

# Banda aparte. Formas de ver

## (Ediciones de la Mirada)

Título:

Universos paralelos de los cuerpos: la sexualidad denegada en Shock

Autor/es:

Laínez, Josep Carles

Citar como:

Laínez, JC. (1997). Universos paralelos de los cuerpos: la sexualidad denegada en Shock. Banda aparte. (7):83-88.

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/42221>

Copyright:

Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



## UNIVERSOS PARALELOS DE LOS CUERPOS:

La sexualidad denegada en *Shock* (Michael Ninn. USA, 1996) / Josep-Carles Laínez.



Fotos: *Shock* (1996)

I

Michael Ninn (o aquello que firma como "Michael Ninn") ha dado un vuelco al género denominado pornográfico. Esta afirmación la medio sosteníamos hace un tiempo<sup>1</sup>, pero se vio ratificada con un filme posterior (*Latex*, 1995) y, sobre todo, con su última producción (*Shock*, 1996). Sin embargo, ahora nos atrevemos a decir no sólo que Ninn ha dado un giro, sino que ha puesto en crisis el mencionado género. Cuestionar la pornografía desde el interior de la misma pornografía es la mejor manera de hacerle sufrir un viraje en la vulgaridad, monotonía y desustanciación en que ha ido cayendo. Y como nos encargaremos de desmostrar, y ya dijimos también en el artículo antes citado, una revolución pornográfica sólo puede llevarse a cabo desde el cuestionamiento de los parámetros por los que aún se rige este género y por la adecuación a lo que las nuevas tecnologías, y el nuevo universo virtual, nos están brindando, sin contar, evidentemente, el acceso del cine pornográfico a las mismas alturas en cuanto a calidad de dirección, de interpretación y de todos los elementos que intervienen en la realización de una película. Sólo de este modo, este género podrá innovar y aportar nuevas ideas al grueso de la cinematografía. *Shock*, evidentemente, se encuentra en esta línea de preciosismo, pseudo-erotismo y subversión de la que hablábamos, tanto por la complejidad y brillantez de su trama (deudora de clásicos del cine), como por su discurso en cuanto al sexo, que subvierte lo que en principio podría pensarse del género, o por su recurso a características que son específicas de nuevas formas de comunicación.

II

En un sólo espacio real ( a éste se opondrá uno onírico) se desarrolla toda la película, el que muestra una sala de un hospital psiquiátrico en la que se practican shocks eléctricos a los pacientes. La misma escenografía ya es ambigua en su diseño: paredes grises, ordenadores, médicos y enfermeros vestidos de negro, con uniformes que casi podrían considerarse militares, pantallas de vídeo, espacios amplísimos... Nos encontramos ante un lugar que bien podría corresponder a un hospital, un cuartel o una cárcel. No hay referencia alguna a un mundo exterior a ese recinto. Los perso-

t i c k e t s

najes o están todos en su interior o cuando aparecen es como si acabaran de ser creados, como si llegaran de una nada, de un contracampo que en la realidad tampoco existe. Frente a esto, el mundo onírico (una mente perturbada) muestra una mayor fluidez en la aparición de personajes, al tiempo que una riqueza ornamental y tecnológica que choca con la austeridad de la sala del psiquiátrico, pero que en modo alguno rompe radicalmente con ella. "Cuatro personajes" (y entrecomillamos, por lo que más adelante veremos) van a efectuar el recorrido de lo que en principio es mundo real al mundo onírico. Y en él se van a perder para no retornar. Quizá porque nunca iniciaron el viaje. Quizá porque jamás tuvieron vida propia.

