

UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN I



**FRACTURA Y FRAGMENTACIÓN NARRATIVA DE
LO EXTRAORDINARIO EN CINE Y LITERATURA**

TESIS DOCTORAL PRESENTADA POR:
GABRIEL GARCÍA MINGORANCE

DIRIGIDA POR:
DR. RAFAEL GÓMEZ ALONSO
MADRID, 2014

Fractura y Fragmentación Narrativa de lo extraordinario en cine y literatura

Autor: Gabriel García Mingorance

Resumen de la Tesis Doctoral
presentada para evaluación, mayo 2014

..

En el ámbito de las narraciones fantásticas, de terror, de ciencia ficción, de fantasía, a menudo se ha considerado los géneros que las componen como excluyentes, es decir, conformantes de espacios aparentemente incompatibles. Este hecho, debido fundamentalmente a los efectos que generan sobre el espectador, miedo, asombro o ciertos patrones narrativos compartidos, ha provocado que ciertas investigaciones concurren en los mismos presupuestos. En esta tesis doctoral hemos identificado este problema que lleva a considerar relatos aparentemente incompatibles bajo un mismo patrón narrativo. Nuestro objetivo fundamental ha sido abstraernos de ello, realizando una aproximación a lo que creemos, comparten los relatos extraordinarios: su propósito y estructura. Para ello nos propusimos encontrar el origen de los relatos tan caóticos y complejos que cada vez surgen con más frecuencia en la actualidad, bajo el prisma unificador de las *narraciones extraordinarias*: el resultado de unir lo misterioso o extraño, lo maravilloso o mágico y lo fantástico. Retrocedimos temporalmente buscando el momento y las causas por las que las narraciones extraordinarias cambiaban de tal manera que se transformaban en el siglo XX fracturándose y fragmentándose. Una vez se describió el proceso de cambio, llamado *cotidianización de lo extraordinario*, situamos el momento más o menos preciso en el que las narraciones convencionales comenzaban a fracturarse. Sus elementos, espacio, tiempo, personajes, tramas, comenzaban a verse alterados, en un principio físicamente, explícitamente, mediante la introducción de montajes, mecanismos narrativos rompedores, etc. Y, después, se comprobó que a medida que el espectador se habituaba esta fractura generó una fragmentación que terminó por disolver dichos elementos en el universo de ficción creando una especie de engaño, de embuste basado en la distribución de los mismos mediante una atmósfera. El espectador y los personajes se presentaban como la audiencia de un mago observando mientras realiza un truco: asombrados, asustados pero sobre todo distraídos. Finalmente se encontró un patrón narrativo o modelo teórico que describía esta construcción contemporánea de lo extraordinario en gran parte de obras

llamadas *twist movies*: relatos o películas que basaban su existencia en un giro final, un giro inesperado que desfragmentaba la historia, una historia dentro de otra.

La clave se encontraba en que la historia o fabula correcta permanecía, no oculta, sino a la vista del espectador y los personajes, construida para este propósito dentro de una puesta en escena, trama o siuzhet. Es decir, el punto de vista recaía sobre una historia posible pero no exactamente representada, enfocada más hacia otro lugar, catalizado por la atmósfera del relato. El juego de desfragmentación final creó una catarsis simultanea en el espectador y los personajes que al descubrir la verdadera historia generó una nueva narración. Esta naturaleza caótica, de elementos narrativos que atraen y repelen la trama para el receptor, llevó a considerar estos relatos complejos como sistemas en constante cambio. De ahí que las conclusiones finales que llevó esta investigación supusieran encontrar consecuencias y efectos no deseados en el empleo de esta manera de contar historias extraordinarias e incluso nuevas perspectivas y campos de investigación. Ha supuesto una relectura del material ya propuesto por otros investigadores que abre muchos caminos para su análisis y estudio.

A mi familia, en especial a mi madre.

..

INDICE GENERAL

| | |
|-----------------|----|
| PREÁMBULO | 12 |
|-----------------|----|

CUESTIONES TEÓRICAS PREVIAS

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN | 20 |
| I. Estado de la Cuestión..... | 20 |
| II. Campo de Estudio y Objeto de Estudio..... | 24 |
| a. ¿Qué es lo extraordinario?..... | 25 |
| b. La narración de lo extraordinario como sistema dinámico..... | 31 |
| c. ¿Qué tipo de sistema dinámico es la narración de lo extraordinario?..... | 34 |
| c.1) Comportamiento dinámico inestable: <i>el péndulo de la incertidumbre</i> | 35 |
| c.2) Comportamiento dinámico caótico: <i>fractura y fragmentación de lo extraordinario</i> | 39 |
| III. Objetivos e Hipótesis | 44 |
| IV. Metodología..... | 48 |

