

BILBOQUET

webzine de creación, teatrología
y pensamiento
ISSN 1886-8932

V de Verdad

Jordi Carmona Hurtado

Últimamente ha habido algunas películas importantes, tres, cuatro tal vez, no muchas más en todo caso. Que una película sea importante, no significa que sea buena, o bella, o inteligente, profunda, emotiva. Que una película sea importante, significa que hay que verla. Que hay que verla, entonces, ¿por qué? Porque hay algo real en ella, porque algo golpea en ella, porque algo hace gritar en ella, porque algo pasa en ella, con ella, a través de ella. Hay algo en ella que dice: si no pasas por mí no existes hoy. Lo dice la explosión del Parlamento, lo dicen los Rolling Stones, lo dicen los que gritan con Street Fighting Man. Está bien, una película que haga gritar. Una película importante, es un cierto acontecimiento.

Lo primero que se debe advertir, es que no se trata de una cuestión de gusto en ningún modo. Pues se podría pensar que hay acontecimientos para todos. Por ejemplo, cierta película como se dice marca a alguien, otra marca a otro, así sucesivamente. Tantos gustos, tantas opiniones, tantas películas, tantas marcas o tatuajes como cabezas. Nada de eso; en todo caso, habría que entenderlo al contrario: pues los acontecimientos, por ejemplo en este caso las películas-acontecimiento no esperan a nadie para producirse, para efectuarse y reclamar esta efectuación, anunciarla por todas partes. “Los alguien” a los que se marca, a los que se golpea en la película-acontecimiento no existen previamente, en todo caso, sólo existen después, gracias y a través de ella. Por tanto, las películas no marcan, las películas inscriben, sitúan, posicionan, orientan. Las películas existen por un lado, en una zona determinada; la gente, las cabezas, por otro lado, pero ambos conforman una misma zona. Es la zona natural, la zona marcada, la zona del número: tantas películas, tantas cabezas; tantos géneros, tantas tribus. Podemos llamar a esta zona, la zona de la gente y las películas: la *zona del cine*. Es una zona compuesta por relaciones arbitrarias, aleatorias; una zona que se define por un tipo de funcionamiento: cíclico, reproductivo, distributivo. Es una zona injusta además, pues en ella todo es parcial, cada público toma partido por una película, cada película por un público, todo lleno de partidos, de colectivos, en una zona marcada, balizada. Es la zona de la fuerza y de las fuerzas. Las partes interactúan, se reajustan entre sí, según su fuerza respectiva. Pero para que haya acontecimiento, algo debe acabar con la zona natural, numérica: debe aparecer algo que invente una necesidad. Una película importante en este caso, una película que *hay que ver*.

Entonces, una película que hay que ver hoy, así podemos definir V de Vendetta. Por supuesto, esto no obliga a nadie. Pues *nadie* existe antes de la película. Sólo existe una zona formada por diferencias confundidas, la zona del cine. Nadie existe, pero tal vez con la película *alguien* pueda existir, eso es lo que se trata de entender. Lo importante es ver lo que se juega aquí, en este *alguien*. La posibilidad de alguien, en relación con una película que hay que ver. Decimos: *últimamente* una de las películas importantes..., una película que hay que ver *hoy...* : pues lo que se juega aquí, es la posibilidad de una actualidad, de una contemporaneidad, de una actualización del mundo. La posibilidad de un presente si se quiere, aunque no tenga por qué ser un presente dotado de presencia, de razón o de principio. La posibilidad de un mundo contemporáneo, de un tiempo para

nuestro mundo simplemente, y por tanto de un mundo que nos *coexista*, que exista en un tiempo compartido. Como se dice, la posibilidad de una *experiencia*. La experiencia de un mundo común, un mundo que *precipite* ciertos rasgos que se exigen a otro nivel hoy, más virtual o ideal, más flotante. No es que otro mundo sea posible en esta película, sino que *este* mundo, el mundo de aquí, adquiere una potencia de realidad, este mundo se vuelve real. Es un lo-mismo que entra en un proceso de devenir real, no la posibilidad de un lo-otro que se abre con ella. Un proceso de devenir real, de precipitación si se quiere, aunque veremos que hay otros modos de este proceso, consiste en pasar de un “mismo serial” a un “*exactamente* lo mismo”. Es un proceso que no abre al juego de la interpretación, sino que conduce a una vía de un sentido único. No es fácil que este mundo se vuelva real, tal vez no haya nada más difícil hoy. Si hay algo importante en la película, es el tiempo que contiene, y que en cierta medida nos contiene, aunque sea como promesa.

