

Vertigo. Revista de cine (Ateneo da Coruña)

Título:

Darkman: el monstruo hecho jirones

Autor/es:

Moreno Cantero, Ramón

Citar como:

Moreno Cantero, R. (1993). Darkman: el monstruo hecho jirones. *Vértigo. Revista de cine.* (7):44-50.

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/42975>

Copyright: Todos los derechos reservados.

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:





DARKMAN: EL MONSTRUO HECHO JIRONES

RAMON MORENO CANTERO

1.- TEORIA DEL *REMAKE*: EL "TEXTO AGUJERO NEGRO"

El análisis fílmico que se propone aquí parte de dos consideraciones previas y necesarias: una, que *DARKMAN* (1990, Sam Raimi) es una obra lo suficientemente poderosa como para reclamar una parcela de experiencia estética que, como todas, debe ser desmenuzada; su apariencia trivial - derivada para muchos de ser una historia típica con científico-héroe desfigurado en una narración de aventuras escapista- no es más que una envoltura a soslayar por una profundización exigente ⁽¹⁾. La otra consideración es más trascendente: dicho análisis se va a supeditar únicamente al texto, desterrando del mismo al autor, a Sam Raimi, ya que nos enfrentamos a una obra tan acrecentada en su fuerza visual que expulsa a su propio creador. Tan sólo gobierna la atracción imagen textual-mirada (alucinada en este caso) del espectador, en un nivel que, repetimos, excluye la paternidad creativa: las razones de tal destierro motivan el artículo que se presenta. Ciertamente con esta postura no proponemos nada nuevo, pero es necesario señalarla para permitir la absoluta operatividad del ejercicio que ya ponemos en marcha.

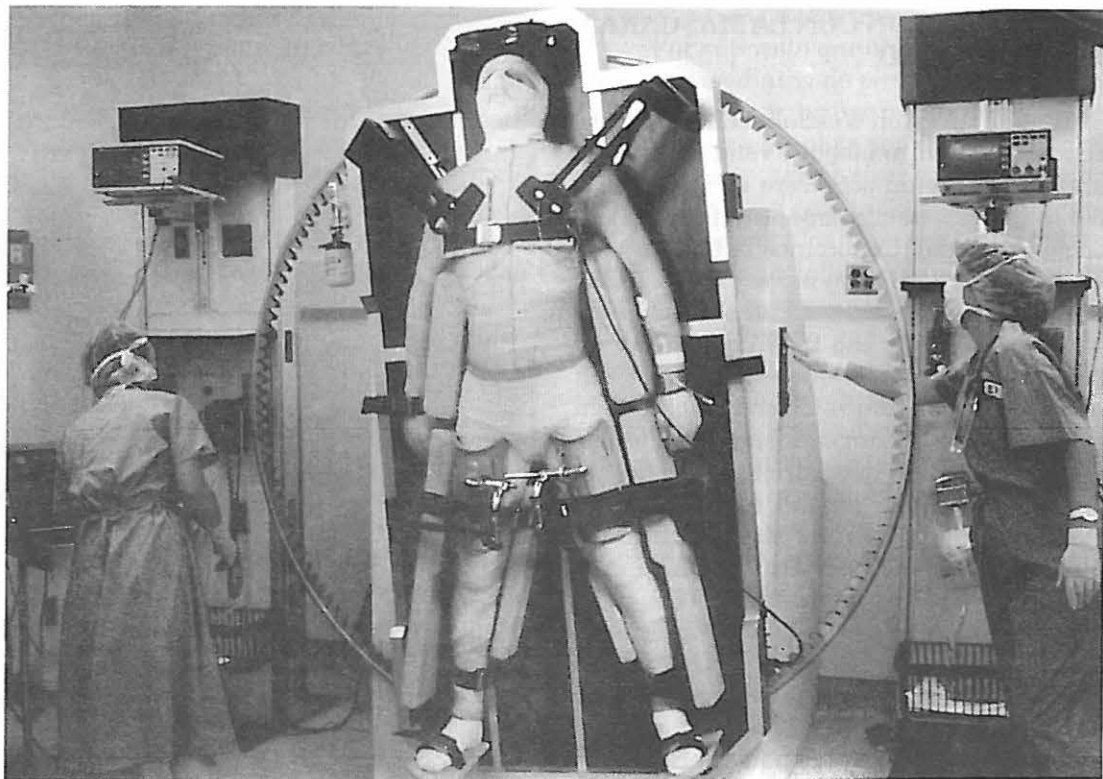
(1) JORDI COSTA sí ha considerado la película como interesante, llegando a afirmar que se trata de "arte postmoderno"; sin atrevernos a asumir tal categorización, compartimos la admiración que trasluce su comentario: "Darkman. Un héroe con los nervios rotos" en *Dirigido* (n.º 185, noviembre 1990, págs. 26-29).