### III

Una voz en *off* nos introduce en **Shock** informándonos de las vicisitudes de una enferma mental, la doctora Llian Mangrove. Un primer plano de una mujer de mediana edad y con el rostro deshecho por la enajenación es lo primero que vemos, plano de duración escasa y del que no volveremos a tener referencia hasta el final de la película. Sin solución de continuidad, nos encontramos en el interior de una habitación donde un hombre, enfundado en una camisa de fuerza, al que una mujer de nombre Marilyn (trasunto de Marilyn Monroe) llama Johnny, pide que lo saquen de allí. Tiene lugar la primera escena sexual y, a partir de este instante, el leve nexo que unía lo ocurrido con el primer personaje que había aparecido, Lilian Mangrove, desaparece. En el momento en que el sexo toma primacía en la pantalla, el punto de vista respecto al personaje principal cambia y pasa a centrarse en un enfermo, de nombre Malcolm Stevens, que es el mismo actor (¿el mismo personaje?) que encarnaba al Johnny anterior. En la escena siguiente, la acción se desarrolla en la gris habitación del psiquiátrico a la que antes hacíamos referencia y hallamos a una serie de doctores deliberando sobre el tratamiento que se ha de seguir con tal paciente, que ha conducido a la locura incluso a otras personas, como por ejemplo a la doctora Mangrove. La solución que se propone es un electro-shock de una gran potencia. Sin embargo, en el transcurso de la intervención, Malcolm Stevens agarrará fuertemente a Gwen, una enfermera, y la sumirá en la inconsciencia. Más adelante sabremos que lo que se produjo en ese momento fue la apertura de una puerta de la mente, a través de la cual se puede entrar en la mente de otros y bloquearla. La caída de Gwen al mundo onírico es un rito de iniciación sexual en el que dos estatuas masculinas (de las que sólo la boca y los genitales son de carne) que han cobrado vida mantienen todo tipo de relaciones sexuales con ella. Una lluvia de agua baña su cuerpo al final de la escena, al tiempo que cobran color las imágenes en el momento en el que los dos monstruos eyaculan. De nuevo en la sala del psiquiátrico, vemos que Malcolm Stevens se apodera de los ordenadores y anuncia a los doctores allí presentes que controla la mente de la muchacha y cuáles son sus condiciones para dejarla retornar. Ante tal problema, los doctores deciden algo sorprendente: recurrir a la doctora Mangrove para que inicie un rastreo psíquico y sanar/traer a Gwen de vuelta. A partir de ese momento, el mundo onírico se hará dueño y señor del largometraje y es justo en ese instante cuando se pueden puntualizar las principales diferencias de este filme con el resto de los filmes de su género.

### IV

Quizá lo más curioso para lo que nos proponemos sea preguntarnos en qué situaciones tienen lugar las escenas sexuales, entre quién, cuál es la sensación hacia ellas

por parte de los que las realizan y en qué se resuelven a lo largo de la diégesis. Sólo a partir del estudio de las mismas (no lo olvidemos, el cine porno es cine porno por las relaciones sexuales explícitas que muestra) podremos comprender dónde se encuentra esa subversión de la que más arriba hablábamos. Nueve escenas sexuales se producen en **Shock**, de las que cuatro tienen que ver directamente con el desarrollo narrativo de la película, no por constituirse como efectos, sino por erigirse como desencadenantes de tramos sucesivos del filme. La primera de éstas es la que nos muestra la relación entre Gwen, recién llegada al mundo onírico, y las dos estatuas antropomórficas de rasgos claramente monstruosos: son la fuerza sexual que despierta gracias a la corriente eléctrica que se le está aplicando a Malcolm Stevens. El recato de la que era enfermera se transforma en una sumisión absoluta, desde esa escena, a los otros encuentros homo o heterosexuales que va a ir teniendo (con Kato —acompañante femenina de Malcolm Stevens—, con muñecas humanas en el momento de su llamada iniciación y, por último con el mismo Malcolm antes de “retornar” al mundo real), hasta el extremo de que su caída en ese paro de conciencia gracias al bloqueo mental ejercido por Malcolm Stevens, sólo va a poder ser comprensible desde el presupuesto de la transgresión sexual (monstruos estatuarios, lesbianismo, muñecas animadas) y con un final abocado a la purificación cuando, al final del proceso ritual, se produce su relación sexual con Malcolm, lo que la llevará de vuelta a lo real o de vuelta a la inexistencia, contemplada desde los parámetros mentales en los que nos movemos.