Se dirá que exageramos, como mínimo. Que la actualidad pasa por otras cosas, por cosas más reales. V de Vendetta al fin y al cabo no es más que una combinación de imágenes reguladas por la mimesis de Hollywood. Un truquito, un divertimento, un entretenimiento, un espectáculo vaya. Pero aquí no se trata de juzgar cine, y podemos decir que a quién le importa el cine llegado cierto punto. Lo que se trata de plantear aquí, es cómo una película puede salir de eso que hemos llamado la zona del cine. Cómo una película puede salir del cine, cómo puede tener efectos sobre lo real entonces, efectos de realidad. Efectos de realidad, que son también efectos de verdad y efectos de justicia en este caso, como veremos.

Entonces, que V de Vendetta provenga de la mimesis de Hollywood, es algo a considerar. Aparte de todos esos esnobismos reaccionarios y profundamente paletos que se promueven en tantos sitios hoy, reaccionarios en el sentido en que impiden que *alguien* nazca hoy, que rechazan el acontecimiento, porque “de ahí no puede venir”. El mundo de todos esos ridículos connaisseurs. Tal vez algo tenga ganado V de Vendetta en principio respecto de nuestro problema, pues es tanto cine como es divertimento, y es cine exactamente en la medida en que también es espectáculo, en cuanto que todo al fin y al cabo son unos cuantos truquitos de circo. El cine de Hollywood tal vez siempre haya estado fuera del cine, en cierta manera, esa es su ventaja. Es un cine que también opera fuera del cine y es un cine de al lado, un cine mezclado en cualquier caso. El cine, debería ser justo eso siempre: debería ser otra cosa que sí mismo. No plantearíamos el problema de cómo salir del cine si en la promesa del cine no se incluyera desde el principio este salir del cine.

Pues lo interesante es eso, que este cine, este cine que viene del cómic, cine de freaks si se quiere pero que ya no pertenece a los freaks, no se sitúa en ningún sitio especial: por eso no debería dejar de salir. Esto es lo que le hace popular, es una cosa más, cosa entre las cosas. Lo importante del cine no es que se vaya donde las musas, un arte entre artes, el séptimo por ejemplo. Poco importa la pureza o dignidad del cine aquí, del cine como arte. Lo importante es que el cine no se vaya, que el cine se quede, que se quede junto a nosotros. Casi todo se ha ido ya hoy. Hollywood, incluso en la decadencia de su Imperio si se quiere ver así, permanece, se obstina en producir cosas que se sitúan

al lado de las cosas. Las cosas pueden llamarse mercancías si se quiere, eso no es lo importante. Pues lo que cuenta en este cine como cosa entre las cosas es comprender los nuevos problemas que plantea. Ya no son los tradicionales del arte, de la estética: no se trata de saber si el arte ilustra el concepto, o si lo finito expresa lo absoluto, o incluso si el arte puede por sus propios medios tener efectos filosóficos, efectos de verdad, en un camino diferente al del concepto. El cine, el cine según la “receta”, según la mimesis de Hollywood, plantea más bien el problema más general de la vida común, de lo más ordinario de la experiencia; y es por esto que debe ser llamado popular u ordinario, pues no se dirige a nadie ni a ningún sitio en concreto, sino a lo ordinario, a la ordinariedad que constituye las vidas. Lo que nos jugamos con este cine, con la atención que dediquemos a este cine ordinario y que este cine ordinario nos suscite, no es diferente a lo que nos jugamos en el resto de nuestra vida ordinaria, como entiende tan bien Stanley Cavell: «Pues la dificultad que tenemos para juzgarlo es la misma que tenemos para juzgar nuestra experiencia de todos los días, para expresarnos de manera satisfactoria, para encontrar palabras para decir lo que queremos decir.» Que haya alguna especie de superestructura ideológica que domina todo lo ordinario, es una pregunta que viene más tarde, si hay algo de sentido en plantearla. No se trata aquí de pensar cómo salir de la matriz, de lo virtual, sino de indicar algunas operaciones que conducen a un devenir real de esta matriz, de estas burbujas, de este imaginario del que se envuelven las vidas.