(2) Asumimos la noción de intertextualidad definida por SANTOSZUNZUNEGUI en *Pensar la imagen* (Madrid, Cátedra/Universidad del País Vasco, 1989, p. 92).

(3) Es el tratamiento (lo que provoca la mirada) y no el tema lo que determina la inclusión o exclusión del terreno fantástico: por tanto no creemos ya útil discriminar entre subgéneros (ciencia-ficción, terror); tan sólo es pertinente aceptar un gran género, el fantástico: a él nos referiremos, y no al "terror", donde -según la ortodoxia- habría que situar DARKMAN.

(4) La teoría del intergénero se encuentra elaborada -y aplicada al fantástico- de la década anterior- por RAMON MORENO CANTEIRO en *Cine fantástico en los 80: crisis y resurgir de un género*. (Tesis de Licenciatura, Universidad de Murcia. Inédita).

(5) Imposible citar todos los casos de contaminación genérica con el fantástico: la comedia con BRAZIL (1948, Terry Gilliam) o BITECHUS (Beetlejuice, 1988, Tim Burton), el western con la serie de Mad Max (1979-1985, George Miller) o ATMOSFERA CERO (Outland, 1981, Peter Hyams), el negro con BLADE RUNNER (1982, Ridley Scott) y TERCIOPELO AZUL (Blue Velvet, 1986, David Lynch)... la lista se haría interminable, especialmente en el apartado de la comedia. En DARKMAN la historia es generada por la corrupción inmobiliaria de un grupo de especuladores y traficantes.



DARKMAN (1990)

Coherentemente con lo expuesto, las líneas que el texto marque deben ser seguidas por el analista sin discusión; pues bien, muchas obras nacen -y sólo es posible explicarlas- desde el sincretismo estético, narrativo y genérico: no se trata de *remakes* estrictos, sino de agujeros negros que atraen gran variedad de elementos (ninguno de ellos original en sí) recogidos de diversos terrenos para crear un ámbito intertextual⁽²⁾ a cuya altura debe colocarse el análisis. DARKMAN es uno de esos intertextos, casi un auténtico "texto-agujero negro", ya que comparte coordenadas fílmicas y extrafílmicas, condensables éstas últimas en un ritmo narrativo propio del video-clip y en una concepción visual (cromática sobre todo) y conceptual extraída del cómic fantástico en su vertiente de superhéroes: de hecho, esa fusión corporiza el relato. Sin embargo, este es un trabajo sobre el remake cinematográfico, y debemos centrarnos en la relación que DARKMAN mantiene con su propio género, el fantástico⁽³⁾.

