

FIGHT CLUB: COMPENDIO NI ETZSCHEANO.

Autores: Alberto González Fueyo, Lorena Fernández García, Gloria Martínez Muñoz, Carmen Martín García.



Una personalidad nueva en el reino de lo impersonal

Es un hecho que cada año los norteamericanos invaden nuestras carteleras cinematográficas con cantidad de títulos a los que no prestaríamos la más mínima atención si hubiesen sido producciones españolas o incluso de otros países europeos (no digamos ya de otros lugares). La mayoría de esos títulos norteamericanos merecen exactamente, desde un punto de vista estético, nuestra total indiferencia; pero la gran cantidad de dinero que se gasta en promocionar estas películas hace de cada estreno un acontecimiento internacional. Pero, evidentemente, no todo el cine norteamericano tiene el mismo interés. El título que nos ocupa es, probablemente, uno de los más interesantes de los últimos años.

David Fincher, uno de los directores con más estilo fílmico de Estados Unidos, comenzó su andadura como director de cine con la tercera parte de la famosa *Alien: el 8º pasajero*. Un comienzo ciertamente poco prometedor. Pero su segunda película, *Seven* (1995), lo lanzó directamente al estrellato. Su siguiente film *The Game* (1997) lo consolidó como uno de los directores más prometedores del cine americano. En esos momentos lo tenía todo a disposición para convertirse en otro rompetaquillas más de los varios que habitan en Hollywood. Sólo tenía que seguir haciendo producciones comerciales con actores de tirón (en sus películas ya habían aparecido estrellas como Michael Douglas, Morgan Freeman o Sigourney Weaver). Pero su siguiente obra, *Fight Club* (1999) rompió todos los moldes; y no sólo a los espectadores, también al mundillo de Hollywood, que atacó y ninguneó la película tachándola incluso de fascista. Por supuesto en la entrega de premios Oscar no se acordaron de ella, salvo por una nominación menor que no ganó (aunque, bien pensado, la condición actual de los premios Oscar no hace sino revalorizar, al menos artísticamente, los títulos que no optan a las estatuillas).

Así, David Fincher se encuentra por primera vez en entredicho frente a los productores. *Fight Club* no fue el éxito comercial que esperaban, pero creó polémica entre la crítica y dividió a los espectadores, creando una legión de fans acérrimos del film así como de enconados detractores (para confirmar esto no hay más que buscar un poco en Internet).

¿Qué es lo que tiene *Fight Club* para generar sentimientos tan encontrados? Después de ver la obra cinematográfica de Fincher, quizá la pregunta deba ser ampliada a toda esa obra: ¿qué tienen las películas de Fincher para crear tanta afición y a la vez tanta polémica? La respuesta es clara: tienen una estética propia, son una muestra del talento de un creador cinematográfico. Tienen el estilo, la personalidad y la propia visión del mundo de David Fincher. Pero aquí no hablaremos de toda su obra, sino que nos centraremos en *Fight Club* (en España conocida como *El Club de la Lucha*). Si acaso citaremos sus films anteriores para mostrar puntos en común con la obra que nos ocupa, así como con la visión moral y estética de David Fincher.

Fight Club como adaptación cinematográfica

Fight Club es una adaptación de la novela homónima del escritor norteamericano Chuck Palahniuk¹. La novela es, al igual que la película, un grito de angustia ante el enjaulamiento que vivimos en la sociedad actual. Esta afirmación suena un poco a tópico, pero en el libro de Palahniuk este tópico alcanza una originalidad poco común en este tipo de literatura. Uno de sus méritos es que consigue crearnos una sensación de angustia que se hace mayor a medida que avanza la trama. Las vivencias del personaje protagonista nos son contadas en primera persona, lo que nos obliga a sentirnos partícipes de sus pensamientos y su propia visión de las cosas. Así, cuando la historia llega al punto de máxima tensión no podemos más que aliarnos con el narrador y sufrir con él sus peripecias. El final del libro nos cuenta el temor de su protagonista ante el panorama que se le presenta y que él mismo ha construido. Por esto nos sentimos desasosegados al pensar en el inminente futuro que le espera al narrador, psíquicamente recuperado, pero viviendo en un mundo de locura. Este desasosiego que sentimos implica tomar las cosas que se nos cuentan desde el punto de vista de alguien inmerso -y contento de estarlo- en nuestra sociedad. Al tomar este punto de vista, Palahniuk echa a perder en cierto sentido la potencial crítica social de la novela²,

¹ Palahniuk, Chuck, *El club de Lucha*, Muchnik, 1999.

² Como explica Antonio José Navarro en su artículo sobre *Fight Club*, en *Dirigido Por...* nº 284, noviembre de 1999.

mostrándonos al protagonista como un loco que ha llevado demasiado lejos su locura y debe sufrir su recuperación psíquica entre una realidad desequilibrada y que ahora no le produce más que temor.

David Fincher se encargó de dirigir la adaptación cinematográfica del libro de Palahniuk, a partir de un guión de Jim Uhls. Si bien el guión es bastante fiel a la novela, la película va mucho más allá en sus propuestas. No solo se arriesga más en el desarrollo del personaje del narrador, sino que las especiales y eclécticas características del lenguaje audiovisual permiten a Fincher realizar una obra que supera el lenguaje seco, sin sentimientos de la novela para adentrarse en una propuesta en la que contenido dramático y creatividad formal se complementan perfectamente.

Una vez hecha esta defensa del cine de Fincher, se hace obligado realizar un análisis más o menos serio y lo suficientemente objetivo para no caer en la loa sin argumentos de peso. Así, trataremos de ver qué expone Fincher en su *Fight Club*, cómo tras esa historia oscura y opresiva que pone en pantalla se esconde una visión del mundo inequívocamente nietzscheana.

Una situación desesperada y un sujeto escindido

-Se acabó, Tierra Cero-. Esta es la primera frase que le oímos en la película *Fight Club* a uno de sus personajes, el misterioso Tyler Durden. El otro protagonista de la historia, el Narrador sin nombre, está sentado en una silla a merced de la pistola con la que Tyler Durden le encañona la boca. La voz en off del Narrador nos explica la situación mientras Tyler mira a través de la ventana del edificio en el que se encuentra. -Se acabó, Tierra Cero-. Tierra Cero, o sea, un volver a empezar, un retorno al principio, un volver a partir de cero. No sabremos de qué se trata ese volver al principio casualmente hasta el final del metraje, en el que la acción volverá al punto en el que se encontraba al principio del film, hermanando dos tiempos diferentes (el de la historia que nos cuenta y el del propio montaje de la película) en una única concepción cíclica.

La primera escena del film no puede ser más expresiva. Los títulos de crédito iniciales se van sucediendo mientras la cámara nos conduce a gran velocidad por lo que descubrimos que es el interior de un cuerpo humano. Ese cuerpo humano no es otro que el del Narrador. La cámara sale de su interior para enlazar sin corte de plano aparente, directamente con el cañón de la pistola de Tyler, introducida en la boca del Narrador. La pistola hace las veces, por tanto, de nexo entre los dos personajes, los une, los convierte en un solo sujeto. Es un sujeto escindido, se presenta dual, son dos

naturalezas que cohabitan juntas, como la propia película nos descubrirá más adelante. Pero algo ha llevado a esas dos naturalezas a enfrentarse de tal modo que una de ellas peligra como existencia. Pero como ya hemos dicho, ambas naturalezas pertenecen en realidad al mismo sujeto, luego si peligra una, peligran las dos. Esta apreciación se volverá brutalmente real en la escena final.

