trama. Esto se nota principalmente en el icónico final de la película, cuando vemos en un rápido montaje una sucesión de primeros planos de los rostros, cada uno mostrando el trauma emocional que ocasiona cada uno de sus trágicos finales. Al colocarnos frente a frente con la violencia infringida a estos cuerpos, Aronofsky nos fuerza a empatizar con al menos uno de ellos. Es esta relación entre cámara y cuerpo lo que, considero, es uno de los principales sellos del cine de Darren Aronofsky y la principal herramienta con la cual él interactúa con su espectador, pues intenta controlar, hasta cierto punto, el impacto emocional que cada imagen tendría en quien la observe.

Pero antes de ejemplificar el punto de este texto, considero importante detenernos en el concepto del cuerpo y del cuerpo en el cine, pues ambos conceptos conllevan una fuerte carga semántica y simbólica.

El cuerpo y el cuerpo cinematográfico

Las investigaciones sobre el cuerpo, provenientes de la antropología y los estudios sociales, e intercaladas con disciplinas como la historia y el arte, tuvieron un auge entre las décadas de los años setenta y ochenta del siglo XX. Nombres importantes como Jacques Le Goff, Michel Foucault o Michel de Certeau abordaron el tema desde diferentes perspectivas teóricas, y apelaron a temas ya establecidos y estudiados como el cristianismo o el desarrollo civilizatorio o ciudadano, proponiendo entretanto nuevas explicaciones y relaciones interdisciplinarias a la historiografía de dichos temas. Lo que muchas de estas investigaciones acaban por señalar es que el cuerpo no existe en sí, sino en sus límites y representaciones con respecto a otros factores.

En un estudio historiográfico acerca del concepto del cuerpo, Genevieve Galán retoma a los historiadores Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine y Georges Vigarello y su conceptualización del cuerpo como punto fronterizo

entre lo social y el individuo.⁸ Entender el cuerpo radica en entender cómo se relaciona éste con la sociedad en la que se desempeñaba. Michel de Certeau dijo a Vigarello, por ejemplo: “En una palabra, cada sociedad tiene ‘su cuerpo’, igual que su lengua, constituida por un sistema más o menos refinado de opciones entre un conjunto innumerable de posibilidades fonéticas, léxicas y sintácticas”.⁹

Esta aproximación semiótica al cuerpo como símbolo se remarca aún más cuando nos acercamos hacia la representación del cuerpo. Al respecto, Henri Zerner señala:

¿Es necesario recordar que un cuerpo representado no es nunca un cuerpo real? Al mismo tiempo, la representación remite a nuestra experiencia vivida y esta experiencia no sólo es visual, ocupa todos los sentidos; un cuerpo tiene un olor, un peso, una consistencia.”¹⁰

Esta reflexión sobre las representaciones brinda una de las características clave del cuerpo en el arte y, de manera particular, en el cine. Lo que observamos no es un cuerpo real, pero su situación dentro del lienzo o la pantalla nos remite a una experiencia personal y sensorial; permite que el cuerpo sea sentido por el espectador.

Para José Luis Barrios es incluso más relevante:

La carnalidad es el analogado vital y principio trascendental de la construcción del sentido de las artes visuales y cinéticas. El cuerpo articula modos fundamentales de intencionalidad motriz que determinan en buena medida los usos estéticos y simbólicos del arte.¹¹

⁸ Genevieve Galán, “Aproximaciones a la historia del cuerpo como objeto de estudio de la disciplina histórica”, 188.

⁹ Georges Vigarello, “Historias de cuerpos: entrevista con Michel de Certeau”, 11.

¹⁰ Henri Zerner, “La mirada de los artistas”, 94.

¹¹ José Luis Barrios, “El asco y el morbo: una fenomenología del tiempo”, 43.

El cuerpo dentro de un filme se vuelve elemento clave para la construcción de sentido. Éste se vuelve ejecutor y receptor tanto de la acción como del movimiento en el cine y da sentido a todos los demás elementos (narrativa, imagen) en tanto eje rector. Ello se traduce en algo más que el personaje (en tanto elemento narrativo) o el actor/actriz (en tanto referente visual). El cuerpo cinematográfico deviene en un punto medio entre la acción, la cámara, el espacio y la percepción del público.