Conviene definir -someramente al menos- qué noción de género manejaremos: sin pretender resucitar viejas teorías que simplificaban la génesis fílmica a un reparto temático y estilístico entre varios géneros estancos previamente acuñados, es cierto que la cuestión tendría que ser replanteada después del proceso de ósmosis sufrido por el sistema los últimos treinta años, y que nos lleva a acuñar una nueva categoría teórica, la del intergénero, sobre la cual no podemos

detenernos⁽⁴⁾, pero que reconoce -como su nombre indica- aquellos textos que imbrican coordenadas genéricas diferenciadas y reconocibles en su estandarización: este camino ha sido recorrido especialmente por el cine fantástico anglosajón durante toda la década de los años ochenta⁽⁵⁾. Sin embargo, la transformación sufrida por el fantástico tradicionalmente entendido no acaba aquí; se considera la historia del género como un repertorio a disposición del autor con el cual concebir una criatura hecha de trozos reconocibles, reasumidos o superpuestos sin más, pero vampirizados hasta el punto de construir un auténtico metagénero: un nuevo espacio aún indefinido -pero generalmente desdeñado- donde mitos e iconografías resucitan tomando formas inéditas. Por tanto, la transformación ha tenido tres fases: del género al metagénero, pasando por el intergénero.

DARKMAN es uno de esos "remakes metagenéricos"; pero no sólo el film en sí sino el personaje, sobre el cual recaerá nuestra disección para desentrañar, desde su composición iconográfica, su posible ontología; buscamos los girones que forman el monstruo, revividos gracias a una alquimia cuyo fluido -insistimos- es todo el género fantástico. Como vemos, es imposible manejar una obra así sin abrir el objetivo analítico, dejando pasar todo el caudal intertextual que las imágenes (únicas guías verdaderas) reclaman. Rastreémos pues el pasado de este híbrido que es DARKMAN, el personaje.

2.- LA CONEXION CON LA MASCARA Y LA OSCURIDAD

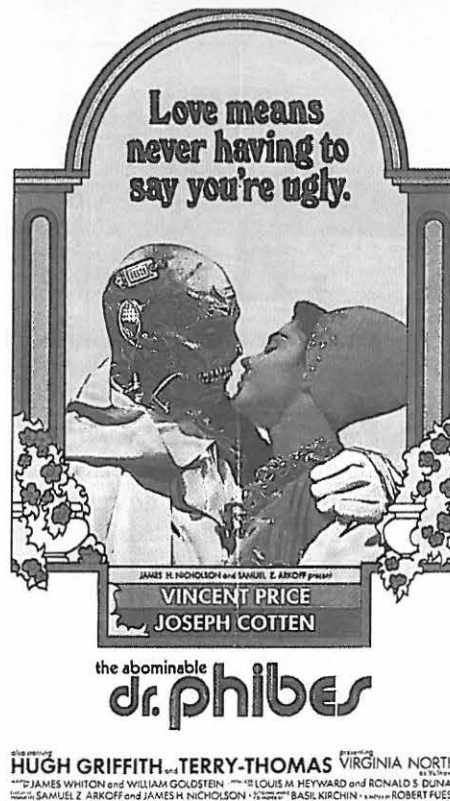
El Dr. Peyton Westlake (Liam Neeson) se oculta tras un amasijo de vendas, un largo abrigo negro y un sombrero de igual color: esa conjunción de signos se ha autonombrado como Darkman. Conocemos la historia que explica su deformación física y que justifica la degradación moral y social a la que se ve abocado. pero ¿es eso todo?. ¿Qué hay en realidad debajo de lo que está velado?; sin duda dolor, pero tan sólo accedemos a él en tres brevísimos internamientos cerebrales sobre los que nos detendremos después: lo que importa no es lo oculto, sino la pantalla veladora, compuesta por dos significantes que adquieren imprevista relevancia: la máscara y la oscuridad. Ambos elementos son sobredimensionados hasta adquirir entidad suplantadora; Peyton no existe, existe Darkman, es decir, ese remedo de identidad suturada por la oscuridad que da nombre al resultado de la operación desencadenada ("dark man") y los vendajes-máscara que ocultan, pero que protagonizan; ellos deben centrar nuestra reflexión retrospectiva, ya que componen los mismos créditos de apertura, trazando el camino a seguir: sobre una pantalla negra, rota por humo policromo (desdoblado simetricamente, con lo cual se adelanta otro tema propio del fantástico, la doble personalidad), surge fantasmal el rostro vendado de Darkman, distorsionado y torturado de dolor.

