

Lo incancelable. Ética y compasión en *Mantícora*, de Carlos Vermut

LORENZO J. TORRES HORTELANO

Universidad Rey Juan Carlos
lorenzojavier.torres.hortelano@urjc.es

The uncancellable. Ethics and compassion in Carlos Vermut's *Mantícora*, Lorenzo J. Torres Hortelano

Abstract

Carlos Vermut's film *Mantícora* (2022) tackles complex and controversial issues, immersing the viewer in a debate on ethics and morality in art. The story centres on the figure of Julian, a video game designer with paedophilic desires who, for this reason, is ambiguously cancelled. The film invites to reflect on the capacity of art to explore and express the most hidden desires of the human experience, even those that are morally disturbing. Nietzsche's philosophy of art and morality resonates in this approach, as does Joan-Carles Mèlich's ethics of compassion, which emphasizes empathy and understanding of human suffering. We adapt some concepts from this ethics of compassion to our textual analysis of *Mantícora*.

Key words

cancellation, ethics of compassion, Carlos Vermut, *Mantícora*, sexual violence, sexual violence

Resumen

La película *Mantícora* de Carlos Vermut (2022) aborda temas complejos y controvertidos, sumergiendo al espectador en un debate sobre ética y moralidad en el arte. El relato se centra en la figura de Julián, un diseñador de videojuegos con deseos pedófilos a quien, por ello, se cancela de manera ambigua. La película invita a reflexionar sobre la capacidad del arte para explorar y expresar los deseos más ocultos de la experiencia humana, incluso aquellos que son moralmente perturbadores. En este enfoque resuena la filosofía de Nietzsche sobre el arte y la moralidad, así como la ética de la compasión de Joan-Carles Mèlich, que enfatiza la empatía y la comprensión del sufrimiento humano. Adaptamos algunos conceptos de esta ética de la compasión a nuestro análisis textual de *Mantícora*.

Palabras clave

cancelación, ética de la compasión, Carlos Vermut, *Mantícora*, violencia sexual

(1) REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: «Linchar», *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]. <https://dle.rae.es> [13 de mayo de 2024].

(2) MARCOS, Jimena; MACHICADO, Javier (02-02-24): Hoy en El País: VIOLENCIA SEXUAL. «'Podcast' | Carlos Vermut: así se rompió el silencio de los abusos en el cine», <https://elpais.com/podcasts/hoy-en-el-pais/2024-02-02/podcast-carlos-vermut-asi-se-rompio-el-silencio-de-los-abusos-en-el-cine.html> En el momento de finalizar este artículo, a 9 de mayo de 2024, se ha presentado la Unidad de Prevención y Atención Contra las Violencias en el Sector Audiovisual y Cultura, creada conjuntamente entre el Ministerio de Cultura del Gobierno de España y la Academia de Cine y «aceptará denuncias anónimas y sin necesidad de denuncia judicial previa»: <https://www.rtve.es/noticias/20240509/unidad-contra-violencia-machista-cultura-empezara-a-funcionar-septiembre/16095699.shtml> Entendemos que no es el mismo objetivo, pero hay similitudes evidentes entre ambos modelos.

(3) El conjunto de las siguientes referencias pertenecen al diario *El País* (no exhaustivo): BELINCHÓN, Gregorio; MARCOS, Ana; REINA, Elena (26-01-24): «Tres mujeres acusan al director de cine Carlos Vermut de violencia sexual», <https://elpais.com/cultura/2024-01-26/tres-mujeres-acusan-al-director-de-cine-carlos-vermut-de-violencia-sexual.html>; LINDO, Elvira (28-01-24): «Carlos Vermut, lo que contaba 'Manticora'» <https://elpais.com/opinion/2024-01-28/lo-que-contaba-manticora.html>; ALCAIDE, Soledad (04-02-24): Defensora del lector - Tribuna, «'Caso Vermut': la firme defensa del secreto profesional y las víctimas», <https://elpais.com/defensor-a-del-lector/2024-02-04/caso-vermut-la-firme-defensa-del-secreto-profesional-y-las-victimas.html>; MARCOS y MACHICADO, op. cit.; BELINCHÓN, Gregorio; MARCOS, Ana; REINA, Elena, Violencia sexual, «Tres mujeres más acusan al cineasta Carlos Vermut.

En este artículo analizamos algunas secuencias representativas de *Manticora* (Carlos Vermut, 2022). En ella se cuenta la historia de Julián (Nacho Sánchez), un diseñador de personajes monstruosos de videojuego. Julián lucha contra sus deseos pedófilos hasta que sucumbe parcialmente a éstos ahogado por las circunstancias y la cancelación social a la que se le somete. El detonante surge cuando en su empresa descubren que ha diseñado, en secreto y con los medios de ésta, un avatar con cuerpo infantil —con el rostro de un niño, Cristian (Álvaro Sanz Rodríguez) que vive en su rellano—. Julián, desesperado por su despido, pasa al acto del que huía constantemente, aun cuando en el último momento éste no se lleva cabo, desplazándolo hacia otro acto igual de potente e ignominioso: un intento de suicidio mediante el cual, paradójicamente, accede a una posición ética que le protege de la cancelación.

Como si esta cancelación se tratase de una cristalización previa, *Manticora* pone en escena lo que Vermut ha vivido en carne propia a principios de 2024, siendo cancelado a través del bochornoso intento de linchamiento mediático atizado por un diario español. Utilizamos «linchamiento» en sentido metafórico pero preciso: «Ejecutar sin proceso y tumultuariamente a un sospechoso o a un reo» (1).

Nos referimos a la serie de artículos y podcasts de opinión publicados desde el diario *El País* armados mediante «denuncias» anónimas —es decir, no a partir de denunciar ante la policía, sino con correos de las «víctimas» recibidos en un buzón electrónico gestionado expreso por el diario (2)— de supuestos «abusos sexuales» por parte de Vermut sobre diferentes mujeres que habrían aceptado tener relaciones continuadas en el tiempo con él hasta que estos encuentros, según las declaraciones de ellas, se habrían convertido en demasiado violentos. (3)

«Bochornoso», principalmente, porque en todas las «denuncias» recogidas en este buzón, la supuesta violencia no impidió a las «víctimas» volver al domicilio de Vermut con la intención de continuar con las (*violentas*) relaciones

sexuales, pero también porque los periodistas pasaron por alto este importante y contradictorio detalle. Además, hay un concepto que se repite en esos textos periodísticos, el de «violencia», pero no el de «violación»: mientras que esta última es impuesta y perseguible penalmente, la primera puede ser consentida y no siempre es legalmente punible. No, al menos, en el campo de las relaciones sexuales, por más que haya una concepción postmoderna de éstas como un acto comunicativo de higiénico intercambio (4). Al contrario, el encuentro sexual es uno de los lugares donde el ser humano choca con lo real y en todo choque hay cierta violencia. En este sentido, el arte en general ha sido un lugar privilegiado para gestionarla a través de la puesta en escena de la seducción y la dialéctica de la diferencia sexual. Por lo tanto, sólo desde un punto de vista moral esa violencia es inapropiada, pero, por ello mismo, es también incancelable.