Esta primera escena funciona como introducción a la historia que se nos va a contar. La escena transcurre de noche, una noche creada de una forma un tanto onírica, irreal y extraña, que contrastará con las (algo) luminosas escenas de oficina en la que el narrador nos habla sobre su trabajo. Pero no nos dejemos engañar. La luminosidad en el cine de Fincher no es metáfora de bienestar o de bien. La oposición luz/oscuridad que nos muestra Fincher no remite al antagonismo entre la luz y las tinieblas tal y como lo entendemos normalmente; tal y como nuestra tradición cultural lo entiende. Si en el cine de Fincher la oscuridad es tenebrosa, la luz lo es aún más. La luz nos muestra las cosas en todo su horror. Es durante el día cuando el Narrador debe sufrir a su jefe en la oficina, cuando debe realizar el fraudulento peritaje de accidentes para la compañía de seguros para la que trabaja. No en vano para Fincher, en una postura cercana a Nietzsche, lo real es lo monstruoso³.

Las dos naturalezas están enfrentadas aunque, después de una cierta lucha (que se presenta en el grueso de la película), vemos claramente desde el principio que es una de ellas la que se impone. Es la naturaleza que podríamos llamar Dionisiaca. Representa en el film, como en el teatro griego, todo lo excesivo que en compenetración con lo apolíneo (la otra naturaleza) conforma la tragedia. Es por eso que la tragedia se intuye inminente al principio y al final de *Fight Club*.

Para que se restablezca el orden normal del drama ha de ser lo apolíneo lo que triunfe. Esta es una cuestión moral. Ha de rebajarse un poco el nivel de radicalidad del pensamiento para no caer en la tragedia. Cuando el narrador toma las riendas de la acción al final de la película lo dionisiaco ya ha triunfado y lo apolíneo no puede sino presenciar la tragedia que se desata en esa escena final horrible y bella al mismo tiempo, en la que el narrador y Marla Singer contemplan, cogidos de la mano, el derrumbe de varios de los edificios más importantes para el desarrollo económico del país. –“Me has conocido en un momento extraño de mi vida”– le dirá el Narrador a Marla un instante antes de que se produzcan los derrumbamientos. Ese “momento extraño” no es sino la aparición de la psicosis que divide al Narrador en dos personalidades antagónicas y, a la vez, complementarias.

³ Sobre la luz y la oscuridad ya hace referencia en su estudio sobre David Fincher Antonio José Navarro en la revista *Dirigido por...* (op. cit., nota 2).

Pero ¿qué es lo que produce la psicosis? La respuesta se muestra claramente en los primeros cuarenta y cinco minutos de metraje: la propia sociedad. Lo que a primera vista puede parecer una curiosa paradoja, no es sino el destino inevitable de un sistema social que intenta anular como sujeto aquello que es sujeto por naturaleza. Analicémoslo más detenidamente:

Preparando la psicosis

La rutina, los días anodinos realizando trabajos de oficina de nulo esfuerzo mental. Esa es la vida que el Narrador lleva más mal que bien, arrastrándose por los lugares por donde pasa. No puede llevar una vida normal y pasa los días de avión en avión -“pierdes una hora, ganas una hora...”- dice mientras vemos imágenes de diferentes aviones de los que sube y baja constantemente. A medida que avanza la explicación de su rutina diaria, avanza también el interés enfermizo por los mínimos detalles. -“Todo te lo servían en raciones individuales”- enumera seguidamente todos los objetos servidos en ración individual. Cuando se produzca la primera conversación con Tyler, le dirá: -“eres la ración individual más interesante que he conocido nunca”- Tyler lo felicitará por su agudeza, lo que precisamente en boca de Tyler no significa otra cosa que felicitarlo por su brote psicótico recién presentado y que le está dando la vida como alucinación del Narrador.

El primer aviso del comienzo de la esquizofrenia del Narrador es aquella escena en la que está haciendo fotocopias. Desde un plano subjetivo se nos muestra una fotocopidora en funcionamiento mientras de fondo vemos a varias personas haciendo lo mismo en sus respectivas fotocopadoras. El siguiente plano muestra al Narrador medio dormido, con grandes ojeras, al lado de la fotocopidora. Volvemos al plano anterior. La voz en off del Narrador dice: -“La vida era una copia, de una copia, de otra copia...”- En ese momento, su segunda personalidad empieza a formarse y esto mismo puede verse en la escena, pues David Fincher introduce un fotograma de Tyler Durden al lado de la fotocopidora. Curiosa forma de hacernos notar el surgimiento de su locura, ya que este inserto se le pasará por alto al espectador poco atento. Quizá creeremos ver algo, pero no sabremos qué, pues la alucinación aún no se nos ha presentado como personaje. Pero este pequeño “juego” (pues ese es el nombre que en rigor ha de dársele) que el director nos ofrece con el inserto se revelará, al final del film, como una primera fase de un juego mucho mayor. Pero de esto hablaremos más tarde.

Los insertos de Tyler Durden aparecerán en tres momentos muy determinados de la película, a saber, en una charla de enfermos de cáncer de testículo, al lado del

médico que no le quiere recetar ningún medicamento para dormir y en la calle, de noche, después de conocer a Marla Singer. Estos tres momentos no son arbitrarios, ya que tienen un nexo común: en todos ellos, el estrés y la presión de la vida normal del Narrador están presentes. El Narrador no es capaz de conciliar el sueño y el médico al que visita en el hospital no le receta más que raíz de valeriana, pues según él "ha de conciliar el sueño de forma natural". Aquí aparece otra vez un inserto de Tyler, al lado del médico. El Narrador mira extrañado al médico, como si hubiese visto algo pero no estuviera seguro. Una vez en el grupo de autoayuda de enfermos de cáncer de testículo, Tyler volverá a aparecer fantasmagóricamente al lado del monitor del grupo. El Narrador volverá a darse cuenta del suceso sin saber muy bien qué ha visto. Mas la fortuna le ha sonreído esta vez y en los grupos de autoayuda se suelta, llora..., y se recupera. Ya duerme. Ha encontrado una vía de escape para su malestar psíquico. Ese llanto lo desahoga del sufrimiento por su humanidad anulada en una sociedad previsible, mezquina y atenta a superficialidades. Como le dirá a Marla en uno de esos grupos, necesita ir porque si piensan que te vas a morir te escuchan directamente sin falta de esperar tu turno para hablar. Quiere sentirse persona y no máquina que funcione pulsando el botón de "on/off".

Con Marla, como dijimos anteriormente, volverá a aparecer Tyler, porque el hecho de que Marla acuda a los grupos de autoayuda sin estar enferma le hace verse como un impostor. El verse descubierto le devolverá el insomnio..., y las alucinaciones. Pero con Marla ha llegado ya a un punto de no retorno y, a partir de ahora, la historia de la película será la historia de su hundimiento.

Marla y el Narrador son personas muy diferentes entre sí. Pero algo en común les ha hecho coincidir en un lugar tan poco probable para un encuentro casual como un grupo de autoayuda. Algo importante los une, algo que quedará claro más adelante y no cuando se conocen. Ese algo es el "deseo de tocar fondo", como lo llama el propio Tyler.