El cuerpo, la cámara y la imagen-cristal

En el cine de Aronofsky existen particularidades entre la interacción del cuerpo cinematográfico y la cámara. Sin embargo, debemos insistir en que la particularidad de este autor radica en cómo interactúan estos dos elementos fílmicos y lo que genera con ellos con relación al espectador. Para explicar esto recurriremos a un concepto de Gilles Deleuze, la imagen-cristal.

Nuestro abordaje de este concepto parte de la siguiente frase:

[...] la propia imagen actual tiene una imagen virtual que le corresponde como un doble o un reflejo. En términos bergsonianos, el objeto real se refleja en una imagen en espejo como objeto virtual que, por su lado y simultáneamente, envuelve o refleja a lo real: hay «coalescencia» entre ambos. Hay formación de una imagen de dos caras, actual y virtual.¹²

Esta imagen reflejada del objeto real no implica necesariamente la existencia literal de un espejo en el filme, sino que implica la relación de dos elementos en la que la interacción entre ellos conlleve a la formación de una imagen con dos caras, no necesariamente opuestas.

¹² Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, 98.

Esta imagen-cristal no está libre de aparentes contradicciones, en tanto un momento señala que las dos imágenes, real y virtual, no se confunden entre sí más que en la cabeza de alguien.¹³ Sin embargo, poco después señala que: “Cuando las imágenes virtuales proliferan, su conjunto absorbe toda la actualidad del personaje, al mismo tiempo que el personaje ya no es más que una virtualidad entre las otras”.¹⁴ Ello implica la posibilidad de confusión en cuanto la imagen real se pierde entre numerosas imágenes virtuales. De aquí conseguimos señalar que la creación de esta interacción entre el objeto real y el virtual tiene la capacidad de existir en una multiplicidad de facetas mientras genere esta interacción entre algo real y lo otro. En pocas palabras, hay varias formas de crear esta imagen-cristal.

La manera particular en que Aronofsky crea este tipo de interacciones está vinculada al cuerpo como el objeto real, pues recurre a la cámara como medio para establecer la interacción con el objeto virtual. Este ejercicio tan vinculado al cuerpo cinematográfico debe plantearse como un desdoblamiento de cuerpos. El cuerpo cinematográfico, protagonista y central en la atención visual y narrativa del filme, asigna características propias a objetos ajenos (lo virtual) para establecer interacciones que ayudan al espectador a entender el desarrollo emocional del cuerpo principal (lo real) desdoblándose efectivamente hacia algo. Al igual que la imagen-cristal de Deleuze, este tipo de interacciones puede presentar varias ejecuciones fílmicas.

Alguien que ya planteaba un ejercicio similar fue la cineasta rusa Maya Deren (1917-1961), quien realizó varios filmes de carácter experimental en los que enfatizó su tratamiento del cuerpo.¹⁵ Uno de ellos es *Meshes of the Afternoon (Un falso despertar, 1943)* en el que tres cuerpos (o el mismo cuerpo desdoblado) se mezclan y repiten acciones conforme avanza el metraje. Aquí el desdoblamiento del cuerpo responde tanto a sus cuestionamientos y experimentos sobre el tiempo en el filme como al deterioro

¹³ Deleuze, *La imagen-tiempo...*, 99.

¹⁴ Deleuze, *La imagen-tiempo...*, 100.

¹⁵ La cineasta realizó varios cortos experimentales, como *Witch's Cradle (1944)* o *Medusa (1949)*, con fuertes tendencias surrealistas.

psicológico del personaje. Se señala: “Ligeras pero perturbadoras variaciones ocurren cada vez, y al deteriorado estado mental del protagonista se le da énfasis mediante tomas de cámara en mano y un encuadre móvil e inclinado que cambia de perspectiva drásticamente”.¹⁶ El desdoblamiento revela quiebres en el tiempo, y son estos quiebres y las pequeñas diferencias las que revelan el deterioro psicológico del cuerpo, similar a los recursos cinematográficos de Aronofsky, con la principal diferencia en que Maya Deren desdobra el cuerpo hacia una nueva versión del mismo, mientras que Aronofsky recurre a otros desdoblamientos que detallaremos en breve.