Aquí surge una cuestión fundamental: toda sociedad requiere de una dimensión moral que la oriente, pero inevitablemente se encontrarán momentos de exceso, tanto en su apoyo como en su cuestionamiento. En este contexto, el arte, y en particular el cine por su capacidad de sumergirnos en la realidad, se erige como un espacio privilegiado para plasmar esas discrepancias. Sin embargo, hay una condición: debe ser un lugar que pueda distanciarse de esa dimensión moral, una suerte de limbo donde lo moral se suspenda para explorar una dimensión simbólica, la cual a veces se basa más en el surgimiento de una postura ética.

Volviendo a los textos que conforman el citado linchamiento sobre Vermut, Elvira Lindo opina en uno de ellos sobre él y *Mantícora*:

Su última película me provocó muchas dudas morales: ¿Es siempre un deseo aberrante una premonición de lo que puede ocurrir en la realidad o es posible mantener nuestras crueles pulsiones a raya gracias al disfrute de «una ficción»? (5)

De manera intuitiva, Lindo toca el tema de una cristalización previa —premonición— en el trabajo del cineasta. Además, saca a relucir otro de los temas principales del filme al que Vermut dedica una secuencia: en ella se debate sobre la influencia de los videojuegos en el incremento de la violencia en sus usuarios: ¿la aumenta o la apacigua? Es un tema crucial que se cruza en este filme con el más importante, el de la cancelación que sufre el protagonista por sus deseos pederastas. (6)

(4) Es una idea implícita en, sin ánimo de exhaustividad: Jean Baudrillard (*La sociedad de consumo: sus mitos, sus estructuras*, 1970), Gilles Deleuze y Félix Guattari (*El Anti-Edipo*, 1972), Michel Foucault (*Historia de la Sexualidad*, 1976), Judith Butler (*Actos performativos y constitución del género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista*, 1998), o Zygmunt Bauman (*Amor Líquido*, 2003). Todos ellos han cuestionado lo real del sexo y la violencia implícita en ello, y han sugerido que las relaciones sexuales son actos comunicativos regulados por discursos de poder, normas sociales y lógicas de consumo e intercambio.

(5) LINDO, *op. cit.*

(6) Para profundizar en este linchamiento mediático recomendamos al lector el canal de análisis fílmico de Luis Martín Arias en YouTube, quien ha dedicado un seminario en línea a *Mantícora*, incidiendo en este tema del linchamiento: <https://www.youtube.com/channel/UCnC76GCP1lm83IMN-zxYKMZA>

1. Realismo socialista y cancelación

Uno de los posibles orígenes de la cancelación desde estos posicionamientos morales, pero también políticos —como se propone en este número de *Trama & Fondo*— es el realismo socialista como corriente artística y literaria con origen en la Unión Soviética y otros países socialistas desde la década de los años 30 del siglo XX. En este fenómeno, históricamente, se valoriza el arte según su validez moral de cara al buen gobierno del pueblo y a la aparición del «hombre nuevo». Las obras de arte bajo este movimiento buscan glorificar al Estado y al Partido Comunista, presentando una visión idealizada de la sociedad soviética mediante la cual se impulsa un arte didáctico y moralizante, enfocado en ensalzar los valores e ideales del socialismo y el comunismo, mostrando a la clase trabajadora de forma positiva y exaltando las virtudes de ese «hombre nuevo» socialista como herramienta de propaganda política. Es decir, un arte y literatura juzgados expresamente bajo criterios morales y políticos más que artísticos y humanos. Cualquier expresión artística que se desvíe de esta narrativa oficial, que muestre aspectos negativos de la sociedad socialista o que no sirva a los objetivos del régimen, es censurada —*cancelada*— y considerada «decadente».

Una política, en relación con el arte, del mismo cariz que las dudas morales de Lindo. Con respecto a esto, Nietzsche ya abordó la necesidad de separar el arte de consideraciones morales o éticas en varias de sus obras, por ejemplo, en *El nacimiento de la tragedia* (1872), donde analiza la función catártica de la tragedia griega, su efecto purificador y liberador frente a la visión socrática que busca juzgar el arte desde un punto de vista moral, sugiriendo que ello es en sí mismo una forma de inmoralidad, ya que limita y distorsiona la experiencia estética. En *La genealogía de la moral* (1887), Nietzsche profundiza en esta idea, argumentando que el arte debe estar libre de estas ataduras morales impuestas, seguir su impulso vital, una fuerza creativa que no debe ser sofocada por juicios morales externos. Lo bello y lo artístico deben valorarse por sus propios méritos, no en función de preceptos éticos preconcebidos.

Sin duda, el arte debería ser un espacio libre donde experimentar con todas las facetas de la experiencia humana, incluyendo aquellos aspectos más oscuros e indeseables —moralmente hablando—. Juzgar las obras artísticas únicamente bajo un prisma moral es limitar injustamente su alcance y potencial expresivo y catártico. Más que imponer juicios morales, conviene apreciar el arte por lo que es: un reflejo honesto, crudo si es necesario, de la realidad en toda su riqueza y contradicciones.

2. Las grietas éticas de lo moral

La realidad limitada por la moral, sin embargo, está plagada de grietas donde puede surgir la ética (7). Estas grietas suelen aparecer en las buenas películas que nos ponen ante esos breves morales, en las que, como señala Waldenfels, «la ética es la zona oscura de la moral», donde encontramos tanto el sufrimiento como la posibilidad de dominarlo, pero no siempre bajo un marco normativo o moral, sino experiencial: ahí se juega el trayecto del protagonista de *Mantícora*, así como el del espectador. En este último, cabe la posibilidad de que también tenga dudas morales como las de Lindo, quien se pregunta si se puede «disfrutar» —evacuar lo «moral» (8)— de la ficción manteniendo a raya «nuestras crueles pulsiones»: la pregunta parece mostrar implícita la cancelación, pero también cierto goce en la posibilidad de que ocurra.