El deseo de tocar fondo se expresa de forma diferente en cada uno de ellos, pero el objetivo último de ese hundimiento es el mismo para los dos. Si tanto Marla (conscientemente) como el Narrador (aun sin saberlo) quieren hundirse, es para poder hacer de su propia vida algo realmente personal, individual. En definitiva, quieren hacer de su vida una obra de arte. Y aquí volvemos a acercarnos a Nietzsche. No será la última vez. Con la aparición de Tyler, llegará también toda una metodología de acción nietzscheana que hará de Tyler/Narrador un sujeto heroico, en el sentido que Nietzsche le daba al término. El héroe vive la tragedia.

Tyler y el Narrador se conocen en un avión. La escena nos muestra cómo el Narrador despierta de una de sus cabezadas entre avión y avión. A su lado tiene a Tyler Durden, que empieza a contarle, sin motivo aparente, reflexiones sobre pequeños detalles que le molestan por su hipocresía. Los dibujos de las personas con semblante sereno ante una gran catástrofe, la inútil puerta de emergencia del avión, las mascarillas colgantes... Todas estas reflexiones recuerdan un poco a la atención a ciertos detalles que el narrador mostraba en sus viajes en avión. La diferencia entre ellos es que los puntos de vista de Tyler destruyen el valor actual del objeto criticado y le confieren una nueva perspectiva. No en vano Tyler será el encargado de mostrar en la trama la metodología de la destrucción de todo aquello que teníamos por seguro y asentado⁴.

El hastío y la locura

Detengámonos un momento y recordemos lo dicho hasta ahora. Hemos explicado de qué manera llega el protagonista de *Fight Club* a la locura en cuanto a los elementos de la historia. Hemos enumerado los antecedentes de su locura además de esbozar algunas de las líneas abiertas que desarrollaremos más adelante. Terminemos, por tanto, de analizar su desarrollo de la enfermedad.

Safranski cita unas palabras de Nietzsche acerca del aburrimiento y del hombre frente a este sentimiento⁵: "El hombre, dice Nietzsche, es un ser que ha traspasado <<las barreras animales de la época de celo>> y, por eso, busca placer no sólo ocasionalmente, sino siempre. Pero dado que no hay tantas fuentes de placer como reclama la constante disposición al disfrute, la naturaleza lo ha forzado a seguir el <<cauce de la invención del placer>>. El animal dotado de conciencia [...], casi nunca está enteramente lleno de su presente, y por ello percibe algo que no es conocido por ningún animal, a saber, el aburrimiento".

El aburrimiento es lo que está haciendo sufrir al Narrador. La rutina demoledora, día tras día, los continuos viajes que le descolocan el sueño. Pero además, y antes no lo hemos hecho notar, el narrador vive *solo*. Nadie ocupa su vida sentimental. Entre otras cosas porque su trabajo, intuimos, no le deja tiempo para ello. Y aunque no hace mención alguna al sexo durante sus explicaciones de su insomnio, el director del film nos hará las señas oportunas para introducir en la historia el deseo por Marla Singer.

⁴ En este sentido nietzscheano que le conferimos al film, Tyler Durden sería el "filósofo de la maza" y el adalid de la transvaloración de los valores.

⁵ Safranski, Rüdiger, *Nietzsche: biografía de su pensamiento*, Círculo de lectores, 2001.

En una de las escenas en que el Narrador mira con odio a Marla por descubrirle el juego, subida a una tarima y frente a un micrófono una enferma de leucemia se ofrece a los asistentes para “echar un último polvo”. El deseo sexual está presente y muy vivo. Pero para el narrador el sexo lo entendemos como inexistente y, por tanto, su aburrimiento es inmenso. Este aburrimiento es, o se torna en algún momento, hastío.

Sigue Safranski: “Para huir del aburrimiento, este extraño ser busca un estímulo que, si no se encuentra, ha de inventarse. El hombre se convierte en un animal que juega. El juego es una invención que da a los afectos algo que hacer. El juego es el arte de la propia estimulación de los afectos [...]. En consecuencia, he aquí la fórmula antropológico-fisiológica para el misterio del arte: <<la huida del aburrimiento es la madre de las artes>>”.

Entonces el juego forma parte del arte en cuanto es su fundamento. Porque el juego saca del aburrimiento. No queda claro, aunque parece probable que, para Nietzsche, en el juego entra también el sexo, o sea, el sexo como juego o “por deporte”, como dirá Tyler de su relación sexual con Marla.

Está claro: el aburrimiento, el hastío, la imposibilidad del placer sexual en tanto que necesario. La búsqueda de la liberación mediante el juego, que consistirá en hacer de la vida una obra de arte. Este es el esquema que sigue el film en cuanto a las experiencias pre-psicóticas del narrador. De todo esto surge rápida una conclusión: es el juego mismo el instrumento de acción de la psicosis en el Narrador. Esto puede resultar paradójico, pues safranski hace notar que “para Nietzsche, el arte es algo así como tensar un arco para no caer en la distensión nihilista. El arte ayuda a vivir, pues de otro modo la vida se siente desamparada ante el embate de o sentimientos de absurdo”. En el caso de nuestro protagonista, el arte desde luego le ayuda a vivir, pero al aplicar la concepción nietzscheana del experimentar la propia vida como obra de arte, su vida se convierte en el paradigma de lo antisocial. Ese paradigma de lo antisocial está personificado en Tyler Durden, que también aporta una nueva paradoja y, a la postre, una de las fuentes de crítica más repetidas a la película. Apuntémosla ahora y dejemos para después el volver a ella. La paradoja es: ¿cómo es posible que un ser tan marcadamente antisocial sea en el vestir, en la constitución física y en otros tantos aspectos un representante de todo aquello contra lo que lucha (véase la ropa de marca, el cuerpo y facciones de una estrella como Brad Pitt, etc.)? La respuesta a esta pregunta dentro de los límites de la película se encuentra en la explicación de Tyler al Narrador de que son una misma persona: –“soy todo lo que tú quisieras ser”- le dice al Narrador. En cuanto a la respuesta a esta paradoja como relación entre realidad y ficción será más adelante cuando la resolvamos.

Una vez vistos los antecedentes que provocaron la aparición de Tyler, veamos cuales son sus modelos principales de acción.

Filosofía a puñetazos

Cuando el Narrador se queda sin pertenencias debido a una explosión de gas en su casa, llama a Tyler. Mientras toman unas cervezas en un bar, mantendrán una conversación de cierto interés. En ella aparecen los primeros esbozos de lo que se podría llamar un "primitivismo racional". Este "primitivismo racional" consiste en un regreso a cierto pensamiento y práctica primitiva consciente como vía de escape de los problemas de cada individuo en la sociedad. Cuando Tyler accede a que el Narrador se quede en su casa le pide que primero le pegue un puñetazo y le dice que no quiere morir sin tener cicatrices. Como vemos, todo empieza como un juego; vuelve a nuestra mente esta concepción antes señalada. Ya en la conversación en el bar, tomando las cervezas, Tyler le explica al Narrador una especie de teoría sobre una "vida natural" en la que la gente subsistiese perfectamente con aquello que es imprescindible o necesario para la vida. Será más tarde, cuando le queme la mano al Narrador con lejía, cuando esa posición derivará en una postura de compenetración con la naturaleza que convertirá a Tyler Durden en una especie de nuevo Zaratustra. Y como el personaje de la obra de Nietzsche, su aparición será también el principio de su ocaso.