Para no dejar el concepto de desdoblamiento en el puro campo conceptual, analizaremos dos filmes, *Black Swan* (*El cisne negro*, 2010) y *Mother!* (*¡Madre!*, 2017) donde estas interacciones son parte central del desarrollo narrativo y de personaje, ejemplificando con elementos puntuales los diferentes tipos de desdoblamiento.

Los filmes *Black Swan* y *Mother!*

Black Swan (*El cisne negro*, 2010) narra la historia de Nina Sayers, interpretada por Natalie Portman, una joven bailarina miembro de una compañía neoyorquina de *ballet*. Al ser elegida para el protagónico de la adaptación de *El lago de los cisnes*, la presión para adaptarse a su papel, las competencias internas, la influencia sobreprotectora de su madre y sus propias exigencias afectan su estado físico y mental en un deterioro constante que altera su percepción de la realidad, lo cual la llevará a un estado frenético, mezcla de sueños, acciones y alucinaciones, durante la primera función del *ballet*.

El argumento del filme nos permite seguir el deterioro físico y mental de Nina no sólo mediante el texto del guion, sino que apela a un hábil manejo de

¹⁶ Sally Berger, “Maya Deren’s Legacy”, 302. “Slight but disturbing variations occur each time, and the protagonist’s deteriorating state of mind is given emphasis by handheld-camera shots and a moving, tilted frame that drastically shifts perspective.” Traducción propia.

cámara y un magnífico trabajo de diseño sonoro los cuales habrán de difuminar la idea de lo real en el filme. Esto, combinado con escenarios pequeños y claustrofóbicos (el pequeño cuarto de la protagonista, los camerinos y las calles de Nueva York), consigue que la producción genere atmósferas opresivas, tensión emocional y una profunda empatía del espectador hacia la protagonista, a quien seguimos, de la mano, a su trágico final. El trabajo de cámara en el filme resulta fundamental para conseguir generar las mencionadas emociones en el espectador y es gracias a estas decisiones que podemos analizar a profundidad las intenciones narrativas del director del filme.

Una de las principales herramientas que usa Aronofsky consiste en perseguir con la cámara a Portman (acto conocido en inglés como *tracking shot*) empleando enfoques a la altura del hombro. Con dicho encuadre, el espectador sigue a la protagonista y se asoma metafóricamente por encima de su hombro, lo que le permite ver con un punto de vista muy similar (aunque no idéntico) al del cuerpo cinematográfico. El espectador es atraído hacia los acontecimientos del filme por la cercanía que tiene con el cuerpo de la protagonista, en el que recae la mayor parte de la acción. Esta técnica logra sus mejores resultados durante las escenas de *ballet*. En ellas, la cámara persigue a Nina mientras realiza la coreografía, girando y retorciéndose a la par que su cuerpo mientras que otros cuerpos entran y salen de cuadro. No observamos como espectadores del delicado y coreografiado baile desde una perspectiva alejada, sino que nos sumerge dentro del caos personal del cuerpo principal: éste se convierte en nuestro único punto de referencia en un mar de cuerpos.

Otro elemento visual, muy recurrente en esta película, es la aproximación hacia los espejos. Presentes en camerinos, salones de práctica y la propia casa de la protagonista, Aronofsky aprovecha la necesidad real de una bailarina de observar su técnica, y su apariencia, para explicitar el deterioro mental y la ruptura con la realidad. Así, el director emplea de dos maneras la cámara ante los espejos. En la primera toma el sitio del cuerpo femenino frente al espejo, efectivamente colocando al espectador en su

posición. De esta manera observamos lo que la protagonista observa, así nuestra certeza de lo que es real en la narrativa es igual de incierta que la de ella. La segunda es una toma lateral que permite observar simultáneamente el cuerpo y su reflejo. En dichas tomas se establece una división metafórica entre lo que *percibe* la protagonista y lo que *es*, con el espejo como canal para el desdoblamiento visual del cuerpo protagónico y la creación de la imagen-cristal.