Julián choca con lo moral, pues sus pulsiones están culturalmente restringidas, al menos en el ámbito social. Por una de esas grietas que señalan Mèlich y Waldenfels, se cuela lo azaroso en su vida: se descubre su secreto de deseos pederastas cuando estas pulsiones escapan —gracias a la tecnología— al campo de juego social moral que le rodea y, entonces, es cancelado. Este suceso le impulsará llegar a este límite moral en el que existe la posibilidad de la ética individual, pero también de la compasión. Un espacio, entonces, ya no sólo del ámbito privado, sino también del encuentro con el otro, más allá del suceso, para convertirse en un *acontecimiento*, como afirma Joan-Carles Mèlich: «en ambos casos (sucesos y acontecimientos) hay imprevisibilidad [...] pero el acontecimiento, a diferencia del suceso, provoca una *ruptura*, una *brecha* radical, insoldable»(9).

En la Teoría del Texto en la que nos basamos el *acontecimiento* sería el Punto de Ignición (10), como aquel punto del relato en el que cristalizan las emociones más profundas del espectador, un lugar donde éste toca lo real sin desintegrarse en ello. E *insoldable*, pues algo ya ha cambiado irremediabilmente desde que tiene lugar. Al final del relato veremos cómo este adjetivo, *insoldable*, cobra todo su sentido, pues la espina dorsal —símbolo de la mantícora, tanto como del videojuego y de Julián— que se rompe Julián será irrecuperable y, pese a esa fragilidad, abrirá la posibilidad de una postura ética y de compasión, ambas revelándose de forma incancelable.

(7) Citado por MÈLICH, Joan Carles (2010): *Ética de la compasión*, Barcelona: Herder, p. 17, de WALDENFELS, B. (2006): *Schattenrisse der Moral*, Frankfurt: Suhrkamp.

(8) MÈLICH, *Ibid.*

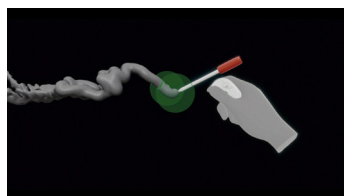
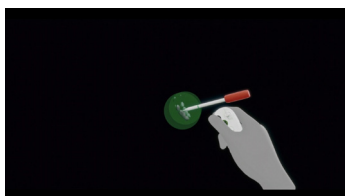
(9) MÈLICH, *op. cit.*, p. 12.

(10) Véase: TORRES HORTELANO, Lorenzo J. (2024): «Teoría del Texto Audiovisual (memoria de cátedra)», https://www.academia.edu/115686065/Teor%C3%ADa_del_Texto_Audiovisual_memoria_de_c%C3%A1tedra

3. *Mantícora* y su fondo negro

(11) Esta suerte de pincel, por la forma en que se maneja, podría asemejarse a un buril o punzón, estableciendo así una conexión con la técnica utilizada para dibujar y grabar las mantícoras clásicas que examinaremos más adelante.

Mantícora se inicia con un fondo negro, sobre el cual una mano virtual dibuja formas aún indistinguibles. O más bien, como si el lápiz virtual que ésta dirige con un mando inalámbrico raspase sobre ese fondo negro. Las incisiones del lápiz o pincel (11) se subrayan mediante un par de círculos verdes que a veces se superponen, a modo de señaladores espaciales para esa mano que dibuja. Es decir, se muestra una acusada virtualidad, diríamos que al cuadrado, si tenemos en cuenta la interposición del mando y del señalador espacial.



Desde el inicio, se establece con estas imágenes generadas digitalmente mediante realidad virtual (RV), una conexión íntima con el espectador, quien es parte de un proceso creativo que se despliega en tiempo real ante sus ojos, invitándolo a sumergirse en un universo visualmente envolvente, pero conceptualmente intrigante. La razón es doble: por el citado fondo del que surgen formas y por la mano doblemente virtual, pues ésta, además, flota desgajada de todo cuerpo, por más que en un primer momento parezca que sea el marco de la imagen el que la recorte.

Del cuerpo y de qué hacer con él, cuando éste empieza a arder, tratará el resto del relato. Incluida esta escena, cuyo último trazo virtual será, precisamente, el de una espina dorsal, el de aquello que sostiene estructuralmente a un cuerpo. Volveremos enseguida sobre esta espina dorsal, pues nos va a dar cierta clave cuando al final ésta se convierta en el punto de ignición del relato.

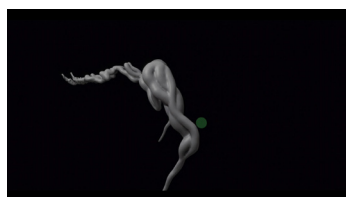
4. Subjetividad y Realidad Virtual

Se trata de un plano subjetivo, también de carácter dual, pues muestra el modo habitual en primera persona de ciertos espacios virtuales y videojuegos, pero es asimismo el plano subjetivo del espectador del filme. Su introducción, desde un entorno virtual, añade una capa metatextual al relato, estableciendo un diálogo inmediato con el espectador, al que se le invita a cuestionar desde

el inicio los límites entre la realidad y la ficción, una dialéctica entre quien mira y cómo se mira (12).

Aquí puede localizarse el sentido tutor del filme, esa capa embaucadora de todo relato que engancha al espectador desde el masajeo de sus creencias preestablecidas taponando, hasta que explote en el Punto de Ignición, lo que de real o quemadura hay en el texto. Ya hemos señalado que este punto tiene que ver con la espina dorsal del monstruo —el del videojuego y el propio Julián— pero, muy apropiadamente, también del relato. Este elemento estructurante aparecerá de nuevo, como hemos avanzado, al final del filme, justo en el momento en que el relato se hace más incómodo para el espectador al hacerse evidente el intento de pederastia.

La subjetividad virtual se manifiesta a través de la perspectiva limitada que ofrece la pantalla periférica de las gafas de RV que Julián utiliza. Esta cualidad claustrofóbica se acentúa al percibir que lo que surge en ella parece tener vida propia, o como si fuera una extensión vicaria del que dibuja: se aprecia en la mano flotante, apenas visible en contraste con el fondo negro, cuyo tono gris (13) se asemeja al de las formas que va creando, oscilando entre sombras. Los trazos sinuosos y meticulosos se dibujan en el espacio oscuro, evocando los pliegues expandidos de un cerebro, quizás uno que se dibuja a sí mismo, ya que, como hemos señalado, no hay un cuerpo que sostenga esa mano.