Una arriesgada cirugía en la cual los implantes cobran vida... unos implantes ya mencionados que se extraen de tres films que además aportan -consecuentemente- la iconografía adoptada por el protagonista. Y en este caso, la iconografía no precisa ser interpretada: Darkman es una pura fusión de signos icónicos con sus significados añadidos; vendas, abrigo y sombrero son exactamente eso, máscara que tapa y atuendo que convierte en sombra la figura. En gran medida, la iconografía se ha hecho dueña del relato.

Como decimos, tres obras precedentes inciden desde diferentes posiciones sobre el rostro fragmentado que reclama una sustitución, algo que Darkman buscará con desesperación: restituir su apariencia, su piel natural por otra sintética, como primer e imprescindible paso que devuelva el sujeto destruido. Nos referimos a EL FANTASMA DE LA OPERA (The Phantom of the Opera, 1925, Rupert Julian), EL HOMBRE INVISIBLE (The Invisible Man, 1933, James Whale) y EL ABOMINABLE DR. PHIBES (The Abominable Dr. Phibes, 1971, Robert Fuest) (6), cuyos protagonistas son tres seres sin rostro



EL HOMBRE INVISIBLE (The Invisible Man, 1933) de James Whale



Cartel Publicitario de EL ABOMINABLE DR. PHIBES (The Abominable Dr. Phibes, 1971) de Robert Fuest

(literalmente en el caso del film dirigido por Whale) que cubren ese vacío -de sentido- con máscaras en los casos de Erik el fantasma y de Phibes, y con un vendaje en el del Dr. Griffin, prestado a nuestro Dr. Westlake.

Las tres criaturas buscan el ansiado rostro-identidad inflando notablemente su "yo" hasta lo megalomaniaco; tratan pues de suplir esa carencia por la vía hipertrófica: a Peyton le ocurre lo mismo que a sus antepasados genéricos, concentrará la suplantación en un objetivo descabellado y marginal, el de la venganza (extrayendo del eficaz Dr. Phibes un refinado sentido de la crueldad) que completará la transformación de Peyton en Darkman. Pero es EL FANTASMA DE LA OPERA el texto fundacional que alienta la esencia de Darkman; nos referimos exclusivamente a la versión muda hecha por

(6) Aunque la reflexión más delirante, y lúcida, sobre el tema es *Los ojos sin rostro* (Les yeux sans visage, 1960, Georges Franju), está demasiado alejada del ámbito cultural del film que ocupa nuestra atención; pero su recuerdo debe ser evocado.

(7) De hecho, Erik elige disfrazarse de *Muerte Roja* en la escena del baile de máscaras, incluyendo la careta que imita una calavera.

(8) No podemos detenernos en definir "lo siniestro"; asumimos, una vez más el origen naturalista decimonónico del término y su evolución en la representación icónica occidental, ya estudiado por JESUS GONZALEZ REQUENA en "La fotografía, el cine, lo siniestro", en Archivos (N.º 8, febrero 1991, págs. 6-13).

Rupert Julian sobre el mito de Gaston Leroux, ya que sólo de ella surgen los dos girones que más nos interesan.