El segundo filme que abordaremos es *Mother!* (*¡Madre!*, 2017), el largometraje más reciente de Aronofsky. Aquí seguimos a Madre, interpretada por Jennifer Lawrence, quien habita una casa en medio de un claro junto a Él (Javier Bardem), un poeta obsesionado con su último proyecto. Conforme avanza la trama arriban a la casa diversos personajes, cada uno de los cuales comienza a perturbar la idílica vida de la pareja, ante la consternación de ella y el placer de él. Ya hacia el tramo final de la película los invasores se convierten en una masa, comenzando un descenso hacia un caos visual de violencia que, en combinación con un diseño de sonido opresivo y envolvente, consigue que el arco final del filme sea incómodo para el espectador.

El carácter abierto y general de la película ha ocasionado una amplia gama de interpretaciones. Si bien las primeras partes siguen la línea general del libro del “Génesis” de la *Biblia* católica, el último tercio de la película, el descenso hacia el caos y la destrucción ha sido interpretado desde múltiples aristas: desde una alegoría del cambio climático hasta una versión resumida y acelerada de la historia moderna de la humanidad. El personaje de Él ha sido interpretado desde una alegoría del Dios católico hasta una autoinserción del director en el filme como el creador frustrado, pasando por una alegoría crítica hacia la figura del artista como genio-creador. Madre, a su vez, puede ser interpretada como la caracterización de la Madre Naturaleza o el planeta en sí, aunque otras lecturas la señalan como una representación de la opresión histórica de la mujer, relegada a un papel secundario y hogareño, en un mundo dominado por la figura masculina, dedicada a su trabajo y sus pasiones.

Aquí, el foco de la cámara está permanentemente vinculado al cuerpo de Lawrence. El lente la sigue constantemente, con *trackings-shots* similares a los de *The Wrestler* o *Black Swan*, asomándose encima de su hombro con mayor cercanía conforme avanza la historia. Lo que este recurso consigue es que el cuerpo literalmente cargue con la película creando un ambiente opresivo que se incrementa conforme nos acercamos al último tercio de la obra. Cuando la cámara deja de perseguir a Lawrence alterna entre mostrar los movimientos del filme desde su punto de vista y enmarcar primeros planos de su rostro, donde podemos observar el impacto emocional que las acciones ocasionan en el cuerpo cinematográfico. Es lógico, pues, que conforme el caos y la violencia aumentan en la pantalla los primeros planos que muestran el deterioro mental de Madre también aumenten en frecuencia.

Planteados ya los escenarios y las relaciones que se establecen entre cámara y cuerpo a un nivel general en ambos filmes, a partir de ahora nos centraremos en escenarios específicos que se enfocan en los diferentes tipos de desdoblamiento y los efectos que éstos tienen en el desarrollo narrativo y el deterioro emocional del cuerpo cinematográfico. Para efectos de este texto destacaremos tres tipos de desdoblamiento distintos.

El cuerpo en relación con otros. Desdoblamiento hacia otros cuerpos

Primero veremos el desdoblamiento del cuerpo cinematográfico principal/real hacia otros cuerpos o personajes. Este tipo de desdoblamiento se caracteriza por la imposición de similitudes, ya sean conscientes o inconscientes, por parte del cuerpo central hacia otros cuerpos, principalmente en busca de una construcción identitaria que acaba fallando conforme las diferencias se hacen más evidentes.

El primer ejemplo de este desdoblamiento lo encontramos al inicio de *Black Swan*, cuando Nina se cruza con Lily (Mila Kunis) en un túnel peatonal. La cámara, persiguiendo al cuerpo por encima del hombro, observa

cómo lentamente la otra figura se acerca hasta que observamos el mismo rostro impuesto en ella. La cámara corta rápidamente hacia la expresión confusa de Nina sólo para que, en la segunda vez que enfocan al otro cuerpo, ésta tenga otra cara. La rápida escena sienta las bases para que un cuerpo imponga similitudes al otro, a quien observa como un ideal de sí (segura, sensual y experimentada). Conforme las inseguridades y la presión hacen mella en el estado mental de la protagonista, ella comienza a asignar inseguridades y miedos a ese otro cuerpo, y termina por transformarla en rival. Dicha transición del otro cuerpo culmina en una pelea en el camerino, en la cual Nina aparentemente destruye a ese otro cuerpo cuando apuñala a quien ha identificado como su rival. Sin embargo, la imposición de similitudes y la ruptura con la realidad nos revela, escenas más adelante, que el cuerpo apuñalado no es el de la rival, sino el propio, un cuerpo herido por su propia mano. La pelea del camerino tiene entonces un papel altamente simbólico, pues muestra la lucha interna del ser mediante los cuerpos desdoblados: demuestra un desdoblamiento que surge y culmina dentro del cuerpo principal.