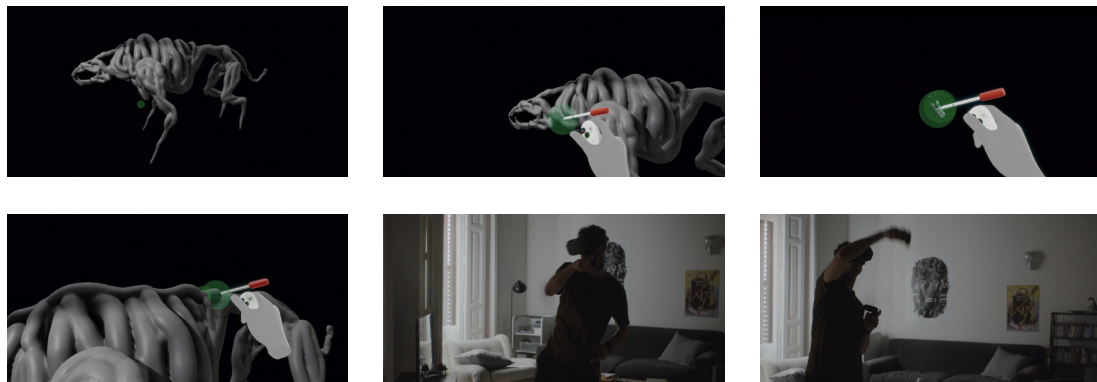


La doble virtualidad señalada, junto con la ligereza del trazo, crea la sensación de que estas formas emergen de manera autónoma. Son figuras ambiguas, pero gradualmente reconocibles, trazando un recorrido que va desde la cualidad semiótica de la RV hasta el registro de lo imaginario del diseño gráfico.

El indicio definitivo de que estas formas parecen tener vida propia se manifiesta en el movimiento en 3D de los trazos que van apareciendo; incluso la mano desaparece en ciertos momentos, mientras que estas sinuosas formas parecen cobrar movimiento. Inicialmente, evocan la imagen de unos intestinos, pero finalmente, una figura emerge entre los trazos caóticos: el esqueleto de una bestia imaginaria. En los últimos instantes de este plano secuencia, se muestran los últimos toques del diseño: la espina dorsal del monstruo.

(12) En esta frontera elidida —o cancelada— en la ficción resuena asimismo la realidad de Vermut como chivo expiatorio. En palabras de Julio César Goyes en comunicación personal, es como si los espectadores y audiencias de nuestros días ya diesen por sentado que la ficción es una confesión y el «cómo si» estuviese elidido, de suerte que el arte, como hemos planteado para esta época, fuese espejo exclusivo de la moral y no de la complejidad humana.

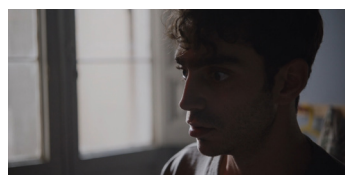
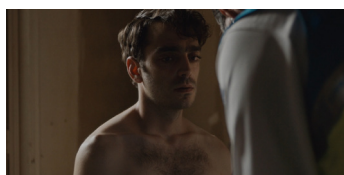
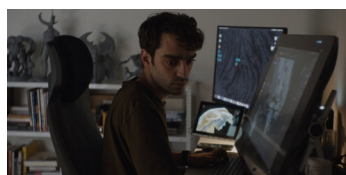
(13) Esta tonalidad domina todo el film, simbolizando ese espacio «gris» entre la moral, la ética y la cancelación que nos propone Vermut.



Por corte y un record de movimiento de las manos, la escena nos transporta al salón, donde Julián, de pie, mediante un par de *joysticks* y la gafas de RV, diseña el monstruo. Aún no vemos su rostro completo, debido a las gafas. Su vestimenta negra, las llamativas gafas y los tres inquietantes elementos plásticos y escultóricos en la pared del fondo, realzan la atmósfera ominosa, a pesar de que los movimientos de Julián reflejan armonía, profesionalidad e implicación en su trabajo como diseñador de realidad virtual. Su presencia tangible contrasta con el mundo etéreo pero repulsivo —por las tonalidades grises que nos recuerdan a vísceras— de la RV, consolidando la fusión entre lo imaginario y lo real que define la experiencia cinematográfica de *Manticora*.

El último trazo dibujado por Julián, que culmina en la columna vertebral del monstruo, adquiere un significado simbólico que resuena a lo largo del relato: no sólo representa la esencia física del ser monstruoso que emerge de la pantalla virtual, sino que también encarna las tensiones internas y externas que afligen al protagonista, como si buscase un sentido a su quehacer.

La elección de Vermut de ocultar los ojos de Julián mediante el dispositivo de realidad virtual es un recurso narrativo ingenioso que alude al arquetipo del héroe, a menudo representado mediante una mirada velada. Sin embargo, las características físicas del actor —una excelente elección de reparto— nos llevan a reflexionar sobre la mirada ambigua que puede encarnar —y que sólo



Cristian será capaz de adivinar como veremos en su dibujo de la mantícora— (14).

Esta mirada puede evocar tanto la mirada de la bestia al acecho —bestia que da título a la película (15)— como la mirada de Julián, un ser sensible y de salud delicada. En este caso, los problemas de ansiedad que él experimenta, presumiblemente debido a sus deseos pederastas y a su incapacidad para satisfacer las demandas sexuales de Diana (Zoe Stein) —una chica andrógina con la que comienza una relación— añaden profundidad a esta interpretación.

La separación entre el cerebro de Julián —pero también su cuerpo, pues la secuencia nos muestra cómo en el diseño de RV se implica el cuerpo, realizando una suerte de danza— y su mirada virtualizada, anclada en el oscuro espacio donde emerge la bestia, resalta la disonancia entre la realidad tangible y la complejidad de la consciencia, de lo subjetivo. Así, la película no se centra en reflexionar sobre la RV y sus complicaciones para el ser humano, sino en destacar ciertas disonancias respecto a la consciencia que va surgiendo a lo largo del filme. Esta temática se percibe, por ejemplo, en la evolución gradual de la relación entre Julián y Diana, quien se dedica al cuidado de su padre enfermo y estudia arte cuando dispone de tiempo (16). Esta conexión anima a Julián a borrar las evidencias de su avatar virtual basado en Cristian y a dejar de utilizarlo para autosatisfacerse. Sin embargo, sus intentos de intimidad física con Diana no prosperan, a pesar de que parecen tener una buena conexión y comunicación. Este contraste subraya las complejas interacciones entre la identidad, la percepción y la tecnología en la narrativa de *Mantícora*.

5. El monstruo

—Le daría más forma de león, algo, algo más majestuoso ¿sabes?... La cola más larga..., de reptil, con pinchos en el extremo [...] Hay que pensar un poco..., en la personalidad de la bestia porque es un jefe de final de fase y tiene que ser más memorable...

Desde el inicio de la película, el monstruo, la mantícora, emerge mediante el trabajo de diseño por RV de Julián,

(14) Aunque, como veremos, a su manera, al final Julián se convierte en una especie de héroe.