Erik, el fantasma desfigurado, es más una sombra que un ser: su embozamiento negro tapa y niega el cuerpo descompuesto, incluso cuando la careta cae, ya que su rostro auténtico aparece como otra máscara en sí, hecha con una notable teatralidad que continúa la pantomima; por tanto, nunca brota lo prometido bajo el primer velo, como tampoco surge con Darkman. No lo hace porque se ha levantado una muralla opaca que impide el acceso al cuerpo en torno a la oscuridad entendida como concepto constitutivo y no como pretexto temático: no me refiero sólo al atuendo sino a toda la densa visualización que atrapa a Erik, saltando sobre los túneles de la Ópera; recordemos, al principio del film, la escena en la cual su sombra metonímica manipula algo que no vemos y acto seguido la gran araña iluminada del techo se desploma sobre el patio de butacas: literalmente, una sombra apaga las luces e introduce el negro. DARKMAN hereda parte de este peso escénico, y procura una reflexión (algo atropellada) sobre la oscuridad, conceptualizando el término desde su presencia (sugeridora de otras ausencias) en el género. El mismo Peyton se pregunta, antes de la desfiguración, "¿qué secreto esconde la oscuridad?" mientras su cara está parcialmente sombreada, quebrada, casi marcando

EL FANTASMA DE LA OPERA
(The Phantom of the Opera, 1925) de Rupert Julian



lo que quedará de ella tras las quemaduras.

Por supuesto que el Fantasma llega a Darkman mediatizado por una iluminación de haces fríos y brillantes (tributo a esa estética intertextual ya señalada), pero que rasgan el tenebrismo ceniciento omnipresente del cual no escapa el protagonista. Enunciamos los girones que Erik presta a Darkman: una indumentaria concreta y significativa, la revalorización máscara-oscuridad (igualando ser con sombra), un cuerpo torturado quejumbroso de su condición mostruosa, la obsesión paranoica, el refugio escondido y tenebroso (convertido en laboratorio postindustrial para Darkman) y, por último, una consumación amorosa imposible. De algunos de estos rasgos nos ocuparemos más adelante.

Pero antes detengámonos en lo que hay tras la máscara de vendas: ésta oculta un rostro sin piel (incluso cuando esa careta es de piel líquida gracias a la ciencia del Dr. Westlake), casi una calavera, la misma que componía la faz del fantasma (7): bajo la epidermis (pantalla protectora por su figurativismo reconocible y consolador, aquí inexistente) queda pues desnudo lo siniestro (8), lo horroroso que disminuye distancias con lo Real y cuyo contacto directo exige paranoia y delirio a cambio. Un delirio que es compartido por la mirada (siempre brutal y ávida) del espectador, en tres cortas ráfagas que traspasan el velo y viajan al sufrimiento interno, dejando vislumbrar -dentro de lo permisible- lo Real. Suceden cuando Darkman deja paso a su rabia: tres internamientos ametralladores (travellings dislocados, paranoicos) que atraviesan su ojo y llegan a lo más profundo del cerebro, suturando a gran velocidad nervios y neuronas encendidas, formas y recuerdos retorciéndose por una corriente eléctrica de extremo dolor: en el primero de ellos una calavera se funde con la faz vendada, reafirmando la siniestra desnudez que hemos señalado. Por supuesto el lenguaje se desborda y pierde capacidad simbolizadora, desapareciendo el relato con su asidero narrativo necesario.

Pero en esos escasos segundos ha ocurrido algo más: la mirada del espectador y la del rostro en la pantalla han coincidido en una misma línea, uniendo especularmente ambos globos oculares rotos, y por tanto ambas experiencias extremas; al fin, el delirio reflejado (repercutiendo) sobre el observador, por un tiempo necesariamente breve que violenta sin embargo su mirada, usualmente instalada con comodidad en un discurso lingüístico creador de sentido que la protege... hasta que los signos se ven incapacitados para categorizar.