Tyler acusa al Narrador de consumista. Este último se ha rebajado en la conversación hasta el punto de decir que con todos sus bienes materiales estaba a punto de llegar a la "realización personal". "Lo que posees acabará poseyéndote", le replica Tyler. "Somos básicamente consumistas. Nos dicen que compremos esto y lo otro... Todo eso es una mierda. Yo digo: deja de ser perfecto. Yo digo: evolucionemos". Evolucionemos. Otra paradoja. La evolución es siempre hacia delante, pero lo que aquí se nos propone es una evolución hacia lo primitivo. Es una involución. Pero no es, evidentemente, una involución real, sino más bien una evolución en el sentido de destrucción de los valores actuales. Lo que busca Tyler Durden es una *Transvaloración de los valores* de la sociedad, tomando como base un abandono total de los valores superfluos; lo que lo deja en un estado de ascetismo que nos devuelve otra vez la comparación con Zaratustra. La comparación llegará bastante más allá.

En su ensayo sobre Nietzsche⁶, Heidegger habla del *Zaratustra* como de la obra más importante de Nietzsche. Allí Heidegger nos da una explicación sobre el

⁶ Heidegger, Martin, *Nietzsche*, Vol. 1, Ediciones Destino, 2000.

personaje de Nietzsche, Zaratustra: "Al crear la figura de Zaratustra, Nietzsche crea al pensador y a ese hombre diferente que, frente al hombre que ha existido hasta el momento, inicia la tragedia al trasladar el espíritu trágico al ente mismo. Zaratustra es el pensador heroico y, puesto que está configurado de este modo, todo lo que piense tendrá que estar configurado como lo trágico, es decir como el supremo sí al no más extremo". El supremo sí al no más extremo será el dogma de Tyler cuando empiece a mandar "deberes" a sus "discípulos" del club de la lucha y que pasan a convertirse en esbirros del proyecto "Mayhem".

Pero nos hemos dejado en el tintero algunas notas sobre aquel "primitivismo racional" del que empezamos hablando. Este primitivismo está íntimamente relacionado con la transvaloración de los valores que propugna Tyler. El movimiento de un colectivo comienza con las peleas clandestinas que forman en el sótano de un bar. Estas peleas tienen varias reglas; entre ellas, que los luchadores han de luchar sin camisa y sin zapatos o que sólo pelean dos de cada vez. Son características que devuelven al hombre su antigua virilidad y su fiereza primitiva con el objetivo de volver a sentirse hombre, pero no sólo en el sentido físico, de género, sino en lo espiritual, volver a sentirse sujeto y no estar anulado para siempre en una sociedad castrante de ciertos valores individuales de corte espiritual. Estas reglas del club tienen por fuerza que haber salido de la misma mente que piensa que el evolucionar no tiene que ver con un progreso tecnológico, como en esta época es de esperar, sino con una mirada atrás para recoger aquellos valores válidos para la vida y que den la fuerza necesaria para destruir los valores actuales triunfantes.

No habíamos mencionado hasta ahora el curioso trabajo que Tyler Durden dice tener cuando entabla conversación por primera vez con el Narrador: "Jabón. Su consumo mide el grado de civilización de la sociedad. Fabrico y vendo jabón". Fabrico y vendo jabón no puede quedarse sólo en el significado literal. Ha de haber algo más oculto en ese extraño trabajo. Descubriremos que hay dos vertientes ocultas, una de destrucción y otra de construcción. Una de destrucción de los valores actuales y otra de construcción a partir de su doctrina. Como era de esperar, la primera hace referencia a una moda del mundo actual, mientras que la segunda se refiere a una base para la construcción de una moralidad a partir de algún hecho primitivo. Tyler sigue "filosofando con la maza".

Sabemos que Tyler fabrica jabón. Su empresa jabonera, "Paper Street Soap", no es más que una burla de corte empresarial, ya que se fabrica su jabón en casa; una casa abandonada y a punto de caerse (situada, por cierto, en Paper Street). Así que su empresa sería algo así como "el jabón de la calle donde vivo" o "mi jabón casero". Estos

nombres pueden sonar a broma; y así deben sonar, ya que esa empresa jabonera no es más que otro de los oscuros juegos de destrucción social que Tyler urde en cada trabajo que desempeña. La mejor secuencia de la película es precisamente aquella en la que el Narrador explica directamente al espectador de qué forma realiza su trabajo Tyler. Lo mismo orina y defeca en las comidas del restaurante donde trabaja que inserta fotogramas porno en películas infantiles (¿nos suena a nosotros, espectadores del film, la estrategia de los insertos?) Se va vislumbrando el "juego" de Fincher. Nos referiremos a esta secuencia cuando entremos de lleno a analizar el trabajo formal compositivo del director.

Tenemos, entonces, una empresa jabonera que no tiene otros medios de producción que la cocina de su casa. Allí calienta la grasa para separar la glicerina que contiene. "Añadiéndole ácido nítrico obtendríamos nitroglicerina", dice Tyler. El Narrador escucha sorprendido las afirmaciones de su compañero, que está "repleto de información útil". Esta información útil dice haberla aprendido en los Boy Scouts, lo que no deja de ser otra broma cínica del director, subrayando aún más la visión cínica y pesimista sobre el mundo en el que vive. Pero lo cínico y sórdido no se queda en esta mera apelación a la sonrisa del espectador. La parte más importante de su trabajo como creador de jabón es que ese jabón que fabrica lo hace con grasa humana, sacada de residuos de las clínicas de liposucción. No puede haber mayor burla a un sistema que desprecia lo natural para acomodarse con la estética vacua de lo que imponen las modas que venderles su propio residuo como producto de higiene. Una higiene que se desvela no sólo como su purificación directa de la piel, o sea, su función primaria, sino como una higiene espiritual. Así, el hecho de que Tyler produzca y venda jabón se muestra como un furioso ataque a la pérdida de personalidad por una forma de vida que cambia las necesidades principales por otras totalmente prescindibles basadas en el ocio y la apariencia como verdad absoluta; basadas en el "quiero" transformado en "necesito", y no en el "necesito" propiamente. Mediante este acto de justicia poética que es el vender "a las mujeres ricas sus propios culos celulíticos" se deja al descubierto una perspectiva del mundo que ya Nietzsche dejó bien estructurada, a saber, que "El mundo de las apariencias es el único real, el mundo verdad ha sido añadido por la mentira"⁷. Que el mundo verdad ha sido añadido por la mentira es algo que Nietzsche deja bien claro en su reflexión sobre *De cómo el "verdadero mundo" se volvió fábula*. El subtítulo reza: "Historia de un error". El error es pensar que hay dos mundos, uno verdadero y otro de las apariencias. Esta concepción triunfa en la historia

⁷ Nietzsche, Friedrich, *El crepúsculo de los ídolos*, Edicomunicación S.A., 1999.

desde Platón y ha venido desarrollándose de un pensador a otro, de una corriente filosófica a otra. Es Nietzsche precisamente el que dice ¡basta!, y afirma rotundamente que el único mundo real es el de las apariencias. Aún hoy en la sociedad actual, esta dualidad se mantiene, gracias a la religión, y ha derivado hacia una forma de vida basada en la apariencia. Contra esta forma de vida es contra la que embiste con fuerza Tyler que es, al fin y al cabo, la forma de vida contra la que embiste el director.