(15) «La mantícora es una criatura mitológica, un tipo de quimera con cabeza humana, el cuerpo de un león, y la cola de un dragón o escorpión, capaz de disparar espinas venenosas para incapacitar o matar a sus presas». «Mantícora (mitología)», Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Mant%C3%ADcora_\(mitolog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Mant%C3%ADcora_(mitolog%C3%ADa))

(16) Como afirma Julio César Goyes en comunicación personal, se trata de una crítica mordaz al estudio a distancia o en línea, pues Diana, por ejemplo, viviendo en Madrid, no conoce el Museo del Prado y sólo llega a visitarlo con Julián, quedando absortos ante *Saturno devorando a su hijo de Goya* —un monstruo del Tiempo tragándose a los hijos de Rea—. Freud, atendiendo al mito, intuye que este acto filicida de cariz mítico tiene que ver con el temor a la castración [Cfr. *La interpretación de los sueños*, 1900, p. 266 y *La escisión del yo en el proceso defensivo*, 1940 (1938), p. 277-278, Amorrortu]. Agradecemos a Jesús González Requena la sugerencia. Sólo indirectamente Freud relaciona la temática de la castración con la de la impotencia, pero esto nos lleva a relacionar simbólicamente a Cronos/Saturno con la impotencia sexual: un indicio que, junto con los fallidos actos sexuales de la pareja, nos habla de cierta impotencia por parte de Julián y, por tanto, también de la inoperancia de sus deseos pedófilos. En la hipótesis que manejamos, se relaciona, igualmente, con la impotencia ante la cancelación que sufre. Otra línea de investigación relacionada con Crono/Saturno es el de la melancolía, estado que Freud analizó profusamente, por ejemplo, en *Duelo y Melancolía* (1917 [1915]), muy relacionada con la muerte.



lo que, como hemos mencionado, puede representar su yo consciente. Sin embargo, lo que parece revelarse es su inconsciente a partir de este monstruo que va cobrando forma conforme se acerca su entrega a la empresa, pues allí recibirá las últimas indicaciones, reveladoras de que el avatar —del propio Julián— es más que una simple bestia, ya que le piden que refuerce su personalidad.

(17) Otra descripción de la *mantichora* es: «Criatura monstruosa e imaginaria del bestiario románico con cabeza de hombre o mujer, rojo cuerpo de león y cola de dragón o escorpión; puede llevar alas. Su dieta era preferentemente carne humana. Símbolo de la maldad, actuaba movida por la envidia. Teriomórfica», en *Glosario ilustrado de arte arquitectónico*: <https://www.glosarioarquitectonico.com/glossary/mantichora/>

Además, esta descripción lo asemeja mucho a las representaciones clásicas de la bestia fantástica llamada *mantichora* (17), destacando la cola picuda y una mirada de ojos saltones. También sugiere otro detalle implícito en la referencia al león: una amplia boca de colmillos prominentes.

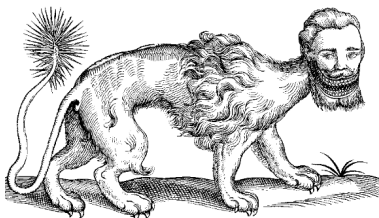


Figura 1. Edward Topsell (1607): *La historia de las bestias de cuatro patas*.



Figura 2. Jonstonus, Joannes (1678): *A description of the nature of four-footed beasts: with their figures engraved in brass*.



Figura 3. Ermita de Santiago, Agüero (Huesca, finales del siglo XII).

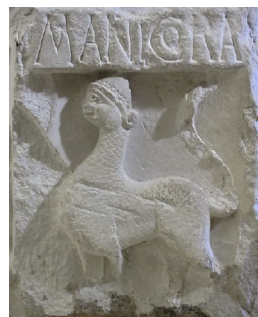
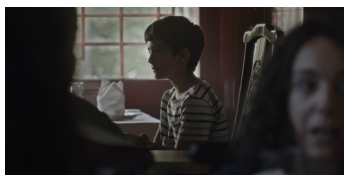
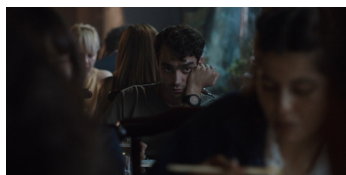


Figura 4. Iglesia de San Pedro, Souvigny (Auvernia, Francia, 1200).



Ya hemos señalado cómo la representación de la mirada de la mantícora clásica guarda un notable parecido con la del actor protagonista. También la que se propone en el filme.

Ambas comparten otro elemento material clave: tanto la piedra y el papel de grabado, como el folio son soportes materiales sobre los que se crean figuras mediante el trabajo de las manos. Esa materialidad contrasta con la RV con la que trabaja Julián, aunque en todos los casos las manos, y pese a que los materiales son radicalmente diferentes —piedra, tinta y papel frente al código binario— son fundamentales en su labor. Esta confluencia cobra su sentido en la secuencia de la pseudo-violación, la del Punto de Ignición, pues, como veremos, el dibujo de Cristian —el nombre del personaje se revela en todo su sentido— que Julián ve cuando ya va a violarle, parece detenerle. De esta manera, comparte una de las funciones didácticas de los relieves —entre éstos, los de las mantícoras— de las iglesias románicas: por un parte moral, por su carácter terrorífico, pero estimulando lo ético personal de cada feligrés. En el caso ficcional de Julián, evitando la violación.

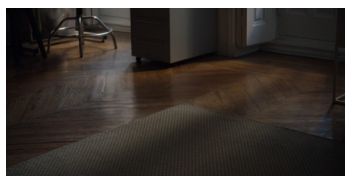
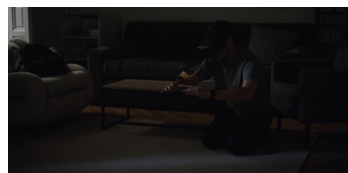
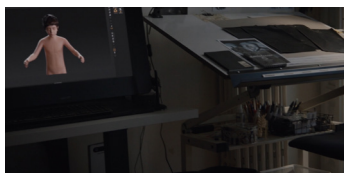
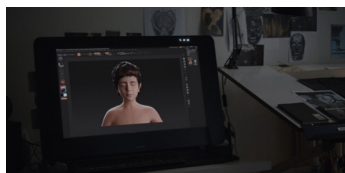


Antes de este momento de abstinencia, Julián dibujará su objeto de deseo. Para ello, la boca y los ojos, en ese orden, serán lo primero en desaparecer del avatar de la empresa sobre el cual Julián transforma el rostro de Cristian insertando el bosquejo que ha hecho de él.