DARKMAN (1991)

3.- LA CONEXION CON LA MONSTRUOSIDAD

Durante los últimos veinte años la mitología del fantástico ha sufrido un considerable declive en favor de la irreverencia, alejándose del origen literario y readaptándose a esquemas cómico-adolescentes (EL FANTASMA DEL PARAISO, *Phantom of the paradise*, 1974, Brian de Palma; NOCHE DE MIEDO, *Fright Night*, 1985, Tom Holland, dos ejemplos puntuales entre mil), o bien sustituyendo a sus viejos monstruos por el porno-terror y la vorágine intergenérica, es decir, por fragmentos de carne y de textos entremezclados⁽⁹⁾. Aún así, en los últimos tiempos parece resurgir la presencia entera del monstruo, tras sufrir despiezamiento y posterior unión: la última versión del mito creado por Bram Stoker realizada por Francis Coppola (DRACULA, 1992) y sus proyectos así lo demuestra; DARKMAN se insertaría en esta nueva tendencia regeneradora.

Pero ¿de qué monstruo hablamos?; el género siempre ha aceptado que lo monstruoso equivale a anormalidad física o psico (pato) lógica, con un extenso repertorio de variantes⁽¹⁰⁾, pero tal vez el origen de la monstruosidad radique únicamente en perder la personalidad reconocible, situación a la cual se puede llegar por medio de la degradación fisiológica: y no hay peor pérdida que la del rostro, signo-vórtice de la dife-

renciación, del autoreconocimiento. Si un espejo no devuelve una imagen al menos conocida, ese vacío es ocupado por el delirio: tal estado se desencadena en Peyton justo después de no ser reconocido por Julie Hastings (Frances McDormand), su antigua novia, atemorizada por una extraña visión que trata de contactar con ella. En su escondrijo (un laboratorio hecho de ruinas añadidas, como él mismo) Peyton-Darkman trata de estabilizar la fórmula para la piel sintética y sufre un acceso de rabia histérica al comprender su condición monstruosa ("de circo"), hasta que fija la vista en el rostro holográfico que flota sin cuerpo reproduciendo su antigua cara: la carencia de la misma (y lo que conlleva: identidad ante todo) origina por tanto el desequilibrio, disminuido en parte con una máscara suplantadora.

Darkman extrae su papel de monstruo atormentado de una corriente genérica compuesta de obras que van desde EL JO-ROBADO DE NOTRE DAME (*The Hunchback of Notre Dame*, 1923, Wallace Worsley) a EL HOMBRE ELEFANTE (*The Elephant Man*, 1980, David Lynch) pasando por EL HOMBRE QUE RIE (*The Man Who Laughs*, 1928, Paul Leni) o los films mudos de Tod Browning. Por supuesto, sin olvidar a Erik el fantasma, el cual aporta una imagen emblemática, la de Darkman encaramado en una azotea entre dos gárgolas de piedra preguntándose en qué se ha convertido con un pesado cielo tormentoso detrás.

Pero de nuevo se impone otro texto

(9) Un estudio sociológico testimonial del terror fronterizo entre dos décadas es el realizado por ROMAN GUBERN: "La nueva edad del terror" en *Contracampo* (N.º 24, octubre 1981, págs. 35-46).

(10) Véase la antología del monstruosidades elaborada por J.A. MOLINA FOIX en *Horrorscope. Mitos básicos del cine de terror* (Madrid. Nostromo, 1976, v.II, págs. 215-234).

(11) En este sentido puede consultarse el estudio antropológico sobre la licantropía incluido en el trabajo de ROMAN GUBERN y JOAN PRAT **Las raíces del miedo** (Barcelona, Tusquets, 1979, págs. 79-98).

(12) La cita al agua en la bañera de **PSICOSIS** (Psycho, 1960) es inevitable, compartiendo también un ojo abierto: ni la retina de Marion ni la de Peyton poseen ya vida humana estricta; de hecho, el sentido de la espiral en el cine de Hitchcock no está alejado del que se da en **DARKMAN**, el de una vorágine que conduce a un centro mortal: recordemos los créditos y el peinado de Madeleine en **VERTIGO** (1958), analizados por JOSE LUIS CASTRO en "El delirio de la mirada: **VERTIGO**" en **Vértigo** (N.º 2, marzo 1992, págs. 43-48).