La "Historia de un error" está entonces presente en la sociedad actual en varios ámbitos de la vida. Pero ha aparecido alguien que la pone de manifiesto y la obliga a llegar a su fin. "Mediodía, momento en que es más corta la sombra, fin del error más delatado, punto culminante de la humanidad: *Incipit Zarathustra*". Pero con la aparición de Zarathustra, ya lo hemos dicho, comienza también su ocaso.

La segunda vertiente oculta que apuntábamos más arriba y que completa los motivos por los que Tyler actúa, aparece pronunciada expresamente por Tyler en una de las escenas de la película. Es aquella en la que los dos protagonistas conversan mientras hacen jabón. Tyler le cuenta que "los pueblos antiguos descubrieron que su ropa quedaba más limpia al lavarla en cierta parte del río. Antiguamente se hacían sacrificios humanos en una orilla del río. Los cuerpos ardían. Al filtrarse el agua entre las cenizas creaba lejía. Al mezclarse con la grasa derretida de los cuerpos, unos residuos jabonosos se deslizaban por el río". Esta historia contiene la base argumentativa de Tyler y también su razón para pasar a un tipo de acción no sólo liberadora de la sensación de pérdida existencial, como era el club de la lucha. A partir de este momento se implantan las bases para una acción de higiene social que ha de llevarnos al ocaso de este redivivo modelo de Zarathustra y a la puesta en evidencia del Narrador como persona desposeída de todo valor individual y que se verá sobrepasado por las circunstancias. En una muestra más de que el director toma parte por Tyler, no duda en dejar en calzoncillos literalmente al Narrador cuando se acerca el final de la película. Ha perdido sus pantalones y a partir de ese momento no será más que un ridículo pelele que trata inútilmente de parar la tragedia que él mismo ha creado. A partir de la creación de lo que Tyler llama el "Proyecto Mayhem" el Narrador empieza a echarse atrás en su nueva forma de vida. Le vuelve la moral del "mundo verdad" que antes tanto había ayudado a dinamitar. No puede soportar el hecho de que el cambio radical conlleva operaciones radicales y no apoya los actos terroristas de Tyler. En este sentido, Tyler se erige como un superhombre en el sentido Nietzscheano, pues lucha por una moral defensora de la vida aceptando la tragedia de la vida como lo monstruoso. El Narrador, en su papel de personalidad de

esclavo, no llega a tal apreciación de las cosas y, como el enano al que Zaratustra pregunta por el eterno retorno, se echa hacia atrás y evita un pensamiento al que no tiene capacidad para acceder⁸.

Moral antinatural y la "sana moral"

Expone Nietzsche en su *Crepúsculo de los ídolos*, en el apartado titulado "La moral como manifestación contra naturaleza", dos reflexiones que podríamos hacer coincidir con los dos personajes más importantes del film. Una de esas reflexiones bien podría ser el grito de guerra de Tyler:

"Tengo como fórmula un principio. Todo naturalismo en la moral, es decir, toda sana moral, está dominada por el instinto de la vida". La moral de Tyler es la moral del naturalismo, de la aplicación de los instintos para liberarse de la moral viciada de la nada como verdad. De la moral antinatural.

La segunda reflexión nietzscheana podemos referirla al Narrador:

"La moral antinatural, es decir, toda moral enseñada, venerada y predicada hasta ahora va, por el contrario, contra los instintos vitales y es una condenación ya secreta, ya ruidosa y descarada de esos instintos. [...] El santo que agrada a Dios es el castrado ideal. La vida termina allí donde comienza el <Reino de Dios>". El narrador está atrapado en ese tipo de moral, que es su moral enseñada y venerada. Sus concepciones morales, por tanto, están enfrentadas. Uno defiende el instinto, lo natural, y el otro no puede desprenderse de la moral tradicional, pese a haber superado lo que podríamos denominar como una "prueba de iniciación". La herida por quemadura de lejía en el dorso de la mano infligida por Tyler al Narrador es a la vez una prueba y una demostración. Una demostración de intenciones. Mientras el Narrador se retuerce de dolor e intenta soltar la mano quemada que le sujeta Tyler, este último le dirige en el camino que ha de tomar. Aquí se produce el enfrentamiento entre las dos morales. La moral tradicional intenta evitar el dolor mediante la espiritualidad y la evasión de los sentidos. La "sana moral" evita constantemente esa evasión y obliga a la moral tradicional a soportar el dolor. Por eso el Narrador intenta evadirse a su Chakra ("si sirvió con el cáncer puede servir ahora", piensa) y Tyler le abofetea para traerlo de vuelta al mundo de los sentidos, de lo sensible y lo natural. En el momento de mayor tensión de la escena Tyler dice: "¡No apartes el dolor! El primer jabón se hizo con las cenizas de héroes, como los monos enviados al espacio. Sin dolor ni sacrificio no tendríamos nada". Con este exorcismo entra el Narrador en la nueva moral, perdiendo

⁸ Nietzsche, Friedrich, *Así habló Zaratustra*, Alianza, 1999, pág. 229.

de vista la anterior y, por tanto, también la espiritualidad y a Dios. "Tienes que tener en cuenta la posibilidad de que no le caigas bien a Dios. Eso no es lo peor que puede pasarte", le grita Tyler. Notemos que no se aboga por un ateísmo, sino que se contempla la posibilidad de que Dios exista pero no tenga ninguna utilidad para el ser humano. De hecho, la muerte de Dios es un motivo para actuar de la forma en que lo hace Tyler, como bien nos explica Safranski acerca del concepto de la muerte de Dios en Nietzsche: "Para Nietzsche, con la muerte de Dios se ponen de manifiesto el riesgo y el carácter lúdico de la existencia humana. Y será un superhombre el que tenga la fuerza y la agilidad para penetrar en el juego siempre igual del mundo. El trascender de Nietzsche va en esta dirección: hacia el juego como fundamento del ser". El juego es también, en el caso que nos ocupa, el fundamento del ser y es, como veremos, el fundamento para la realización de la película.

El proyecto Mayhem

Cuando se ha presentado la teoría, es necesario probarla en la práctica. Una teoría de lo antisocial, de lo natural y del juego sólo puede llevarse a cabo de una manera: mediante actos vandálicos o "terroristas". Caben, sin embargo, ciertos matices. En los actos terroristas que llevan a cabo Tyler y sus seguidores bajo el nombre de "Proyecto Mayhem", las personas no salen heridas. Sería una incoherencia el que se dañasen vidas si se predica un ensalzamiento de la misma. En una opción moral cercana al Albert Camus de *El hombre rebelde*, lo que se busca es un bien común, se lucha para conseguir un objetivo para todos, no solo para los que lo luchan, sino también para los que en su momento están en contra. El único problema es que la sociedad atacada utiliza sus medios de defensa y eso, el proyecto acabará sufriendolo con la muerte, durante una misión, de Bob, el amigo que el Narrador había conocido durante la época de los grupos de terapia. Bob no será para Tyler más que un peón que ha habido que sacrificar para obtener el bien común. "Si quieres hacer una tortilla has de romper algunos huevos", le dice Tyler al Narrador como justificación de la muerte de Bob. Bob no sería más que un "space Monkey", un mono del espacio de los que han ayudado con su sufrimiento a conseguir grandes logros. Esto mismo ya lo había dicho Tyler anteriormente; y aunque al Narrador le parezca cruel, la coherencia de la posición de Tyler no deja lugar a dudas. Estos monos del espacio que ayudan a la consecución de los objetivos son los componentes del proyecto Mayhem, y antes los componentes del club de la lucha. Aquellos que en un principio se peleaban sin camisa ni zapatos, como dos hombres primitivos, para liberarse de las tensiones de sus estresadas vidas, pasaron poco a poco a convertirse en pequeños vándalos, rompiendo

antenas de televisión, pegando carteles provocadores, incitando a los transeúntes a una pelea que deben perder... Todo bajo la atenta mirada de Tyler Durden que, como héroe y superhombre, es el único que tiene en mente el pensamiento profundo de aquello que sus "discípulos" están llevando a cabo, así como la certeza de que la esperanza y el sufrimiento van de la mano.