Este cine ordinario, entonces, no se dirige a un público sabio, científico o universitario o artista, sino a cualquiera en lo que tiene de ordinario. No se dirige a lo que en el mundo distingue, sino a lo que indiferencia. Este es el trabajo de este cine: cavar hacia lo ordinario. Es un cine que se sitúa al lado de otras cosas, del paseo por Champs-Elysées, de las conversaciones, del paseo por el centro comercial, de la cena en KFC, de la partida de bolos, del concierto de rock... Todo eso es la experiencia, la realidad. Levantarse, ir al trabajo, divertirse, hacer todos los días lo mismo con pequeñas variaciones sólo para hacerlo entretenido, todo ese mundo de los incidentes, eso es la realidad: el serial. Todo imaginario, todo una fantasía, un mito... Es el tiempo de la realidad: un tiempo mítico, no tanto vivido como soñado. Poco importa que sea capitalismo, fascismo, comunismo: todo un mito... Y en principio este cine no es más ni menos importante que cualquiera de estas cosas, y se sitúa en medio de ellas. Pero lo interesante es eso, cómo este cine actúa en el seno de lo ordinario, y como puede introducir de modo ordinario términos que no se incluyen por la doxa ordinaria, tal como se pueda constituir por la opinión que siempre es extraordinaria, siempre la opinión autorizada de los filósofos periodistas, de los sabios oficiales de cada estado: de unos pocos, cada uno en un lugar bien determinado o determinable. Pues de ningún modo se trata de volver extraordinario lo ordinario, no se trata de ninguna transfiguración de lo banal; nada más fácil, como lo muestra constantemente el marketing. Lo difícil, es volver ordinario lo extraordinario; y lo más difícil, es volver ordinario lo ordinario. Esto es, permanecer al nivel de lo ordinario pasando por lo ordinario, volver lo ordinario *exactamente* ordinario. Exactamente cualquier cosa, cualquier cosa entre las cosas. El reto de pensar lo ordinario, es el de dar con la idea de cualquier cosa, pero no en una generalidad, sino dar con cualquier cosa en concreto, con una experiencia de cualquier cosa.

Pero insistimos: el mundo de lo ordinario no es el mundo de lo auténtico, no se encontrará en él ningún dios de las pequeñas cosas, ninguna revelación de alguna esencia o de no se sabe qué verdaderos valores del ser humano, ni siquiera un supuesto contacto directo con lo real. El contacto directo con lo real, no hay nada más extraordinario que eso, sólo hay que pensar en los testigos, en los mártires medievales o modernos de la Shoah. Extraordinarios, para bien, pero sobre todo también para mal, como se muestra en esos sujetos-víctimas actuales, con sus “condenamos” eternos. No se trata entonces aquí de entrar en un contacto directo con lo real, ni en un cuerpo a cuerpo con las cosas, esta película no es *Fight Club*. En esta película, la teatralización es otra, es el teatro de la fatalidad, del destino, en una mimesis ordinaria. Hay que pensar, entonces, para lo ordinario, siempre con “entre”, siempre con “al lado de”. Lo ordinario como decimos es la fantasía, es lo imaginario. Cosas al lado de cosas, cosas entre las cosas. Del mismo modo en que se dice que vivimos como si las cosas que nos deberían afectar no nos concernieran del todo, que vivimos al lado de nuestra vida. Es este ser-al-lado el que define el mundo de lo ordinario, mundo del Bloom, mundo de la jovencita. Es un mundo pasivo, una experiencia que no se vive sino que apenas se acompaña, y que tal vez sólo se soporte por la fe en la muerte, la creencia en que de algún modo todo esto acabará, que el serial alcanzará un fin. Es un serial entonces marcado por la muerte, y dos veces marcado: en primer lugar porque la muerte es la creencia que lo sostiene, en segundo lugar porque el miedo paradójico y como simulado, fingido a la muerte es la única pasión que lo anima. La fe y el teatro de la muerte, de eso trata el serial, el mito.