PRIMERA PARTE

DE LA NARRACIÓN ORAL A LA LITERATURA DE LO EXTRAORDINARIO

| | |
|--|-----|
| CAPÍTULO 1. ORÍGENES DE LA NARRATIVA EXTRAORDINARIA | 52 |
| 1.1. Las sociedades encantadas o plenas de sentido: realidad estable mediante la superstición.. | 53 |
| 1.2. Predominancia de lo maravilloso en la narrativa extraordinaria | 56 |
| 1.2.1. Mitos y leyendas: experiencia numinosa | 60 |
| 1.2.2. Cuentos maravillosos y cuentos de hadas: experiencia encantada..... | 65 |
| 1.3. Construcción narrativa de lo extraordinario-maravilloso | 71 |
| 1.3.1. Los misterios primordiales de lo extraordinario: <i>mímesis</i> y <i>catarsis</i> | 75 |
| CAPÍTULO 2. CAÍDA DE LO EXTRAORDINARIO | 81 |
| 2. Incredulidad y escepticismo ante lo extraordinario..... | 81 |
| 2.1. Fin de las sociedades encantadas: la ilustración y el mecanicismo científico, delimitación de la realidad | 82 |
| 2.1.1. Exaltación de la narrativa de los límites: lo bello, lo sublime, lo grotesco | 88 |
| 2.2. Intentos fallidos por hacer creíble/aceptable la narración extraordinaria | 92 |
| 2.2.1 Recopilación de relatos orales: de lo mágico/numinoso a la ficción/irreal..... | 94 |
| 2.2.2. La novela gótica: del terror numinoso al estereotipo..... | 96 |
| CAPÍTULO 3. RECUPERACIÓN NARRATIVA DE LO EXTRAORDINARIO | 103 |
| 3. Hacer creíble lo extraordinario: <i>la cotidianización de lo extraordinario</i> | 103 |
| 3.1. Universo de ficción identificable: herramientas para la verosimilitud | 110 |
| 3.1.1. Efecto de realidad e hiperrealismo | 111 |
| 3.1.2. La ciencia y el magnetismo: de lo misterioso a lo extraño | 114 |
| 3.1.3. Utilización de leyendas y superstición..... | 117 |
| 3.2. El elemento extraordinario inédito: sobrenatural-natural | 119 |
| 3.2.1. Esencia de lo extraordinario: creencia secundaria y mundos secundarios | 122 |
| 3.3. Ruptura lógica de la narración: el efecto fantástico..... | 130 |
| 3.3.1. Desfamiliarización de lo cotidiano: <i>extrañamiento</i> y <i>lo siniestro</i> | 134 |

| | |
|---|-----|
| 3.3.2. Paradojas espacio-temporales..... | 138 |
| 3.3.3. Impacto dramático ante la ruptura del universo de ficción..... | 141 |

CAPÍTULO 4. CONSTRUCCIÓN NARRATIVA DE LO EXTRAORDINARIO MODERNO 152

| | |
|--|-----|
| 4.1. Creación de la atmósfera..... | 154 |
| 4.1.1. Suspensión involuntaria de incredulidad..... | 156 |
| 4.1.2. Trama de enigma..... | 159 |
| 4.2. El escenario de lo extraordinario: el espacio como proyección de la atmósfera..... | 161 |
| 4.3. Retroalimentación de la atmósfera con los personajes..... | 166 |
| 4.3.1. Dualidad y alteridad de la psique de los personajes: el desdoblamiento o la locura, <i>el doble</i> | 168 |
| 4.4. Utilización de lo informe en la atmósfera: <i>la presencia inexplicada</i> | 175 |
| 4.4.1. Concreción de lo informe: los monstruos..... | 178 |
| 4.5. Efecto final: resolución y disipación de la atmósfera..... | 179 |
| 4.6. <i>El Miedo</i> de Guy de Maupassant: ejemplo de lo extraordinario moderno. | 182 |