La segunda de las escenas sexuales que ayudan a comprender el entramado de ideas que vertebra **Shock** es la que tiene lugar entre la doctora Mangrove y sus ayudantes. Tras pactar con los doctores del hospital psiquiátrico que si consigue traer de vuelta a Malcolm Stevens y a Gwen volverá a ser readmitida en la institución médica, la doctora y sus ayudantes pasan a otro espacio a través de una puerta que se abre en las dependencias del psiquiátrico. Una vez llegados a ese nuevo universo se produce un desdoblamiento de los cuerpos, apareciendo los tres tanto desnudos como vestidos. En ese momento tiene lugar la escena sexual entre los tres personajes. Lo curioso es que al finalizar, los cuerpos desnudos desaparecen y vuelven a surgir (como si en verdad hubieran permanecido allí en todo momento) la doctora Mangrove y sus ayudantes tal y como iban vestidos antes de acceder a ese nuevo mundo. Y ésta les hace una advertencia a los muchachos: “*Ni se os ocurra volver a ponerme vuestras manos encima*”. Era consciente del acto sexual, pero al mismo tiempo no era consciente; el contacto sexual debía producirse porque entraban en el mundo del puro sexo, en un espacio, situado más allá de toda realidad material y verosímil de la que partían, donde el sexo era la puta que marcaba todas las relaciones entre los personajes. A ese mundo se entraba por el sexo, y se salía también por el sexo (pero de modo muy diferente, como veremos). La doctora Mangrove y sus ayudantes han recibido el bautismo y ya pueden adentrarse en esa selva tecnológica que es la mente enferma de Malcolm Stevens. “*Me gusta el olor de la inteligencia — dice la doctora Mangrove. Huele a victoria*”.

La tercera de las escenas sexuales a las que hacíamos referencia se produce cuando, sabiendo Malcolm Stevens de la presencia en su espacio de la doctora y sus compañeros, le comunica a Gwen que hay que darse prisa porque han venido a buscarla. Acto seguido, parten los dos juntos con Kato hacia un teatro en el que un mismo personaje interpreta todas las partituras de una orquesta. A través de una cuidada puesta en escena, se nos conduce hacia el lugar en que tendrá lugar la escena sexual de

Marilyn con sus dos acompañantes, escena que, como decimos, ha tenido de preámbulo una de las secuencias más líricas del filme. A este respecto, la aparición nuevamente de Marilyn, justo cuando se ha puesto en tela de juicio todas las estructuras sobre las que se vertebra el mundo denominado real (de hecho, Malcolm Stevens ha pronunciado estas palabras: "*Las cosas no son lo que parecen, son lo que queremos ver. Las apariencias engañan*".) nos lleva a pensar en una idealización-inconcretización de ciertos mitos, ya inexistentes, pero que se nos dice tuvieron existencia real en el pasado; así ocurre, por ejemplo, con Marilyn, que en términos espacio-temporales estrictos ya no es, pero que a efectos de una imaginación demente puede ser tan cierta como cualquier cosa que interpretamos como material. No en vano, Marilyn repite las mismas palabras que nos acaba de decir un Malcolm Stevens travestido, rematando la escena con el despojarse de la peluca rubia que la parangonaba con el mito cinematográfico: Marilyn (Monroe) ha muerto o se va a perder en un universo mental que no podemos entender. Así se ha de leer la aparición por el aire de la imagen de Marilyn, con las faldas al aire, rodeada por una bandada de palomas, con la que se cierra la secuencia.

Por último, la cuarta de las escenas sexuales se produce en el rito de iniciación de Gwen. Las palabras que le dirige Malcolm Stevens no son en absoluto dudosas: "*Debes emprender tu viaje. Empieza tu iniciación. El dolor se convierte en felicidad. El dolor es placer*". A partir de este instante, cuatro muñecas animadas (que habían ya aparecido en otras partes del filme) la someterán a todo tipo de prácticas sexuales, para acabar con una lluvia de esperma que fluye desde las prótesis en forma de pene que portan. El rito de iniciación tiene, pues, apariencia de transgresión para el mundo desde el que acudía la muchacha, aunque el paso por esa serie de actos es la inmersión en el sexo vivido como totalidad, pero como totalidad que esta fuera de la vida y de lo que objetivamente consideramos como real. Inmediatamente después, tenemos a la muchacha en el mismo lugar al que había arribado cuando se vio transportada a este mundo y allí realiza el acto sexual con Malcolm Stevens antes de desaparecer de su universo. Una vez consumado, nos encontramos de nuevo en la sala del psiquiátrico donde los doctores dictaminan qué solución tomar con el paciente: un electro-shock de alto voltaje. La misma voz en *off* del principio vuelve a informarnos del caso de la doctora Mangrove, con un primer plano de ésta, que ha sido solucionado y, su *alter ego*, un tal Malcolm Stevens, eliminado.