Y he aquí en este punto que hoy una película declara *en medio* del serial algunas cosas inauditas, que uno creería para siempre desterradas de nuestras sociedades: Idea, Justicia, Verdad. Cuando alguien muere, hay algo que sobrevive al cuerpo: la Idea. La Idea, es más importante que la persona. Esta Idea, se entiende en un sentido peculiar en la película, la idea es la máscara, es la repetición de cierto acontecimiento histórico. Es de eso de lo que uno se enamora, cuando ama a alguien, tras la idea no hay más que un amasijo de músculos y huesos. Las ideas, no pueden morir. Y no sólo eso, sino que si hay alguna posibilidad de resurrección, es en la Idea. La resurrección de los cuerpos en la Idea, es lo que se llama justicia. Justicia respecto de Guy Fawkes y de todos los otros justos, de todos los que participaron en el destino de la Idea. La verdad, será lo que permita distinguir la Idea respecto de las consignas del organismo-estado. La verdad, es el propulsor del destino, el gran catalizador, es el elemento, el medio en el que se mueve la alianza en torno a V. Ante la verdad, nada es discutible, nada es intercambiable. La verdad, es la voz que divide la voz del estado, es el brazo y por tanto la violencia que divide divide el brazo y la violencia del estado. No se trata de que con la verdad “el fin justifique los medios”, pues todo el mundo sabe que los medios ya llevan en sí fines, que los fines medios. Lo que ocurre es que con la verdad, los medios-fines se dividen, como el pueblo se divide. Así es posible la política, la revolución, en el film: la salida del estado de naturaleza, la substitución del cuerpo-organismo por los rostros de la verdad. No hay violencia por parte de V, hay un involuntarismo mayor: el de un destino que está más allá de la violencia. No hay más que el caer de las fichas que caerán de todos modos, en una feliz fatalidad, según la particular versión de *happy ending* del film. No hay más que una serie de consecuencias que dependen de premisas inmemoriales, unos

silogismos, para quien sabe verlos: “No es mi espada la que te desarma, sino tu pasado”, según el emblema de V.

En cualquier caso, idea, justicia, verdad, parecen hoy términos demasiado fuertes, demasiado poco discutibles y poco comunicables, demasiado dogmáticos. Remiten enseguida a lo que se viene llamando cierto “totalitarismo”, esa noción confusa que sirve para agrupar todo lo rechazado por las oligarquías que dominan el imaginario (y que no se utiliza ni una sola vez en el film, lo que constituye otra muestra de su inteligencia). Lo interesante en todo caso es ver cómo la mimesis hollywoodiense del serial de la que proviene esta película articula esta declaración, cómo es posible que hoy una película ordinaria diga: Idea, Justicia, Verdad. Y que lo ordinario continúe su marcha, que no salte por los aires, que el tiempo mítico continúe. Que cuando el edificio del Parlamento explota en la película no estalle la cinta, y la sala de cine, y la ciudad con todos nosotros.

En una imagen rápida, podemos decir que V de Vendetta es a “El ser y el acontecimiento” de Badiou lo que El club de la lucha es al “Anti-Edipo” de Deleuze/Guattari. No se trata, como decimos, que estas películas ilustren, expresen o redescubran o recreen por sus propios medios lo que se enuncia en estos libros. Lo que se da, es una especie de constelación de lo ordinario que arrastra a un devenir real algo que podemos reconocer de este pensamiento. Lo ordinario ignora los libros; y ahí reside precisamente su fuerza. Su relación con las cosas no es hacia dentro, no es la mirada que atraviesa la letra a la velocidad de la luz para extraer el sentido; su relación es horizontal, funciona por yuxtaposiciones, por combinaciones. Los libros son ventanas, y es por eso que a lo ordinario no le gustan los libros. Lo ordinario genera superficies en las que se inscriben las letras, no hay campo, sólo una tela. Pero no es que lo ordinario sea inconsciente, es que reparte lo consciente y lo inconsciente de otra manera. Por ejemplo, lo consciente en V de Vendetta es cierta intención política de la película (poner en escena en un espacio de poder ficticio diversos debates de la “política” actual), cierta inteligencia (en la selección de los referentes, en los guiños que agarran la película a puntos de realidad: las canciones, algunos nombres...), cierta música (lo más horroroso de la película si se separa, esa musiquita científica de Hollywood que redobla los tambores de las emociones, que no nos deja en paz ni por un momento).