fundador como referente directo: **LA PARADA DE LOS MONSTRUOS** (Freaks, 1932, Tod Browning) alienta una secuencia que se sitúa en un lugar muy especial dentro del género. Darkman (oculto tras el rostro artificial de Peyton) pasa un día en la feria con Julie; una de las atracciones es el hombre-mutante y los espejos deforman los reflejos; en una caseta de tiro al blanco, Peyton discute con el dueño sobre un premio (el elefante de trapo que vuelve su cabeza, repentinamente vivo, en un inserto) que cree merecer; el feriante lo insulta, y en Peyton aflora un Darkman rabioso que le destroza los dedos, poco antes de que su careta humana entre en descomposición. Termina la ilusión, el monstruo no puede ser desterrado a pesar de la normalidad, pasajera, de su aspecto: pero lo relevante es que Darkman encarna una especie de venganza histórica, la del fenómeno de feria explotado contra el feriante explotador, humillado al fin en su propia barraca. El enano Harry y John Merrick pueden descansar. La secuencia, invadida de la clara luz solar que aleja las tinieblas por una vez, comienza y acaba con dos panorámicas idénticas: la última recogiendo a Peyton huyendo mientras otro dueño de "freaks" grita "¡es un monstruo, señoras y señores!".

El desdoblamiento de la personalidad (intuído en los créditos) también tiene presencia de **DARKMAN**, aunque conectado con el mito del Dr. Jeckyll y su "monstruo interior" Mr. Hyde más que con cualquier

otro por el componente científico que conlleva; el Dr. Westlake libera su particular Hyde forzosamente, y activa un comportamiento salvaje aunque calculado al tiempo (los doctores Griffin y Phibes en el recuerdo de nuevo). Sin embargo, más que el desdoblamiento, Peyton sufre otro proceso: el de una transformación que le conduce a no reconocerse (origen de lo monstruoso, como hemos visto), al igual que les sucedió con anterioridad a los protagonistas de **EL CALLEJON DE LAS ALMAS PERDIDAS** (Nightmare Alley, 1947, Edmund Goulding) y **LA MOSCA** (The Fly, sobre todo en la versión de David Cronenberg de 1986) y -especialmente- a ese ser que desarrolla tal esquizofrenia que altera su estado humano hacia lo animal, convirtiéndose en lobo: la licantropía es sin duda el proceso que mejor sintetiza la rebeldía de la persona frente a una socialización aprisionadora⁽¹¹⁾. Y, a fin de cuentas, qué es sino una máscara esa cara cubierta de vello, centro-en primer plano-de la transformación en casi todas las versiones de la historia...

En su primera noche como Darkman, Peyton duerme a la intemperie, y su mirada queda enganchada a un torbellino de agua en espiral que desagua por un sumidero: de hecho, su ojo fijo se superpone al vórtice de la espiral⁽¹²⁾ atrapando su retina en una obsesión circular, es decir, eterna. Ese plano marca en el relato un momento crucial: aquel en el cual lo humano socializado deja paso a



Cartel publicitario de **EL HOMBRE Y EL MONSTRUO** (Dr. Jekyll and Mr. Hyde, 1932) de Rouben Mamoulian

algo que, metafóricamente, tiene que ver con el agua oscura y turbulenta introduciéndose en una alcantarilla, descendiendo sin posibilidad de ser recuperada, ni limpia ni entera. Después de tal imagen, brutal en su franqueza, sabemos que Peyton no resurgirá jamás del profundo delirio donde está inmerso: la espiral centrífuga (el Maelström) no conduce más que a un centro sin retorno; tras asesinar a su enemigo (dejándolo caer desde un rascacielos en construcción, armazón sin envoltorio, sin piel) sentencia el hecho: "mientras trabajaba en la máscara, el hombre del interior cambió: se hizo un monstruo".