La voluntad de poder

En Nietzsche la voluntad de poder, huelga decirlo, no está referida a un supuesto poder en sentido de dominio violento sobre los demás, sino que se refiere a la voluntad de poder sobre uno mismo. La voluntad de poder ser dueño de uno mismo. Heidegger lo explica de la siguiente manera⁹:

"¿Qué entiende el propio Nietzsche con la expresión <<voluntad de poder>>? ¿Qué quiere decir voluntad? ¿Qué quiere decir voluntad de poder? Estas dos preguntas son para Nietzsche sólo una; porque para él la voluntad no es otra cosa que voluntad de poder, y poder no es otra cosa que la esencia de la voluntad. Voluntad de poder es, entonces, voluntad de voluntad; es decir, querer es: quererse a sí mismo".

El proyecto Mayhem está encaminado a este objetivo, pero paradójicamente sus "instrumentos" para llevarlo a cabo son personas que no tienen esa voluntad de poder. Son los "Space Monkeys". Los monos del espacio. Esta frase no nos resulta extraña. Ya oímos decir anteriormente a Tyler que "el primer jabón se hizo con las cenizas de héroes, como los monos enviados al espacio". Así que estos monos enviados al espacio que sufrieron para ayudar al desarrollo de las cosas son los componentes del proyecto Mayhem.

El desarrollo del grupo terrorista está pensado perfectamente por Tyler, probablemente desde muy pronto. La primera escena de reclutamiento es aquella en la que, por la mañana, aparece un chico en el porche de la casa de los protagonistas. Ha de estar tres días seguidos sin comer y sin moverse de allí, sólo pasando esta prueba podrá entrar a la casa y formar parte del grupo. Deberán traer consigo algo de dinero, un traje negro y un gorro negro. Una vez dentro de la casa tendrán que raparse la cabeza. Poco a poco van entrando cada vez más hombres a la casa. Dentro de ella se dedican a labores necesarias para la convivencia y la subsistencia, ya que trabajan la tierra allí mismo. Todo ello aderezado con la voz de Tyler que, de vez en cuando, les dice con un megáfono lo poco que son: "No sois ninguna cosa importante", les grita mientras trabajan. Todo este proceso, que se corresponde perfectamente con las

⁹ Heidegger, Martin, Op. Cit. (nota 6).

fases de captación de las sectas¹⁰, va encaminado a hacer de los integrantes del grupo gente dócil, que cumplan las órdenes establecidas por Tyler, erigido en superhombre.

Uno de los deberes que los protagonistas se autoimponen consistiría, como dice Tyler, en un "sacrificio humano". El Narrador no entiende muy bien esto, pero a nosotros se nos hace claro en la escena en la que Tyler apunta con un arma al dependiente de una tienda. Lo obliga a estudiar aquello que hubiera querido pero que no le ha sido posible por la presión social que ha tenido. Ante la inminencia de la muerte, el dependiente cambia de idea sobre cómo lleva su vida. Huye corriendo del lugar, muerto de miedo. Cuando el Narrador le echa en cara a Tyler su acción éste le dirá que "Mañana el desayuno que tome será el mejor de su vida". El jabón ha vuelto a funcionar al estilo de la lejía que se formaba con las cenizas de los sacrificios humanos. Aquí ocurre lo mismo: el "sacrificio humano" llevado a cabo por Tyler consigue el objetivo de la limpieza de ese dependiente de la sociedad que lo maniató. Las acciones de Tyler se asocian perfectamente a su base argumentativa. Como colofón a esta limpieza, tiene preparado un gran acto terrorista, un último gran sacrificio que dejará a todos libres para actuar y dueños de sí mismos. La destrucción de los edificios de las finanzas. Como el propio Tyler dice: "todo empezará otra vez de cero". He aquí el significado de ese enigmático "Tierra Cero" que le oímos al principio del film.

El narrador, cada vez más en desacuerdo con los métodos usados por Tyler, cae, por esto mismo, cada vez más en una moral tradicional alejándose de la moral de los espíritus libres que antes había ayudado a construir. Este alejamiento tendrá su castigo cuando se dirija a la comisaría de policía para denunciarse a sí mismo como el autor de las obras del proyecto Mayhem y a declarar que varios edificios van a ser derribados. Allí, en una sala de la comisaría, tres policías que están secretamente vinculados al proyecto Mayhem intentarán castrarlo siguiendo una orden que anteriormente él mismo había dado, bajo la personalidad de Tyler Durden. Este intento de castración, simbólico de la pérdida de virilidad del Narrador en el sentido en el que la nueva moral de Tyler entiende al hombre, servirá a David Fincher para pasearlo, a partir de aquí y hasta el final de la película, en calzoncillos, mostrando así su burla hacia el personaje, que se encamina hacia un ridículo cada vez mayor hasta el final del metraje en el que vuelve a tomar las riendas de la historia en un último momento de lucidez que le servirá para asistir impotente, junto con Marla Singer, a la destrucción de esos edificios. Pero veamos cómo ocurre...

¹⁰ Para un estudio de la psicología social ver, por ejemplo, Ovejero Bernal, Anastasio, *El individuo en la masa*, Nobel, 1997.

El momento final

En el final del film, volvemos al principio del mismo. Volvemos a ver al Narrador sentado en una silla mientras Tyler, pistola en mano, espera el momento de la destrucción. Tyler le dice: "medita lo que hemos conseguido". Eso que han conseguido es la destrucción de la sociedad en la que viven tal y como la entendían hasta ese momento. Es ahora cuando el Narrador entra en acción como mentalmente recuperado y, mediante la aceptación de la alucinación que está viviendo al ver a Tyler, consigue sobreponerse y quitarle la pistola (o sea, darse cuenta de que la pistola está en su mano). Ante la inminencia de la catástrofe sólo encuentra una solución posible a la derrota de Tyler. El suicidio. Así, se pega un tiro en la boca y Tyler, que ya es visto tan solo como una alucinación por el Narrador, se desploma muerto en el suelo. Lo apolíneo ha vencido a lo dionisiaco y el orden se restablece, pero todo ha cambiado demasiado y ya no hay nada que hacer para detener la caída de los edificios. En ese momento, Marla es introducida en la habitación por miembros del proyecto Mayhem. El Narrador la coge de la mano y ambos son testigos de la consecución de la esperanza de Tyler, que se ha hecho realidad gracias a su sacrificio y sufrimiento, como un buen héroe, que además lo era, como ya hemos apuntado varias veces, en el sentido que Nietzsche da a esta palabra; ya que es consciente de su sufrimiento y de su esperanza. Como apunta Heidegger sobre Zaratustra ¹¹: "Zaratustra es el pensador heroico y, puesto que está configurado de este modo, todo lo que piense tendrá que estar configurado como lo trágico, es decir como el supremo sí al no más extremo". Tyler ha dicho sí a eso extremo no y lo ha llevado a cabo. En otra parte, Heidegger cita una frase de Nietzsche, perteneciente a *La gaya ciencia*, con relación a este tema: "¿Qué vuelve heroico? Ir al mismo tiempo al encuentro de su supremo sufrimiento y de su suprema esperanza". Además, termina Heidegger diciendo que "la afirmación de la pertenencia mutua de estos opuestos constituye el conocimiento trágico, la actitud trágica, lo que Nietzsche llama <<lo heroico>>".