Pero eso no es lo interesante. Lo interesante, no es lo que la película quiere, si no el punto de la película en que el querer y el no querer se hacen indiscernibles: esto es, lo que la película hace, y cómo lo hace. Por ejemplo, con la “política” o la ideología. Leemos que según el autor del cómic los autores de la película han cambiado la historia, la han traicionado; que ya no se trata de un juego de anarquismo contra fascismo, sino que todo se ha vuelto más confuso, que el mensaje ya no es claro. En el entorno de la película, se dirá que se ha querido actualizar la historia, situarla en un contexto bien distinto al de la Inglaterra del tatcherismo. En cuanto a la opinión de los colectivos, los comunistas dirán que se trata de una película anarquista, los anarquistas dirán que es comunista, los liberales que es una apología de la violencia y el terrorismo. La iglesia, que hacía mucho que no se veía un discurso en cine tan explícitamente anti-cristiano. Los productores, así en sentido estricto habría que llamar a los Wachowski (los organizadores, los estrategas), permanecen mudos, y eso es algo que agradecemos

infinitamente: pues su película ya habla suficientemente, si bien lo que habla en ella permanece incomprensible tanto para el padre, el autor, como para los colectivos, las comunidades que en cierto modo se ven representadas. Ni padre ni comunidades, de eso trata *Vendetta*. *Vendetta* rompe el vínculo paterno y el vínculo filial; traiciona a lo que viene antes y a lo que viene después, y así es como crea la posibilidad de una actualidad que pueda valerse por sí misma.

¿Qué habla en *Vendetta*? La película consiste nada menos que en la puesta en escena de la verdad en primera persona. *Yo, la verdad, te hablo...* eso y nada más que eso dice V durante toda la película. La verdad, V, es uno de los tres personajes en torno a los cuales se articula la mimesis. V de venganza, V de verdad. V proviene del mito, pero no pertenece al mito. V emerge del mito, sobreviene en él y a él. Pues V no tiene historia, tiene un destino. Algo pasó con V, que le hizo perder todas sus particularidades y que le convirtió en el ser humano genérico, sólo compuesto por una simple y turbulenta *vis*, por lo más común y al mismo tiempo inaprensible de todo humano. Es justo con la máscara que la distancia con la piel se crea, con la piel como figura, como rostro o particularidad. Y V no es más que ese caos de músculos, de huesos, esa masa informe, en la que la verdad aparece, o “late”, conservando el *cool* de la verdad, la mueca perpetua, en la máscara. El cuerpo debe abandonar la organización, esa es la anarquía, anarquía de fibras, de fuerzas, indiscernible del comunismo.

V no miente para engañar, sino que miente para revelar, según uno de los leitmotivos de la película. V es el artista, el artista de la revolución, no el político de la reforma. V no discute, no propone: sólo resuelve. ¿Qué permite a V decir la verdad, encarnar la verdad? Todo aquí es badiouismo. Primero, hay la experiencia de un “al borde del vacío”, de un no estar en ninguna parte, de un errar al límite de la inexistencia. V no es alguien, es apenas nadie y eso le permite ser todos, alcanzar lo genérico: “no somos nada, seremos todos”. Frente a la tiranía de esa Inglaterra parodia del fascismo, V guarda todo lo que quisiéramos que fuese lo humano, una especie de palacio burgués europeo ideal, en su cueva de los tesoros, cueva inversa a la caverna platónica, pues no es la cueva del simulacro, sino la cueva del ideal. V también dice eso: la realidad es imaginaria, pero entre las imágenes hay una buena combinación, capaz de configurar un Ideal, una superficie, un túnel, una pista capaz de conducir un posible devenir real del mundo. Pero el errar al borde de la inexistencia, no basta. La inexistencia necesita destinarse a una repetición, y es aquí donde aparece la máscara que recubre el amasijo de músculos y huesos de V, donde aparece Guy Fawkes, donde aparece todo el teatro revolucionario del destino. Con la máscara de Guy Fawkes, es la historia la que se pone en escena en medio de la sucesión de mitos que conforman la realidad, esta historia que recita a Shakespeare. La historia entendida no como sucesión azarosa de acontecimientos, sino en el modo marxista, como objeto de ciencia: la necesidad histórica.