Otra manera en la que el cuerpo principal se desdobla hacia otros la observamos en la relación que tiene Nina con su madre; relación compleja que se desarrolla sutilmente, desde la decoración infantil del cuarto de la protagonista hasta los detalles del diálogo que nos revelan que la madre fue asimismo bailarina, y que los esfuerzos que hace para impulsar la carrera de su hija son una proyección de sus propias frustradas ambiciones. Esta relación parece unilateral, sin embargo, a nivel visual, hasta la escena de la pesadilla, cuando la percepción de Nina de la realidad (y por tanto la nuestra) se encuentra ya resquebrajada. Las pinturas de la madre (retratos de Nina) rodean un espejo que se confunde entre los juegos de sombras, por lo que cuando el cuerpo se acerca al conjunto y se refleja, el rostro pasa a formar parte del mosaico de los retratos confundiendo el cuerpo real con otras imágenes virtuales y hundiéndose en las expectativas de su madre. Pero al ver a su madre reflejada en el espejo, la narrativa visual nos indica que no sólo es la madre la que impone características a su hija, sino la propia protagonista es quien ha desdoblado parte de sí misma para cumplir con las

expectativas maternas. Todo ello lo atestiguamos cuando la observamos en su visión quebrada de la realidad como un ente amenazante en el momento en que la madre deja de apoyar a la hija en su carrera artística.

Este desdoblamiento se caracteriza por una visión subjetiva desde el cuerpo cinematográfico principal, visión que mediante la perspectiva de la cámara y los juegos con el espejo nos señala que las similitudes son impuestas unilateralmente, y por tanto que la visión que hemos estado siguiendo no necesariamente es fiable para nuestro entendimiento de la narrativa. Esto no solamente ayuda a mantener incertidumbre entre el público, sino que lo aferra al cuerpo, pues se asegura que esta visión subjetiva sea la única perspectiva posible para entender la trama, por cuestionable que ésta sea.

El cuerpo y lo otro. El desdoblamiento hacia el opuesto

Otro tipo de desdoblamiento es el que el cuerpo realiza hacia su opuesto. Mientras que el primer tipo se ejecutaba mediante similitudes, casi siempre impuestas y por tanto parciales, el segundo desdoblamiento actúa desde el temor, en el que el cuerpo se relaciona con lo que ve como ajeno, combinando el miedo a convertirse en ello y acciones que cierran la brecha entre lo real y su opuesto.

Este tipo de desdoblamiento tiene una fuerte carga de metaficción en *Black Swan*, si recordamos que dentro de la trama se prepara la representación de *El lago de los cisnes*. Nina tiene que interpretar el doble papel del cisne blanco (Odette o la reina de los cisnes) y el cisne negro (Odile, la antagonista). Mientras que no tiene problema en capturar la inocencia y elegancia del cisne blanco, la protagonista falla al capturar la arrogante sensualidad del cisne negro. Su transformación personal alterna entre abrazar esa parte oscura de sí misma y temerla, lo que habrá de intensificar su desgaste psicológico y emocional: abrazar al personaje del cisne negro implica la aceptación de una parte de sí que no es ni personal ni

socialmente aceptable, pero que a la vez representa una liberación de las presiones internas y externas que sufre el cuerpo.

Hay dos maneras en que Aronofsky explicita esta dualidad hacia lo opuesto. La primera es usando una forma de horror corporal que no radica en el dolor o en el desagrado, sino en el cambio de lo humano a lo ajeno, lo salvaje. La escena clave de esto sitúa el cuerpo de Nina entre varios espejos, lo que genera una fila infinita de cuerpo reflejados, donde sólo la cercanía nos da pistas de cuál proyección es la real. En otra, durante una toma de medidas de vestuario, Nina comienza a sentir irritación en la piel. Al mirarse, nos deja ver la aparición de pequeños cañones de pluma negra en su carne. El pánico inicial que la bailarina siente en esa escena da paso al dolor que más adelante en la película habrá de culminar con Nina aceptándose como el cisne negro, al tiempo que numerosas plumas negras cubren completamente sus brazos.