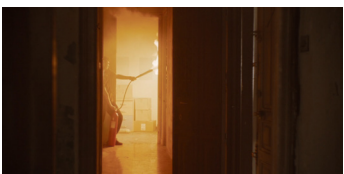
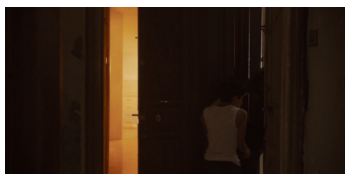
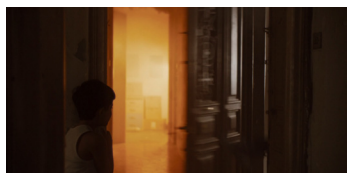
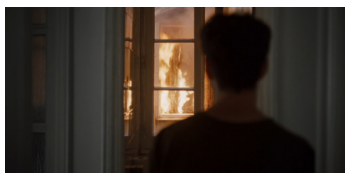
De manera subrepticia, ya que Julián copia el avatar de los servidores de la empresa, se inicia la transmutación. En este momento se juega la subjetividad

de Julián: si consideramos que el avatar representa a la empresa y Julián pertenece a ella —dado que su casa está llena de las máquinas de sus empleados— puede argumentarse que Julián vive una vida alienada. En este contexto, el acto de borrar los rasgos definitorios del avatar y hacerlo parecer a Cristian puede interpretarse como una forma de autocancelación: el primer gesto del avatar es levantar las manos e inclinarse, al igual que Julián en su salón. Todo ello lleva a Julián una especie de autogoce cuyo destino es un vacío... *real*.



Algo arde en el interior

Previamente, en los primeros compases del filme, se desencadena un *acontecimiento*: un incendio en el edificio donde reside Julián.



Aunque él posee la habilidad de conectarse con la realidad y disfruta de éxito profesional, en su entorno ocurren *acontecimientos* que lo sacan de la rutina diaria. No son simples *sucesos*, sino que generan cambios significativos en su vida, son *acontecimientos* —aunque en este momento Julián no sea consciente de ello—. Hemos mencionado a Diana, presentada por una colega de trabajo en una fiesta, quien no solo inspirará lo mejor de él, sino que también lo impelerá a confrontar su inquietante sexualidad.

En el rellano de Julián, en el apartamento de enfrente, se desata un incendio con Cristian atrapado adentro, quien pide auxilio. Julián lo oye y derriba la puerta de una patada, demostrando que puede ser un héroe en el momento justo. Sin embargo, una vez que todo ha terminado, surge una incómoda distancia entre ellos, señalando el primer indicio de un deseo perturbador e incontrolable por parte de Julián.

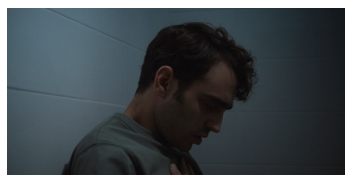
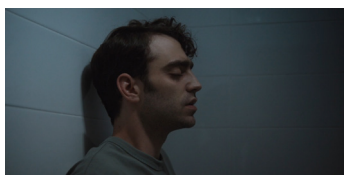
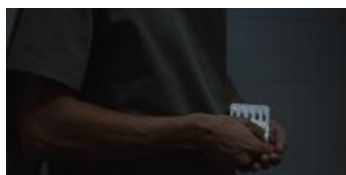
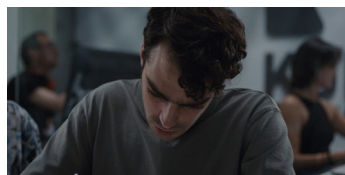
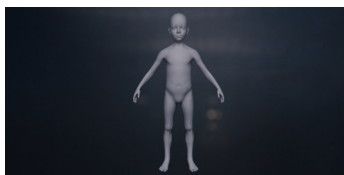
Este *acontecimiento* tiene lugar apenas en los primeros cinco minutos del filme, por tanto, resulta prematuro etiquetarlo como el Punto de Ignición, pero sí es su preludio, desencadenándose realmente hacia el final del relato, donde también se inflama algo —metafóricamente hablando—: una violación que no llega a concretarse. Como en todo buen Punto de Ignición, en este encuentro con lo real, surge una interrogación que puede formularse de varias maneras: ¿por qué, si Julián es un pedófilo como parecen indicar todos los indicios que Vermut nos planta en el relato, no viola a Cristian —aunque está a punto de hacerlo, lo que le convertiría en pederasta— y, en cambio, intenta suicidarse? Entonces ¿no es realmente un pederasta? ¿Es un pedófilo? ¿Es falsa la velada acusación de la empresa? Y, por tanto, ¿son falsos todos los indicios que el relato nos ha ido proporcionando?

6. La cancelación

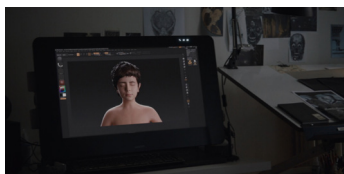
Llegaremos a ello. Antes, conviene detenerse en el momento en el que se produce la cancelación, un acontecimiento clave que actúa como desencadenante de este Punto de Ignición. Mientras Julián pasea por la calle, recibe una llamada del jefe de Recursos Humanos de su empresa: le convocan de inmediato para discutir nuevos proyectos. La extrañeza de Julián ante la llamada se intensifica al llegar a la recepción, donde lo tratan con frialdad, y se confirma cuando la colega que le presentó a Diana le da la espalda y desaparece por un pasillo.

En la sala de reuniones, los representantes de Recursos Humanos elogian su profesionalidad. Sin dilación, abordan el verdadero motivo de la reunión, prometiendo discreción, aunque parece que todo el personal de la empresa ya está al tanto: Julián ha violado una cláusula de su contrato al trabajar en un «proyecto personal».

Se le recuerda que el equipo y el *software* de modelado, por más que trabaje desde su casa, les pertenecen y, por ello, todo su trabajo se guarda en los servidores de la empresa. Es decir que, aunque implícitamente le despiden por «pedófilo», aducen que es por una cuestión estrictamente profesional.



Esta acusación indirecta de pedofilia, sin embargo, resulta contradictoria en cierto sentido, ya que venía avivada por el hecho de que la empresa le proporciona la base de ese avatar desnudo sobre el que Julián inserta un dibujo del rostro de Cristian.



La secuencia sugiere la posibilidad de que la demanda profesional de la empresa de videojuegos esté relacionada con sus deseos pederastas, ya que se le insta a crear monstruos —a los que

hay que dar personalidad— los cuáles, en el desarrollo del videojuego, podrían atacar a personajes como el niño mencionado y, por lo tanto, que esta situación podría ser una causa plausible de su ansiedad.