En el final del film, el Narrador se convierte, según Antonio José Navarro, en "lúcido y aterrador profeta del Apocalipsis"¹².

¹¹ Heidegger, Martin, Op. Cit. (nota 6).

¹² En el estudio su crítica sobre *Fight Club* ya citada.

Nietzsche-Narrador/Tyler-Zaratustra

Llegados a este punto, conviene señalar las inequívocas coincidencias entre los personajes del film y la persona y obra de Nietzsche haciendo dos paralelismos: Nietzsche-Narrador y Tyler-Zaratustra.

El Nietzsche biográfico, como nos señala Safranski¹³, se debatía entre lo que él mismo llamaba “dos naturalezas”. Una, la suya propia, la que lo constituía realmente. Otra, la naturaleza del superhombre. El primero era “enfermizo, esquivo y torpe ante las mujeres, aislado”. Todos estos detalles son, en definitiva, los que definen también al Narrador de la película, que no tiene relación sentimental conocida hasta la aparición de Marla Singer, a la que trata con torpeza; vive aislado en su casa y su trabajo, etc. Ambos hombres, Nietzsche y el Narrador, no tienen la entereza de espíritu suficiente para ser superhombres. Es por eso mismo por lo que los crean: uno, a Zaratustra; otro a Tyler Durden. Tanto Tyler como Zaratustra representan el ideal de hombre preparado para la nueva moral y sabiduría. Los dos merecen el apelativo de héroes y comparten además esos atributos que la primera naturaleza no tiene. Ellos representan la segunda naturaleza del individuo. Ambos tienen esas características que cita Safranski “no solo debe ser un virtuoso de la sacralización del más acá, no solo un perspectivista lúdico y un artista de la vida [...] Sin sentir piedad, debe trabajar implacablemente en la obra de su propia autoelevación”.

Así pues, parecen quedar claras las coincidencias entre todos ellos.

Jeckyll y Hyde

Aprovechemos ahora el haber citado las dos naturalezas para hablar de otra referencia clara que *Fight Club* tiene y que es un referente principal en todos aquellos textos que hablen o se refieran a dos naturalezas. Hablamos, por supuesto, de la historia de Jeckyll y Hyde.

En *El extraño caso del Dr. Jeckyll y Mr. Hyde*, un científico que realiza investigaciones sobre la naturaleza humana sufre la transformación, a través de un brebaje de su invención, de su cuerpo y mente en un ser primitivo y amoral. Poco a poco esta segunda naturaleza se va adueñando de la primera, adocenada por la actividad social que desempeña y por la propia cultura, que reprime los instintos. Hyde no es en realidad un hombre primitivo, sino amoral y criminal. En este sentido, también Tyler Durden es un criminal por amoralidad, una amoralidad que en realidad es una

¹³ Safranski, Rüdiger, “Nietzsche superhombre”, en *Revista de Occidente*, nº226, Marzo 2000.

moralidad antisocial. La sociedad no puede soportar la visión de una moral semejante, apoyada en los instintos, y la rechaza criminalizándola. Aquí se puede apreciar cuán diferente es el punto de vista de Stevenson en su novela al punto de vista de Fincher en su película. Mientras que Stevenson está inmerso totalmente en la vida social burguesa, Fincher ve la sociedad con cierta distancia y se sitúa fuera de ella. No es extraño, en el caso de Stevenson, que sus protagonistas sean hombres cultos y educados, que muestran una gran diferencia con los criados que aparecen el libro. Stevenson mantiene una forma social de vida que considera como buena y que se ve atacada por la intrusión de una amoralidad totalmente incompatible con ella. Para Fincher, esa amoralidad puede ser, al fin y al cabo, la renovadora de una sociedad en decadencia. Aquí se esconde entonces una evolución cultural que no es otra que el paso de la modernidad a la posmodernidad. Jesús González Requena lo explica así en su artículo sobre la sospecha¹⁴: “Nos interesa constatar, en el abismo que separa a ese sujeto pulsional y siniestro que era Mister Hyde de la ambición desmedida de dominio científico que encarna el doctor Jeckyll, la manifestación de la escisión que en estos dos últimos siglos viene oponiendo, por un lado, a esa racionalidad desnuda del significante que es la de la modernidad y, por el otro, a ese sujeto abocado a lo siniestro que, en los espacios del arte, emerge como la sombra de esa misma modernidad –y a la que, por eso, creemos conviene el nombre de posmodernidad”. Así pues son, tanto Hyde como Tyler, un reverso tenebroso de la normalidad social que representa la modernidad. Ese reverso tenebroso conviene el nombre de posmodernidad.

Pese a las diferencias notables entre los dos relatos, o sea, entre el de Jeckyll y Hyde y el del Narrador y Tyler Durden, existe un punto común muy importante y que viene labrándose desde hace ya tiempo y que comienza, como bien dice Requena, en el fracaso del proyecto ilustrado¹⁵ que quería hacer posible una unión entre “la lógica de la razón y el ámbito de los sentimientos, en una solución armónica que debiera merecer el nombre de clásica”. Así pues, con el fracaso ilustrado llega el romanticismo, que impone sus leyes y adopta nuevos conceptos para su desarrollo: “Y mientras los discursos de la objetividad (en tanto discursos de la desobjetivización) imponían su presencia en la configuración del orden social, la subjetividad, excluida de ese campo, dislocada, desimbolizada, rebrotaba, en el campo del arte, como experiencia de lo

¹⁴ Castilla del pino (comp.), *La sospecha*, Alianza, 1998.

¹⁵ Ver nota anterior.

siniestro¹⁶. Fue así como, al filo del XIX, emergieron los que serían los dos grandes temas del arte contemporáneo: lo siniestro y la locura". Lo siniestro y la locura son claramente los dos grandes temas de *Fight Club*. Si bien, insistimos en la diferencia de perspectiva que existe entre la visión de lo siniestro y la escisión del sujeto en *El extraño caso del doctor Jeckyll y Mister Hyde* y *Fight Club*.

Por último, señalemos también una diferencia esencial en las propuestas de uno y otro texto. Lo que en la novela de Stevenson se debe a la ciencia, en el caso de *Fight Club* se debe a la tecnología. Es, evidentemente, la muestra de un cambio de concepción en las sociedades de uno y otro siglo, uno bajo el signo de la ciencia y otro bajo el signo de la opresión técnica.