El punto clave de este recurso metafórico radica en cómo está filmado. Al presentar las plumas dentro de una multiplicidad de espejos e imágenes virtuales, el director nos señala que la aparición de éstas se encuentra en un punto indefinido entre lo real y lo virtual. Las escenas posteriores donde los cañones (que no llegan a ser plumas aún) brotan de su cuerpo alternan el mostrar el cambio físico con planos cercanos del rostro, haciendo que nos vinculemos claramente con el sufrimiento corporal. Ya hacia la culminación y la aceptación del cisne negro como parte de Nina, las plumas brotan completamente y la cámara vuelve al rostro, esta vez con una expresión eufórica, lo que cierra el ciclo de desdoblamiento.

En este proceso de duda-dolor-aceptación el espacio juega un rol importante. La duda se muestra en la multiplicidad de imágenes, con espacios saturados de cuerpos y reflejos. Durante los ensayos, donde las plumas luchan por mostrarse, la cámara que persigue a Nina muestra únicamente cuerpos que entran y salen desde el estrecho punto de vista de la protagonista. Sin embargo, al momento de su aceptación, hacia el final del filme, durante el estreno del espectáculo, se nos deja observar el escenario

completo, la puesta en escena en todo su esplendor. Nina se ha apropiado del cisne negro, su perspectiva se ha ampliado. Este cambio entre atmósferas opresivas y un escenario abierto y triunfal ayuda a establecer, visualmente, el ciclo de desdoblamiento del cuerpo hacia lo otro.

La segunda manera que el director tiene de expresar esta dualidad se muestra en la última escena en el camerino. Nina regresa en pleno papel del cisne blanco para intercambiar vestuario y convertirse en el cisne negro, sólo para encontrar, aparentemente, a su rival preparándose para tomar su lugar. Pese a ello, en cuanto la cámara enfoca el cuerpo frente al espejo observamos no a Lily, la rival, sino a una segunda Nina ya investida como el cisne negro. Una confrontación física sucede. El cisne blanco se impone sobre el cisne negro. Uno de los espejos del camerino se quiebra.

Queda claro que en estos momentos el deterioro mental de la protagonista está en un punto máximo, determinante. Sin embargo, en técnica cinematográfica, lo que caracteriza la escena es que ésta es uno de los pocos momentos clave en que la cámara se aleja de la perspectiva del cuerpo para centrarse en observar la pelea desde lejos. Aquí se muestra un desdoblamiento hacia lo otro tan extremo que el cuerpo y su desdoble se han separado y se encuentran en conflicto. Al filmarlo Aronofsky con una perspectiva externa perdemos una conexión más cercana con el cisne blanco en favor de una visión menos sesgada del conflicto interno de la protagonista, en la que ya no interesa necesariamente su bienestar sino una resolución; es decir, saber que está pasando en verdad. El quiebre del espejo termina por reforzar este discurso al señalarnos que la separación entre imagen real y virtual es casi imposible entonces.

No sólo *Black Swan* nos presenta este tipo de desdoblamiento. En *Mother!* observamos también las relaciones con opuestos, aunque menos cruciales para la trama que en el primer filme. Las relaciones entre Madre y el poeta con los llegados a la casa son radicalmente contrarias. Mientras que el cuerpo femenino reacciona con precaución ante los invitados, el masculino se deleita en su admiración, incluso cuando las acciones perturban la

dinámica de la pareja. Mientras ella intenta desdoblarse hacia él, para así matizar sus reacciones y emociones, la cámara, regresando repetidamente el foco a su rostro, se asegura de mostrarnos el impacto que los visitantes y sus acciones tiene sobre ella. Aquí nos encontramos con un desdoblamiento fallido, pues el cuerpo femenino no consigue desdoblarse exitosamente hacia su contraparte masculina y es el intentar suprimir las emociones y fracasar lo que evidencia la angustia y el daño emocional sobre el cuerpo principal.

El cuerpo y su escenario. El desdoblamiento hacia el espacio

El tercer tipo de desdoblamiento lo encontramos principalmente en *Mother!* Es un desdoblamiento hacia el espacio.