Todo está decidido de antemano en la película, el destino se remonta en la historia hacia tiempos inmemoriales. Pero lo importante, es que esto no es siempre así, hay que mostrarlo, hay que hacerlo ver, hay que hacerlo. Debe emerger la verdad, V, para enunciarlo, para declararlo, en medio de todos los ciclos míticos, de toda la política-ficción. Lo que hay de retardo en la película, lo que contemporiza entre la declaración de

la verdad y el cumplimiento, la justicia de esta verdad, lo que permite que el tiempo sensori-motriz de la acción se despliegue, es la peripecia de lo que antes solía llamarse la “toma de conciencia” por parte de los otros dos personajes principales, Evey y el inspector Finch. V les espera, o más precisamente espera el destino de uno y la sorpresa, la irrupción de la otra. Finch, es la inteligencia del régimen, del organismo-estado, es la visión, pero la visión interna, la que ve con los ojos de la mente. Este órgano espiritual será el único que se salva del “viejo cuerpo”, el único que lo sobrevive. Finch, es la certeza de la sustancia simple, la *res cogitans*, Finch se sitúa inmediatamente en esta facultad. Pues Finch en efecto es la inteligencia, y el film muestra en esta prosopopeya de la inteligencia algunas de sus limitaciones. La inteligencia no es suficiente para que haya justicia y verdad, pues es vacía, es servil, toma partido por cualquiera, aunque es abstracta actúa como un órgano más. Pero siendo al mismo tiempo un órgano especial, un órgano espiritual, una mediación que no se compromete inmediatamente con los órganos que se inscriben directamente en el cuerpo de las masas, de los ciudadanos sometidos, tiene la posibilidad de atravesar los mundos. Para ello deberá transformarse, cambiar su posición de inteligencia policial en el viejo cuerpo por la de investigadora privada de la verdad. La inteligencia, es vidente desde el principio, es la visionaria, la que avanza por premoniciones. Esa es su ventaja, pero también su desgracia. Pues tiene la visión sin tener la experiencia. Para la inteligencia, “toda vida es un proceso de demolición”, sólo son golpes tras golpes. La inteligencia es visionaria por principio, pero eso le impide conocer la experiencia, la verdadera transfiguración o transimaginación, como sí pueden conocer V y Evey. La inteligencia, vive contemplando las ideas, pero no encuentra el camino a la experiencia. En la experiencia, sólo encuentra golpes, resistencia, obstáculos que corrigen su dirección: *materia*. Para luego volver a sus dominios, a las ideas, pero cada vez un poco más cansada, más triste. No es posible ningún renacimiento desde la mera inteligencia, entonces, y Finch permanecerá siempre en su habitación azul, bebiendo, con la visión que le sobrepasa: “Una cadena de acontecimientos, una serie de coincidencias...”

Pero tampoco es posible un renacimiento para la verdad, para V. Pues V no existe, sólo es la Idea, la Idea que teatraliza, mimetiza a Guy Fawkes: la Idea desde la que la verdad habla. V no tiene pasado, ni futuro. V sólo dura de noviembre a noviembre, el tiempo de la celebración, desde el anuncio de la verdad hasta el cumplimiento de la venganza, de la justicia. Un tiempo lógico, destinal, sin posibilidad de continuación, el tiempo de una *self-fulfilling promise*. Todo acaba para V el 5 de noviembre, con el Parlamento que estalla concluyendo: Q.E.D. La verdad se entrega completamente a la resurrección de los cuerpos, se disemina en tanta resurrección. Pero entonces, ¿qué es lo que tenemos? Sólo serían cuerpos otra vez, humanos, amasijos de carnes y huesos con rostros, si la verdad se perdiera en ellos completamente. Sería como el nacimiento del comunismo, del hombre nuevo, del pueblo otra vez unido y tomando sus propias decisiones que siempre serán necesariamente justas. Muy bonito, vaya. Pero el pueblo, debe seguir dividido, debe permanecer con cierto retraso o cierto adelanto respecto de sí mismo. V es exacto, fulgurante, es leyenda, es más real que la realidad sólo en ese sentido, como leyenda. Y Finch es eterno, el rumiar sin fin, la inteligencia que no deja de caer en las cosas, como se dice: ya caigo, ya caigo, ya caigo... Finch, es la ley, la ley de la gravedad. Para que la división continúe, y no sea todo fulguración esplendorosa ni eterna