## V

Al margen de estas escenas, de profunda imbricación en la diégesis de la película, el resto de actos sexuales que tienen lugar responden a una culminación de los momentos de lujuria y son como ritos de aprendizaje: la relación lésbica en términos sado-masoquistas que mantienen Kato y Gwen o las escenas en las que el pensamiento-sexo de Malcolm Stevens, personificado y escenificado en una especie de genio de la lámpara con dos muchachas orientales, contempla los actos solitarios de sus esclavas-acompañantes y, con posterioridad, de éstas con los ayudantes de la doctora Mangrove y con ella misma.

## VI

Dicho esto, qué queda del sexo por el sexo como algo gozoso y festivo. Dónde se encuentra el hilo de unión de **Shock** con el resto de la pornografía mundial. Lo avanzábamos: en la denegación del sexo como algo neutro. El vínculo con el cine porno

está en que esta película (y en general todas las de Michael Ninn) van más allá del sexo, no mediante la transgresión sexual, sino mediante la transgresión temática y la inclusión de actos sexuales en el interior de una diégesis que opera una subversión sobre el contenido psicalíptico de las imágenes en bruto. Hay, en efecto, un cuestionamiento de la realidad, pero no desde universos alternativos o estados alterados de conciencia, sino a través del punto de vista de un enfermo mental (en principio, una enferma mental) y, recordémoslo, sólo se producen escenas explícitamente sexuales en ese mundo demente. Hay un intento de remitir el sexo hacia planos anormales. O aún más: hacia planos que, fuera de la ficción fílmica, no deben gozar de la existencia. ¿Por qué? Porque la estructura de **Shock** deniega todo cuanto ha ocurrido y, por lo tanto, deniega también el sexo. Y si no parémonos a pensarlo. La película se abre con un personaje, Lilian Mangrove, que es una enferma mental en un sanatorio. Sin embargo, y sin explicarnos muy bien cómo, este primer personaje desaparece del relato y nos encontramos con un tal Malcolm Stevens alrededor del cual va a girar toda la película, es decir, y como sabremos al final, nos encontramos con un mundo imaginado por la doctora Mangrove. Pero no queda ahí eso, pues el tal Stevens también tiene un mundo onírico propio bien diferente del real, un mundo plenamente sexuado y que es, justamente, el mismo mundo onírico de la doctora (recordemos, si no, la metamorfosis que se opera en el rostro del genio sexual del mundo onírico cuando la doctora Mangrove le pregunta por Gwen y aquel le contesta, adoptando la misma forma de su rostro, que se mire en ella misma). Es decir, que una estructura que produce la impresión de linealidad es un verdadero rompecabezas y un proceso de abismación concéntrico, pues lo más interno es lo mismo que lo más externo. Mundo real de Lilian Mangrove / Mundo "real" de Malcolm Stevens / Mundo onírico de Malcolm Stevens = Mundo onírico de Lilian Mangrove. Este tipo de estructura no es, sin embargo, en absoluto novedoso, ya que un filme alejado desde todos los puntos de vista de **Shock** como **El gabinete del doctor Caligari** (*Das Kabinett des Docketor Caligari*, Robert Wiene, 1919), tiene la misma composición: una historia marco con visos de realidad que envuelve una historia delirante. Sin embargo, **Shock** aún va más allá, pues esa historia delirante aún tiene en su interior otra más delirante si cabe, la que aglutina todas las escenas sexuales del filme y, con ello, la sanción de la extraterritorialidad de la mayor parte de prácticas sexuales. Al final de la película, al presentir Malcolm los instantes de su final le hace ver a la doctora que todo es imaginado (delirado) y que jamás ha estado en ningún lugar fuera del lugar del que partía. De nuevo, en el mundo pactado como real, la desaparición de Malcolm Stevens de la imaginación de la doctora conlleva la desaparición de cualquier conato de actividad sexual. El sexo ha sido borrado de la mente al estar más allá de lo pensado racionalmente. La transgresión ha cesado. Ya pueden apagarse las pantallas. La ensoñación sucumbe.