El espacio cinematográfico es un escenario en el que los cuerpos existen. Si bien podemos argumentar que éste no sólo se compone del espacio físico en el que se filma la película sino también de los cortes del encuadre que limitan nuestra visión, para hablar de este desdoblamiento nos centraremos en los cambios que las acciones de los cuerpos tienen sobre el espacio visible del filme.

Y es que gran parte de las acciones del cuerpo femenino en el inicio de la película tiene que ver con el cuidado y limpieza de la casa que comparte con su pareja. Ya sea arreglando desperfectos o simplemente decorando, su objetivo principal parece consistir en embellecer y cuidar del hogar, característica en la que se sustenta la interpretación del filme como una alegoría y una crítica hacia la reclusión histórica de la mujer dentro de casa. No es de sorprender, pues, que la llegada e irrupción que causan los visitantes, quienes alteran el espacio, provoque inconformidad en Madre.

Al igual que los visitantes, los cambios sobre el espacio inician lentamente, pero escalan en frecuencia y magnitud conforme la trama avanza. Mientras

que las pequeñas alteraciones a la casa se podían atribuir una incomodidad natural si algo se altera en el espacio de confort, las escenas más intensas reflejan claramente una relación mucho más cercana entre el cuerpo y el espacio. Pongamos de ejemplo una breve escena: Madre está mostrando a uno de los visitantes su casa, en la que ha puesto un gran empeño por que luzca impecable; sin embargo, muy pronto se encuentra con que otro de los visitantes está orinando en uno de los cuartos. Madre procede a reclamar, y el visitante, indignado, sale de la habitación. Es entonces que observamos una larga fila de intrusos listos para usar lo que descubrimos era efectivamente un cuarto de baño.

La clave para este desdoblamiento es un enfoque constante en el rostro de Madre. Al seguirla durante todo ese trayecto, el público sólo la tiene a ella como guía en una casa que desde la perspectiva del observador se vuelve laberíntica. Sin embargo, al toparse con el intruso y ver la expresión de confusión de la protagonista es cuando nos confirma que la casa se ha vuelto realmente laberíntica, y que ella se encuentra tan perdida como quien observa. Cada daño hacia el espacio lo observamos o escuchamos directamente en la protagonista, quien lo resiente física y emocionalmente. Conforme el espacio y las acciones se vuelven cada vez más caóticas, los acercamientos de la cámara al rostro nos guían en lo que siente la protagonista, y refuerza las acciones que observamos a su alrededor. La violencia la asusta, la marea de gente la confunde, los cambios en el espacio impactan directamente en el estado mental de Madre. Este punto es clave para entender este tipo de desdoblamiento. El cuerpo, en sí mismo, no recibe daño alguno y en general se mantiene indemne; es el espacio cinematográfico el que cambia, el que se ve dañado. Sin embargo, este daño repercute directamente en el estado mental y emocional de la protagonista, y transmite el daño del espacio hacia el cuerpo. El cuerpo femenino se desdobra hacia el espacio, mostrando el deterioro mental mediante el deterioro de la casa.

A modo de conclusión

Del análisis de estos tipos de desdoblamiento encontramos ciertos puntos que se relacionan no sólo con el desarrollo narrativo y un posible estilo del director Darren Aronofsky, sino con una intencionalidad respecto al efecto que con su obra buscaba tener en el público.

El punto clave de la creación de una imagen-cristal según el concepto deleuziano no es la existencia de dos imágenes sino la interacción entre lo real y lo virtual, pues es ahí donde este concepto detona. Para nuestro argumento, lo relevante del desdoblamiento radica en cómo se observa éste y en su impacto para el tratamiento del cuerpo y cómo percibe todo esto el espectador del filme, efectivamente creando una narrativa construida alrededor del cuerpo.

Ambos filmes se centran en el deterioro mental y emocional de dos protagonistas femeninas, en ambas hay una dedicación hacia algo en concreto (su pasión artística o el esmero por el cuidado de su hogar y su pareja) que acaba por dañar su percepción de la realidad. El trabajo de cámara de Aronofsky intenta que el observador tenga una fuerte empatía con ambas al confrontarlo con las dos mujeres mediante el lente, que toma el lugar del público en este enfrentamiento directo. La subjetividad forzada hace que la percepción del público de lo que es real y lo que no lo es en el filme esté subyugada a la perspectiva de la protagonista, por lo que se deteriora conforme las acciones del filme desgastan el cuerpo femenino.