Finalmente, Peyton sufre el peor tributo del monstruo: la renuncia voluntaria al ser deseado, no sin haber intentado la unión por última vez. El gran hallazgo de Darkman es que, una vez convertido en monstruo, es capaz (por 99 minutos) de ocultar su aspecto con una careta facial que le devuelve sus rasgos, y -más importante- su sentido personal, reconocible a los ojos de su amante Julie. La nueva toma de contacto entre ambos es enormemente valorada, ya que se produce en el cementerio donde supuestamente está enterrado Peyton, y frente a su tumba: Julie cree ver una resurrección, y en verdad está ante otro ser que poco tiene que ver con el sujeto-objeto de su deseo, por más que su apariencia lo imite. Una visión que enlaza con otra acontecida en otro momento clave, cuando el laboratorio de Peyton estalla y éste es dado por muerto: casualmente Julie contempla la tragedia y tanto ella como el escenario se transmutan (gracias a un peculiar encadenado) en viuda enlutada y cementerio, por tanto cercenado para siempre.

4.- MISCELANEA FINAL

Muchos son los restos que dejamos en la mesa de operaciones, algunos por no tener relación con el objeto de la intervención, esto es, discernir los rasgos del pasado genérico que aquejaban al paciente. Aún así hay que mencionar algunos; la conexión con el prototipo de superhéroe extraído de las escuderías rivales Marvel y National Periodical (D.C. Comics) es uno de ellos, especialmente con el Batman configurado por Carmine Infantino, Neal Adams y Frank Miller: otro ser oscuro, escurridizo, enmascarado y psicóticamente vengativo ⁽¹³⁾. Aunque desde un punto de vista exclusivamente visual, el barroquismo de DARKMAN recuerde más a otro monstruo consciente de su condena, Swamp Thing, en el trazo de Berni Wrightson. Tampoco debemos olvidar a ese personaje cruel que ocasiona la desgracia de Peyton, el gánster Robert

Durant (Larry Darke), que coincide en su afición cinegética de cortar los dedos a sus víctimas y coleccionarlos con el cazador de humanos Zaroff en EL MALVADO ZAROFF (The Most Dangerous Game, 1932, Schoedsack & Pichel): su casa también está decorada con animales disecados.

Clausuremos de una vez el quirófano con una reflexión final: el recurso en el Peyton cifra todas sus esperanzas para recobrar el sentido arrebatado es la ciencia; como científico se agarra a ese escudo normativo aparentemente sólido con el cual pretende reconstruir lo perdido, una epidermis, un deseo, una identidad. Otro intento fallido; Peyton no consigue recordar lo que descubrió antes de la explosión, que el elemento estabilizador de piel sintética es... la oscuridad: tan sólo en ella la máscara perdurará sobre los 99 minutos y el delirio desaparecerá. Sin embargo el discurso científico es incapaz de saltar la barrera impuesta por el horror: en realidad, la ciencia también ha colaborado a crear el monstruo, ya que fueron unos asépticos médicos los que mutilaron la sensorialidad de Peyton. Darkman es otra crónica más del fracaso que aguarda al sujeto cuando decide guarecerse en esa discursivización consciente impermeable a lo Real, y por tanto sin arma que posibilite su destierro, ya que es imposible defenderse de lo que no se quiere conocer; esto es algo que, tal vez, haya llegado a comprender el desaparecido Peyton Westlake -y nosotros con él- aunque a costa de ser suplantado por infinitas máscaras.

RAMON MORENO CANTERO

(13) La música de Danny Elfman para el film mantiene semejanzas -no casuales, creo- con una de sus anteriores bandas sonoras, la creada para el film de Tim Burton BATMAN (1989). Por cierto que uno de los pocos instrumentos solistas en la partitura (acompañando la desesperación de de Darkman) es un órgano, lo cual vuelve a recordar el fantasma del Fantasma que ha flotado durante todo este artículo.



DARKMAN (1991)