## VII

Concluyendo: si la referencia a **El gabinete del doctor Caligari** nos parece evidente, las rimas con otro conocido filme como **Blade Runner** (Ridley Scott, 1983) son más que llamativas, desde el aspecto puramente decorativo (los edificios iluminados en una noche constante, las pantallas de vídeo en la ciudad permanentemente encendidas, las muñecas con apariencia de vida, la especie de zigurat en la que moran Malcolm Stevens y Kato y desde la que contemplan todo lo que ocurre en ese espacio mental...) o, más todavía, desde el aspecto simbólico. No en vano traemos a cola-

ción la última conversación que tiene lugar, en ese espacio mental, entre Malcolm Stevens y la doctora Mangrove. Él se encuentra completamente desnudo y está acariciando una paloma que tiene entre las manos. La rima con el replicante que agoniza en la escena final del filme citado de Ridley Scott es innecesario comentarla en demasía. Por el contrario, sí se produce una antítesis entre las palabras finales que ambos pronuncian, pues mientras en **Blade Runner** lo que hay es un aferrarse a la vida, en **Shock** hay una negación de todo el mundo que se está viviendo: cuando la doctora Mangrove le espeta a Malcolm Stevens que quiere volver al mundo real, él se limita a preguntarle: “¿Qué te hace pensar que te fuiste?”, y deja libre a la paloma. Las apariencias engañan. Las cosas no siempre son lo que parecen.

#### NOTA

1. Véase nuestro artículo “La inútil renuncia de lo amado: *Sex* (Michael Ninn, 1994)”, en *banda aparte*, 4 (febrero, 1996), pp. 53-57. En tal filme, la falla del universo psicalíptico venía dada por un relato con toques didácticos y cuasi-morales

## TESIS: LA IMPOSIBLE CARICIA

(Alejandro Amenábar. España, 1996) / María-José Ferris Carrillo

*A Gabriela,  
mi primera cuentacuentos.*

Si concebimos ese objeto llamado filme como un texto que concita la experiencia de un *sujeto*; no podemos mostrar oídos (ojos) sordos (ciegos) a la *subyugadora* convocatoria que una película como **Tesis** nos hace en tanto espectadores/as.

Se trata de un texto de abigarrada estructuración que sagazmente sabe ocultar su urdimbre interna en beneficio de una linealidad diegética aparentemente sencilla. Pero nada en su interior es tan simple y todos los elementos formales son fundamentales para la constitución del hilo narrativo.

**Tesis** es un texto sabio que ha sido capaz de encontrar el equilibrio entre el Sistema de Representación Clásico y una forma de escritura adscrita a la Modernidad. Ha sabido reformular los principios de los modelos de representación (desde el tradicional hollywoodense hasta el postmoderno actual) para ponerlos al servicio del relato que nos va a narrar.

Del Sistema de Representación Clásico ha tomado la invisibilización de las huellas de la enunciación (no hay una instancia que pugne por mostrarse hacedora, y se permite a la historia que se narre de forma natural desde sí misma, eligiendo, eso sí, un modo de focalización interna al personaje protagonista que quiebra las pautas clásicas).

De la modernidad cinematográfica, aprehende un modo de escritura radical en el que el relato ya no es susceptible de ser acotado mediante unos márgenes concretos y ordenadores de pórtico y clausura, de inicio y conclusión.

### I. El viaje al abismo del ojo

El inicio de **Tesis** subvierte el principio del relato clásico. Ningún tipo de genérico nos da paso confortable y cósmico a la trama. Nace del vacío oscuro. No hay anclaje para la mirada. Un fundido en negro y una voz acusmática (“*Lamentamos no*