Centrar la atención en este desdoblamiento del cuerpo permite a Aronofsky centrarse en el aspecto más mental y emocional del personaje, temas recurrentes en el resto de su filmografía. El juego que genera entre cuerpo y cámara permite desarrollar dicho tema de manera visual sin recurrir a planos explícitos o diálogos directos y recargados, lo que mantiene el desarrollo narrativo en el campo de lo visual y posibilita reacciones más potentes en el espectador, gracias al devenir de lo mental hacia lo visual mediante el cuerpo. Esto hace a su manejo de cámara una parte indispensable de su

estilo, de la autoría de Darren Aronofsky como director de cine, pues la emplea para potenciar su mensaje en relación con el deterioro psicológico de sus personajes. En resumen, al desdoblarse los cuerpos hacia distintos aspectos del filme y potenciarlos mediante diferentes recursos visuales, el director centra la atención en el deterioro mental de dos protagonistas femeninas, consiguiendo con ello mayor empatía, y una reacción mucho más visceral de parte del público, a la vez que construye su propia identidad como autor.

Bibliografía

- Barrios, José Luis. "El asco y el morbo: una fenomenología del tiempo". *Fractal* 16 (2000): 41-60.
- Bazin, André. "De la política de los autores". En *La política de los autores, manifiestos de una generación de cinéfilos*, compilado por Antoine de Baecque, 91-105. Barcelona: Paidós, 2003.
- Berger, Sally. "Maya Deren's Legacy". En *Modern Women: Women Artists at the Museum of Modern Art*, editado por Cornelia H. Butler y Alexandra Schwartz, 300-315. Nueva York: Museum of Modern Art, 2010.
- Clover, Joshua. "The looking class". *Film Quarterly* 3 (2011): 7-9.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós, 1987.
- Deren, Maya. "Cinematography: the creative use of reality". En *The Avant-garde Film: A Reader of Theory and Criticism*, editado por P. Adams Sitney, 60-73. Nueva York: Anthology Film Archives, 1978.
- Galán, Genevieve. "Aproximaciones a la historia del cuerpo como objeto de estudio de la disciplina histórica". *Historia y gráfica* 33 (2009): 167-204.
- Gutiérrez, Martha. "El cine de autor del cine moderno al cine posmoderno". *Razón y palabra* 87 (2014).
- Hill-Parks, Erin Elizabeth. "Discourses of Cinematic Culture and the Hollywood Director: The Development of Christopher Nolan's Auteur Persona". Tesis de doctorado, Newcastle University, 2010.

- Laine, Tarja. *Bodies in pain. Emotion and the Cinema of Darren Aronofsky*. Nueva York: Berghahn Books, 2015.
- Smaill, Belinda. "Sofia Coppola: Reading the Director". *Feminist Media Studies* 1 (2013): 148-162.
- Vigarelo, Georges. "Historias de cuerpos: entrevista con Michel de Certeau". Traducción de Alejandro Pescador. *Historia y grafía* 9 (1997): 11-18.
- Zerner, Henri. "La mirada de los artistas". En *Historia del cuerpo*, volumen 2, dirigido por Alain Corbin, 87-116. Madrid: Taurus, 2005.

Recursos electrónicos

- Film Companion. "Anupama Chopra Interview with Darren Aronofsky | MAMI Masterclass | Film Companion". <http://www.youtube.com/watch?v=rqpn1zPgsqc> (consultado el 23 de septiembre de 2020).
- Fisher, Mark y Amber Jacobs. "Debating *Black Swan*: Gender and Horror". *Film Quarterly* 65, núm. 1 (2011): 58-62. Disponible en <https://www.jstor.org/stable/10.1525/fq.2011.65.1.58> (consultado el 1 de octubre de 2021).



Raúl Mújica Astorga

Maestro en Estudios de Arte por la Universidad Iberoamericana. Su investigación se centra en la fotografía y los espacios digitales, con atención hacia las formas de creación de la imagen fotográfica.