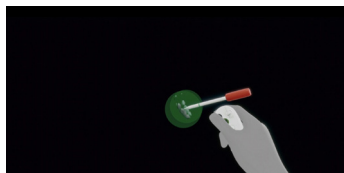
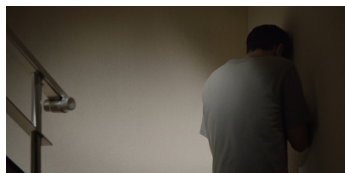
En todo caso, el despido supone una velada acusación de tipo moralista, pues no hay denuncia legal, ni podía haberla, pues Julián no ha pasado al acto. Es una cancelación con la excusa del respeto a las reglas empresariales de productividad, pero con el trasfondo de haber incumplido unas reglas morales.

7. El punto de ignición y el acto ético

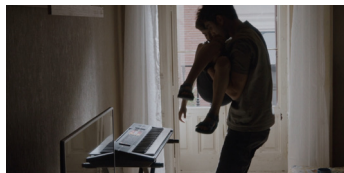
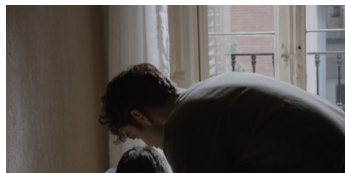
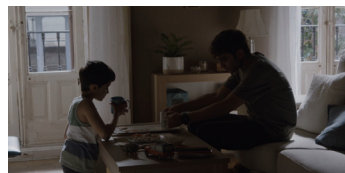
La cancelación se ve reforzada por la reacción de Diana, a quien Julián, recordemos, conoció a través de la empresa, lo que facilita que ella se entere enseguida de este *acontecimiento*: la fluidez de la información, especialmente en denuncias relacionadas con temas morales, es una de las características más definitorias del totalitarismo del que surge el realismo socialista. Diana, entre lágrimas, le espeta: «Me das asco. Vete», lo que define certeramente el

nivel en el que se juega la cancelación moralista, una negación intensamente emocional ante lo que creemos inhumano, ante lo real.

Tras la ruptura, Julián, en su desesperación, en ese umbrío no-lugar que supone el rellano de una escalera, llora desconsoladamente de cara a la pared. Sólo una luz incide en un punto específico de su cuerpo, donde señalamos al principio que cristalizaba el símbolo de la mantícora y que será la clave para salir del pozo en el que se ha sumido: su espalda, su espina dorsal, sobre la que un matizado rayo de luz inicia el Punto de Ignición —y donde, entonces, resuena el nacimiento del avatar monstruoso—.

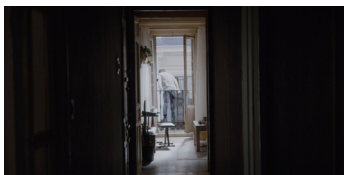
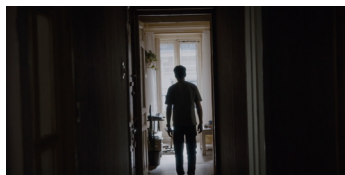
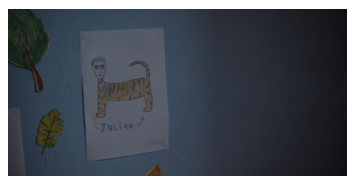
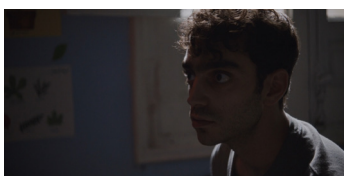
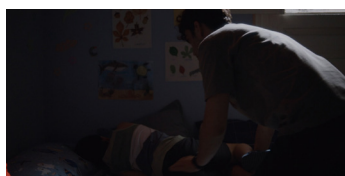


Julián acude en ese estado a la casa de Cristian, comprueba que la madre ha salido y entra con engaños.



Se repite el plano del incendio desde la entrada, pero con una perspectiva diferente; ahora se muestra el balcón por el que Julián saltará en breve. La cámara continúa enfocando la espalda de Julián iluminada por el sol. Cristian se duerme por la droga mezclada en el colacao que le ofrece Julián. A continuación, éste le porta en brazos hacia el dormitorio del niño, mientras el sol va desapareciendo y la oscuridad se come el plano. Sólo el balcón ofrece algo de luz desde el fondo del encuadre.

Antes de ceder ante sus impulsos pederastas, Julián deposita a Cristian en su cama con delicadeza. Cuando ya parece que va a pasar al acto, se fija en un dibujo infantil firmado por Cristian: se trata de una especie de tigre con la cabeza de Julián, parecido a una mantícora, titulado «Julián». En esta identificación de Julián con Cristian a través del dibujo resuena la secuencia del fuego en el arranque del filme, un fuego doblemente interior, como dando a entender que el interior del cuerpo de Cristian también arde.



Los ojos de Julián se desorbitan, se levanta y atraviesa de vuelta el pasillo para lanzarse por el balcón. Desde éste se cuela la última luz que queda en el plano, un foco de luz purificador hacia el que se lanza rechazando así su perversión sexual mediante un autosacrificio.

En cierta manera, en esta secuencia, tan oscura y luminosa al mismo tiempo, cristaliza una de esas grietas — que señalan Mèlich y Waldenfels — donde surge la ética frente a un uso cancelador de lo moral, una ética, a modo de zona oscura de lo moral, que emerge (18): si la moral pregunta *quién* es el otro, a la ética «solo le preocupa *si el otro, sea quien sea, sufre* (19).

(18) Véase la nota 6.

(19) MÈLICH, *op. cit.*, p. 243.

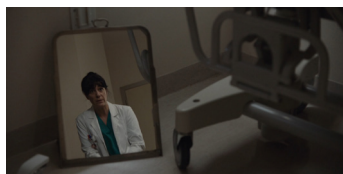
8. La espina dorsal

El intento de suicidio de Julián acaba en una lesión en la espalda que le provoca una parálisis permanente. Esta situación impide el cierre de su conflicto interno, dejando como única alternativa la imposibilidad de esos impulsos pederastas. Pero solo en su paso al acto, pues estos son incancelables, no hay

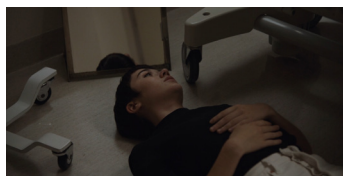
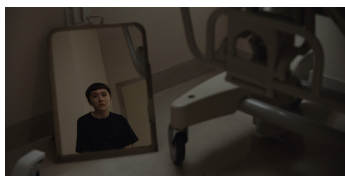
clausura (20) para ese deseo: es lo que se simboliza en la fractura de su columna vertebral.