SEGUNDA PARTE

NUEVAS FORMAS DE LO EXTRAORDINARIO:
DE LA LITERATURA AL CINE

CAPÍTULO 5. EL CINE: NUEVO MEDIO PARA LO EXTRAORDINARIO 188

| | |
|--|-----|
| 5.1. El cine como medio extraordinario: cine de trucos, credulidad del espectador..... | 191 |
| 5.2. Adaptaciones literarias y teatrales de lo extraordinario: fin de la credulidad de lo extraordinario. | 195 |
| 5.2.1. Nuevas manifestaciones de lo extraordinario: hibridación narrativa..... | 197 |
| 5.3. Problemas sistémicos del cine de lo extraordinario: afrontando la incredulidad..... | 203 |
| 5.3.1. Impresión de realidad o sugestión visual..... | 208 |
| 5.4. Utilización del suspense para generar la atmósfera en el cine..... | 209 |
| 5.4.1. Anticipación: <i>dosificación de información</i> | 211 |
| 5.4.2. Juego de emociones: <i>curva emocional y misterio</i> | 213 |
| 5.4.3. Trucos narrativos del suspense: retos de lo extraordinario..... | 218 |
| 5.4.4. Implantación y sistematización del suspense en lo extraordinario..... | 222 |

CAPÍTULO 6. LA COTIDIANIZACIÓN DE LO EXTRAORDINARIO EN EL CINE..... 225

| | |
|---|-----|
| 6. Revitalización de los géneros de lo extraordinario..... | 225 |
| 6.1. Personajes cotidianos enfrentados a circunstancias extraordinarias..... | 228 |
| 6.1.1. La importancia del montaje y postproducción en lo extraordinario..... | 230 |
| 6.2. Lo extraordinario invade lo doméstico: un paso más..... | 235 |
| 6.2.1. Canalización de lo extraordinario: la casa, la familia y la infancia. | 238 |
| 6.3. Utilización del espacio para generar la atmósfera: aislamiento y fuera de campo. | 244 |
| 6.3.1. Del terror informe a la sobre exposición grotesca: agotamiento de lo extraordinario..... | 252 |

CAPÍTULO 7. FRACTURA Y FRAGMENTACIÓN NARRATIVA..... 255

| | |
|--|-----|
| 7. Quiebra de la modernidad: <i>realidad inestable</i> | 255 |
| 7.1. Fractura de la frontera entre ficción y realidad: <i>alteración de los órdenes simbólicos</i> | 260 |
| 7.1.1. Alteración de la estructura intranarrativa..... | 265 |
| 7.2. Cotidianización extrema del universo de ficción: <i>hiperficción e hiperrealidad</i> | 268 |
| 7.3. Experiencia de un mundo extraño: <i>la fractura del personaje</i> | 272 |
| 7.4. La fragmentación de las historias de lo extraordinario..... | 278 |
| 7.4.1. El discurso de lo invisible: un truco de magia traumático..... | 283 |
| 7.4.2. Relectura y niveles narrativos: <i>fábula y siuzhet</i> | 289 |
| 7.4.3. La narración como enigma en sí misma: dispersión y mecanismos narrativos..... | 294 |