El trabajo de David Fincher

Una película de estas características puede ser interpretada, a la hora de prepararse para el rodaje, de dos maneras diferentes. Una de esas maneras es la típica de Hollywood, en la que lo trepidante y la acción primarían sobre todo lo demás, ofreciendo al público un gran espectáculo de entretenimiento, pero nada más. Con David Fincher, en cambio, la película toma otros derroteros y se transforma en un cuento moral que funciona ya no solo como aviso de la degeneración social, sino como la advertencia de que esa degeneración ya se ha producido y la afirmación de que es necesario hacer algo. Evidentemente, la propuesta de *Fight Club* es impensable en la realidad pero no en el cine; y por eso la mantiene dándole su total apoyo. Fincher siempre se pone de parte del "malo" en sus películas y ésta no es una excepción. Dándole apoyo a esta historia destructora y radical, nos hace ver cuál es su opinión ante la sociedad en la que vive. Pero un detalle muy importante lo hará desmarcarse de la radicalidad de la propuesta. Ese detalle es su lúdica puesta en escena. Mediante ella rebaja un poco la radicalidad de la postura que se expresa en el film y conforma así una opinión más coherente con la realidad. Veamos esto en algunas secuencias muy importantes de la película.

Los primeros detalles importantes aparecen ya al principio de la película, en los planos en los que podemos atisbar insertos de algo que si paramos la imagen se descubre como la imagen de Tyler Durden. Estos insertos, que indican la creciente locura del Narrador, no son percibidos perfectamente (muchas veces ni siquiera son percibidos por los espectadores), por lo que no nos enteramos de la explicación,

¹⁶ Para un estudio a fondo de lo siniestro, ver el artículo de Jesús González Requena, "La emergencia de lo siniestro", en *Trama & Fondo*, nº4; así como el libro de Eugenio Trías, *Lo bello y lo siniestro*, Ariel, 1996 [1988].

aunque algo hemos visto. Estos insertos se revelarán tremendamente coherentes más adelante, cuando ya ha aparecido Tyler, en la secuencia en la que el Narrador nos cuenta directamente a nosotros, los espectadores, de qué forma realiza su trabajo Tyler Durden. Los dos personajes aparecen en pantalla y mientras uno explica el otro trabaja, pero no de forma independiente, sino que los dos se hablan entre ellos y al espectador. Cuando el Narrador explica las “travesuras” de Tyler en el cine en el que trabajaba nos damos cuenta del sentido de los primeros insertos de Fincher en la película. Tyler coloca fotogramas porno en películas infantiles. “Nadie sabe lo que ha visto exactamente, pero lo ha visto”, dice el Narrador al espectador. Con los fotogramas insertados por Fincher pasará igual. Este método lo recuperará ya de forma evidente al final de la película, cuando Tyler, aunque muerto, se ha salido con la suya. Así, cuando en la imagen no se ve más que destrucción y ese “Apocalipsis” del que Antonio José Navarro nos habla, la imagen vuelve a ser cortada por un inserto de un pene a toda pantalla que, ahora sí, remite concretamente a las acciones de Tyler y pone al director de su parte. Notemos, sin embargo, cómo mediante ese inserto en ese momento, un final que se ve como el drama más grande posible, se rebaja y se convierte en la imagen de un “no pasa nada, sólo es una película” que le resta potencia trágica y a la vez pone de manifiesto el carácter de juego con el que Fincher se ha tomado la historia.

Por otra parte, en la secuencia de los trabajos de Tyler se expresa perfectamente la esquizofrenia del protagonista de la historia mediante ese método, que hemos comentado tan sólo unas líneas más arriba, consistente en mostrar a los dos personajes en un mismo plano y en varios niveles distintos de realidad. Así, que el Narrador hable directamente al espectador forma un salto hacia fuera de la diégesis que Tyler no da (salvo en alguna que otra ocasión); pero esto no impide a Tyler hablar con el Narrador mientras éste no está expresamente “en la película”. Sólo lo puede hacer por una razón: Tyler y el narrador son la misma persona, sólo que el espectador aún no se ha dado cuenta en ese momento. Esto confiere mayor perspectiva de juego al trabajo de Fincher, pues mantiene un duelo con el espectador, al que reta a descubrir el núcleo de la historia antes de que la misma historia lo cuente. La película, cuando se ha visto más de una vez, descubre montones de detalles destinados a “avisar” al espectador de que los dos protagonistas son la misma persona.

Fight Club es una continuación coherente con los trabajos anteriores de Fincher, *Seven* y *The Game*, en varios aspectos importantes que supondremos como referentes del mundo creativo de Fincher. Entre estos aspectos destacamos su toma de posición “alejada” con el asesino o el criminal, “el malo” para entendernos, de sus films. Fincher

presenta el desarrollo de sus historias de manera que la ambigüedad moral se extiende por el relato. Así, cuando al final de la película el antagonista es castigado, no se puede evitar una sensación de malestar por el hecho de que las acciones criminales de esos personajes son en realidad una respuesta exagerada a una protesta moral totalmente legítima. John Doe, el asesino de *Seven*, dirá a los policías que lo detienen: "sólo un hipócrita puede decir que las personas a la que maté eran inocentes". Esta frase expresa con claridad lo expuesto anteriormente, si tenemos en cuenta que los asesinatos de John Doe tienen como argumento los siete pecados capitales, representados en siete lacras concretas de la sociedad (la prostitución, la drogadicción, el mundo superficial de la moda, etc.). En *The Game*, Nicholas Van Orton nos produce sentimientos encontrados por su condición de tiburón de los negocios sin ningún tipo de vida social normal y por su total indefensión ante los problemas que se le van presentando y que acaban dejándolo al borde del suicidio.

Es, en fin, un "malestar sano" el que Fincher nos propone en sus films, así como un universo tétrico y tenebroso constante, donde lo real puede verse identificado con lo monstruoso.

BIBLIOGRAFÍA:

- Sobre Nietzsche:
 - Safranski, Rüdiger, *Nietzsche: biografía de su pensamiento*, Círculo de Lectores, 2001.
 - "Nietzsche superhombre", en *Revista de Occidente*, nº226, Marzo, 2000.
 - Heidegger, Martin, *Nietzsche* (2 vols.), Destino, 2000.
- Obras de Nietzsche:
 - *Así habló Zaratustra*, Alianza, 1999.
 - *El crepúsculo de los ídolos*, Edicomunicacion, 1996.
- Sobre Jeckyll y Hyde:
 - Stevenson, R.L., *El extraño caso del doctor Jeckyll y Mister Hyde*, Bruguera, 1980.
 - Castilla del Pino, Carlos (comp.), *La sospecha*, Alianza, 1998.
 - Trías, Eugenio, *Lo bello y lo siniestro*, Ariel, 1996.
- Sobre cine y teoría del film:
 - Aumont, J.; Marie, M., *Análisis del film*, Paidós Comunicación, 1993.
 - Bordwell, David, *La narración en el cine de ficción*, Paidós, 1996.
 - Antonio José Navarro, "Estudio sobre David Fincher y crítica de *Fight Club*", en *Dirigido por...*, nº 284, Noviembre, 1999.
- Sobre David Fincher:
 - *David Fincher web Ring*, en Internet.