Aunque sí puede haber contención desde el exterior: la que se inicia en el último movimiento narrativo del filme, con Julián postrado boca abajo en una cama de hospital, donde recibe la visita de la jefa de cirugía, quien le detalla su situación. Debido a su posición en la cama, ella le habla reflejada desde un espejo situado en el suelo: esta estructura —con Julián postrado bocabajo—, el reencuadre que supone el espejo y la pausada, pero directa, alocución de la cirujana, subrayan esta contención.

(20) En este epígrafe señalamos en cursiva algunos conceptos para indicar que los adapto al análisis textual a partir de los cinco modelos de *márgenes de la moral* que propone Mèlich: *imposibilidad de clausura, situacionalidad (relación con el otro), ambigüedad de la ética (con sus los márgenes y los claroscuros) y donación*; con una reflexión con sobre la *finitud* (lo real). MÈLICH, op, cit., pp. 243-247.



—JEFA DE CIRUGÍA: Hace dos semanas te precipitaste por el patio interior de un edificio y sufriste varios traumatismos. (Pausa) El más grave de todos en la columna vertebral, que ha provocado una lesión medular de carácter irreversible. Si no eres capaz de sentir tus extremidades es debido a ello. (Pausa) Durante estas dos semanas hemos realizado varias operaciones en la columna y deberemos realizar más. Es por eso que estás colocado boca abajo.



Pero la contención, por sí sola, puede resultar inhumana, alejada de lo ético. Para posibilitar la ética se necesita la *relación con el otro*, manifestada en este caso a través de la compasión. Ésta se inicia cuando Diana se sitúa en el mismo lugar de Julián. Inicialmente, ella se sitúa en el mismo lugar de la cirujana, pero enseguida se tumba bajo la cama, estableciendo un contacto visual directo con unos ojos que ahora quedan fuera de campo. Diana va a ayudar en el cuidado de Julián, pero su acción trasciende lo meramente físico, es decir, trasciende el marco de ese espejo, conectándose con lo más humano, con

el alma de Julián: ahí surge la compasión, alejándose del mundo ilusorio del espejo y de lo imaginario —¿de la Realidad Virtual?—.

En el último plano del filme, Diana comparte finalmente el sufrimiento de Julián, tumbándose a su lado, en un gesto, ya no de contención, sino de profunda empatía que *transgrede* su anterior asco —que provenía de la lógica de la cancelación— para asumir la *ambigüedad* de la ética que vive en los *márgenes* y los *claroscuros* en esta *situación única*.

El acto de *donación* por parte de Diana responde a la entrega previa de vida por parte de Julián, así como al dibujo de Cristian, que muestra un rostro más afable que el típico de la mantícora clásica, además de indicarle a Julián un camino con una columna vertebral recta y menos amenazante. Este sendero puede parecer moral, pero ante todo es ético, ya que implica un sacrificio personal.



Por tanto, es un acto de compasión de Diana, lo que puede parecer *ilógico* e *injustificable* desde una perspectiva canceladora, pero responde a ese otro acto ético en los *márgenes* por parte de Julián y nos recuerda la incancelabilidad de la *finitud*, es decir, de lo real.

Referencias

- ALCAIDE, SOLEDAD (04-02-24): *Defensora del lector - Tribuna*, «'Caso Vermut': la firme defensa del secreto profesional y las víctimas», *El País* <https://elpais.com/defensor-a-del-lector/2024-02-04/caso-vermut-la-firme-defensa-del-secreto-profesional-y-las-victimas.html>
- BELINCHÓN, GREGORIO; MARCOS, ANA; REINA, ELENA (26-01-24): «Tres mujeres acusan al director de cine Carlos Vermut de violencia sexual», *El País* <https://elpais.com/cultura/2024-01-26/tres-mujeres-acusan-al-director-de-cine-carlos-vermut-de-violencia-sexual.html>
- FREUD, SIGMUND (1900): *La interpretación de los sueños*, Traducción de José L. Etcheverry, Amorrortu, 1976.
- (1917 [1915]): *Duelo y Melancolía*, Traducción de José L. Etcheverry, Amorrortu, 1976.
- (1940, 1938): *La escisión del yo en el proceso defensivo*, Traducción de José L. Etcheverry, Amorrortu, 1976.
- «Linchar»: Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [13 de mayo de 2024].

LINDO, ELVIRA (28-01-24): «Carlos Vermut, lo que contaba 'Mantícora'», *El País* <https://elpais.com/opinion/2024-01-28/lo-que-contaba-manticora.html>

MARCOS, JIMENA; MACHICADO, JAVIER (02-02-24): *Hoy en El País*: «VIOLENCIA SEXUAL. 'Podcast' | Carlos Vermut: así se rompió el silencio de los abusos en el cine», *El País* <https://elpais.com/podcasts/hoy-en-el-pais/2024-02-02/podcast-carlos-vermut-asi-se-rompio-el-silencio-de-los-abusos-en-el-cine.html>

«MANTÍCOR»: *Glosario ilustrado de arte arquitectónico*, <https://www.glosarioarquitectonico.com/glossary/manticora/>

«MANTÍCOR (MITOLOGÍA)», Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Mant%C3%ADcora_\(mitolog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Mant%C3%ADcora_(mitolog%C3%ADa)) [17 de mayo de 2024].

MÉLICH, JOAN CARLES (2010): *Ética de la compasión*, Barcelona: Herder.

TORRES HORTELANO, LORENZO J. (2024): «Teoría del Texto Audiovisual (memoria de cátedra)», https://www.academia.edu/115686065/Teor%C3%ADa_del_Texto_Audiovisual_memoria_de_c%C3%A1tedra

WALDENFELS, B. (2006): *Schattenrisse der Moral*, Frankfurt: Suhrkamp.

Figuras

Figura 1. Ilustración de la mantícora tomada de *La historia de las bestias de cuatro patas* de Edward Topsell (1607). Dominio público. En Mantícora (mitología). Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Mant%C3%ADcora_\(mitolog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Mant%C3%ADcora_(mitolog%C3%ADa))

Figura 2. Jonstonus, Joannes (1678): *A description of the nature of four-footed beasts: with their figures engraved in brass*, en *Mantícora*. Viquipèdia: <https://ca.wikipedia.org/wiki/Mant%C3%ADcora>

Figura 3. *Mantícora*. Ermita de Santiago, Agüero (Huesca, finales del siglo XII).

Figura 4. *Mantícora*. Iglesia de San Pedro, Souvigny (Auvernia, Francia, 1200).



Seikan Ferryboat
de la serie *Ravens*, 1976
© Masahisa Fukase Archives