caída, se hace necesario un tercer personaje, un aliado para la Verdad, un porvenir para V: Evey, e-V, no la verdad a secas, sino la buena verdad, la EuVerdad o E-Verdad, como se habla del evangelio: el buen mensaje, la buena nueva, el buen ángel. La buena verdad, la que nace en el amor, y no el odio. La verdad débil también, la verdad astuta, la verdad escurridiza, la verdad que sobrevivirá, la verdad con futuro. Evey o la aprendiz que trae el amor, la novia o la amante de la verdad: aquélla que es capaz de amar, de besar una Idea.

La película, la realidad, como decimos, es una cuestión de imágenes. En la película todos los personajes son dobles, son ordinarios, son imágenes, son espejismos, están al lado de sí mismos. Ponen en escena nuestros propios dobles, nuestras propias vidas al lado de la vida. Finch, por ejemplo, es tanto la inteligencia como la historia, la fiebre histórica que sin embargo Finch no puede soportar, que llega demasiado tarde para la experiencia, el historicismo que le conduce a la resignación; hay tanta historia en Finch, que ya no puede afirmar el destino que se lanza con V, aunque está preparado, aunque quiere hacerlo, aunque exteriormente lo haga. Para afirmar un destino, hay que producir imágenes. Pero las imágenes interiores e históricas de Finch, sus secuencias azarosas que convergen una y otra vez en la misma serie, le impiden producir imágenes a su vez. Finch es el insomne, es el rumiar sin fin de la historia y los silogismos, es las consecuencias que se derivan sin fin. Finch, no duerme, no hay ninguna transfiguración en él, ninguna verdadera, ninguna que le haga alcanzar una experiencia, una vida nueva. No duerme, no produce imágenes, tiene todas las imágenes dentro desde el principio, imágenes que se siguen una a la otra en una lógica implacable, insoportable, sin nada azaroso, nada que entre en excepción con esta lógica. Yo lo he visto todo, lo sé todo, soy la inteligencia y la historia, dice Finch, y ya no puedo soportarlo. Finch es la historia, pero la historia sin experiencia, sólo la historia que se sabe: el historicismo.

V, es la verdad, la verdad en primera persona, pero también es el teatro. La verdad, no se aprende fácilmente, supone una experiencia: “Todo empezó con el odio, el odio me ha creado...” V es la verdad, pero la verdad es odiosa, es horrible. El mito no es horrible, el mito es soportable, sólo hay que dejarse llevar por los órganos, que sea la Voz la que hable, que sea el Brazo el que actúe, que sea el Oído el que vigile. Sólo hay que permitir que el Cuerpo sustituya a los cuerpos, el Cuerpo mítico de la parodia fascista de Inglaterra del film o cualquier otro. Hay miedo en los cuerpos, hay seguridad en el Cuerpo. Pero la verdad es verdaderamente horrible, la verdad incluso te deja sin lo poco que tienes, el Cuerpo. V odia al Cuerpo, odia el tiempo mítico, y el tiempo del destino nace con la única voluntad, con la fijación de la venganza de los cuerpos con los que acabó el Cuerpo. Entonces, doble naturaleza también en V: verdad y odio, justicia y venganza. Respecto de la idea, V también es doble, pues está la idea y el teatro, la idea y el juego de arlequín. La idea no es suya, V no tiene nada, sólo está en la buena posición, al borde del vacío. La idea, es cierta repetición. Todo su teatro de espadachines, todo su kung fu, todos sus monólogos de opereta, todo eso es también su idea, su ritmo, su *cool*, su ambiente, su envoltura.

Pero no se debe pensar estas dobleces, estos reflejos que conforman la individualidad de cada personaje en el film, como aspectos complementarios, o caracteres contradictorios. Cada imagen, está al lado de otra imagen. Ni se complementan, ni se

contradicen. En V, por ejemplo, la máscara de lo cool, la letra de su repetición, sólo se sostiene como flotando por encima de todo el torbellino de fibras. La máscara, los músculos, están separados, se tienen a distancia. ¿Qué constituye a este mundo de dobles de sí mismos, a este mundo de actores? ¿Qué hace que las imágenes se mantengan una al lado de la otra? ¿Qué hay entre la imagen y la imagen? Lo que hay entre la imagen y la imagen, es otra imagen. No hay que hacer mucho caso a toda esa retórica de los símbolos que aparece por aquí y allá en la película. Los símbolos, no son más que un registro particular de imágenes. Son imágenes primitivas, imágenes al borde de la imagen, imagen-bisagra entre la imagen y la imagen, entre un orden de las imágenes y otro, imágenes que despliegan el tiempo de cierto proceso: imágenes que se consumen al contacto con el fuego, imágenes que se disuelven al contacto con el agua, imágenes que explotan, que se pulverizan y diseminan al entrar en contacto con la pólvora. Los símbolos, entonces, deben entenderse como una “escena originaria” de la imagen.

No es entonces que V nazca a la verdad, a la idea y a la justicia por una experiencia simbólica (el fuego). O que Evey renazca del mito gracias a otra (la lluvia de Dios). No es que la destrucción del Parlamento sea el símbolo del nacimiento de una nueva sociedad. La peculiaridad de estas imágenes, no es que se anulen, hasta alcanzar, hasta tocar algo real. Lo importante, es que entran en procesos, que se queman, se disuelven, explotan. Los procesos, implican cierto tiempo. Estas imágenes, son experiencia de imágenes. Las imágenes se disuelven, se consumen, explotan. No es una experiencia real, es una experiencia de imagen: es el cine, es una imagen-tiempo si se quiere, una visión que comporta su propia duración, que se sustrae tanto al tiempo mítico como al tiempo del destino.

Este mundo de imágenes, entonces, no es que alcance algo real cuando choca con algo compacto, sino cuando llega a contemplar, a contraer o prehendrer una experiencia de la imagen. El devenir real de la imagen, no remite a ninguna materialización, sino a la configuración de una visión, de un ideal. El cine en este punto ya no se distingue en nada de la vida ordinaria. *La experiencia de una imagen*, o sea una visión, un ideal, eso es todo lo que puede nacer en ella, de lo que depende cualquier otro modo extraordinario de ser. Lo real de este mundo, de la realidad imaginaria, es la experiencia de una imagen.

El film sin embargo es ambiguo, mantiene su preciosa ambigüedad hasta el final. El Parlamento ha saltado por los aires, todos los justos han vuelto a la vida, o tal vez estaban bajo la máscara desde el principio, el principio inmemorial de los tiempos. Ha ocurrido el milagro, la excepción, o bien todo era teatro desde el principio, una simulación, una película. No hay ningún interés en interpretar, en tomar partido por una opción u otra: todo es real, todo es representación, qué más da. Y es precisamente esa indistinción la que permite el goce estético de la última gran imagen de la película, las torres destruidas por aviones, el Parlamento saltando por los aires; la que hace que *Vendetta* sea una gran película, una película importante, y que al tiempo permanezca al lado nuestro, entre nuestros milagros, con nuestras simulaciones, y más allá de ellas contribuyendo al largo camino de constitución del ideal.

Jordi Carmona Hurtado, Marzo 2007 – París.

BILBOQUET / 7 / REAL
www.bilboquet.es
ISSN 1886-8932
ABRIL 2007



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor Jordi Carmona Hurtado



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor Jordi Carmona Hurtado

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior. Esto es un resumen legible por humanos del texto legal (la licencia completa) disponible en castellano: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/legalcode.es>

y en inglés <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/legalcode>