TERCERA PARTE

FRAGMENTACIÓN DE LO EXTRAORDINARIO: ESTRUCTURA NARRATIVA Y APLICACIÓN

| | |
|--|-----|
| CAPÍTULO 8. FRAGMENTACIÓN DRAMÁTICA: LA PRESENTACIÓN | 306 |
| 8.1. El punto de vista: una historia dentro de otra historia | 310 |
| 8.1.1. Elección de la naturaleza del relato extraordinario: preguntas (<i>misterio</i>), y respuestas (<i>sobrenatural, natural</i>) | 314 |
| 8.1.2. El peso de la narración y relecturas posibles | 316 |
| 8.2. Construcción fragmentada de la narración: subversión de la trama o conflicto básico, <i>metaenigma</i> | 318 |
| 8.2.1. Inversión y subversión de la estructura clásica de aventura: <i>itinerario trágico fracturado</i> | 320 |
| 8.2.2. Proyección de la atmósfera en el universo de ficción: tiempo meteorológico, espacio físico, <i>realidad codificada</i> | 323 |
| 8.3. Proyección de la atmósfera en los personajes: <i>fragmentación</i> | 327 |
| 8.3.1. El personaje inactivo: aislamiento y atrincheramiento | 329 |
| 8.3.2. Inversión y fragmentación de los arquetipos narrativos clásicos: <i>aprendizaje trágico</i> | 330 |
| CAPÍTULO 9. FRAGMENTACIÓN DRAMÁTICA: LA ALTERACIÓN | 333 |
| 9. Ruptura del universo de ficción: alteración | 333 |
| 9.1. Visión del estado inalterado fragmentado: <i>anticipación de la alteración</i> | 334 |
| 9.1.1. Atractores de lo extraordinario | 336 |
| 9.2. Desequilibrio dramático: el detonante o desencadenante | 337 |
| 9.2.1. El detonante como <i>irrupción de lo extraordinario</i> | 338 |
| 9.2.2. El detonante como pérdida o trauma asociado al protagonista | 339 |
| 9.3. Consecuencias de la alteración: cuestionamiento de lo cotidiano | 341 |
| 9.3.1. Extrañamiento o desfamiliarización de la realidad cotidiana | 342 |
| 9.3.2. Resistencia al cambio: disolución de la identidad y la búsqueda de sentido | 343 |
| CAPÍTULO 10. FRAGMENTACIÓN DRAMÁTICA: LA INVESTIGACIÓN | 347 |
| 10.1. El efecto fantástico se acentúa: <i>péndulo narrativo</i> | 348 |
| 10.1.1. Sugerencia de una amenaza externa: lo informe | 350 |
| 10.1.2. Pistas, reglas y anticipaciones | 351 |
| 10.2. Primeras revelaciones de la subhistoria | 360 |
| 10.2.1. Revés narrativo, aumenta la fragmentación | 362 |
| 10.3. Cambio del punto de vista: nuevas incertidumbres y certezas | 364 |
| 10.3.1. Aparición de la amenaza: el monstruo | 366 |
| 10.3.2. Oráculos en una realidad fragmentada | 368 |
| CAPÍTULO 11. FRAGMENTACIÓN DRAMÁTICA: LA DESFRAGMENTACIÓN | 370 |
| 11. Resolución del conflicto dramático: desfragmentación y ajuste | 370 |
| 11.1. Giro esperado: clímax y enfrentamiento con la amenaza | 371 |
| 11.2. Giro inesperado final: resolución del metaenigma | 374 |
| 11.2.1. Revelación y reconocimiento dramático: <i>anagnórisis</i> | 375 |
| 11.3. Reconstrucción del mundo ordinario: balance del impacto dramático y <i>catarsis</i> | 381 |
| 11.3.1. Visión renovada de la realidad: <i>despertar o enlightenment</i> | 382 |
| 11.3.2. Disgregación completa, vuelta al estadio anterior: catástrofe | 384 |
| 11.4. ¿Fin? Un giro de tuerca más: el anticlímax | 385 |

CUARTA PARTE

CONCLUSIONES390

QUINTA PARTE

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DE REFERENCIA.....402

Preámbulo

Una de las imágenes que siempre he tenido grabadas en mi mente fue cómo *La Nada*, ese abismo destructivo de maldad y nihilismo, se tragaba el mundo de *Fantasia* en la novela *La Historia Interminable* y sus sucesivas adaptaciones cinematográficas del escritor Michael Ende. A la edad que lo vi no pude racionalizar cómo era posible que esta visión tan aterradora estuviera en una película o cuento infantil, no fui capaz de descubrir su significado. Era un momento de mi vida en que unos monstruos aparecían todas las noches surgiendo de la oscuridad en el trayecto que me llevaba hasta mi dormitorio, donde todo era mágico y posible.

Años antes de comenzar esta tesis doctoral me enfrenté a un suceso devastador, muy similar, en mi vida personal: el fallecimiento de mi padre y la enfermedad de mi madre. De repente esa nada, ese vacío sin respuestas que representaba *La Historia Interminable*, se hizo real y empezó a devorar todas las facetas de mi existencia. La vida diaria se volvió ininteligible, el orden de las cosas cambió para siempre, la casa se volvió extraña, fría. Ya nunca sería lo mismo. El mundo que hasta entonces creía entender se había desmoronado completamente, lleno de interrogantes, aterrador. Sólo a través de los relatos y películas que trataban sobre temas parecidos a los que me estaba enfrentando me aportaban ciertas constantes, respuestas, o, al menos, evasión del horror diario.

Así recuperé la costumbre que durante la infancia me había aportado buenos momentos de ver y leer un tipo de historias determinado, las que trataban sobre hechos sobrenaturales, imposibles, mágicos, extraordinarios. La principal fuente de esta nueva curiosidad fueron las películas de M. Night Shyamalan y otras similares. Algunas las había visionado en el cine anteriormente pero nunca me había detenido a analizarlas o diseccionarlas bajo el prisma investigador, nunca, me habían llamado la atención en ese sentido. En ellas veía personajes sufrir situaciones parecidas a las que

yo me estaba enfrentando, veía sus reacciones y las soluciones que proponían los relatos. Y cuanto más me acercaba a ellas, percibía algo, algo que no encajaba, algo escondido en sus historias, en sus construcciones narrativas, algo que siempre había pasado desapercibido, quizás, como a la gran mayoría de espectadores o lectores. Ese fue el detonante de esta investigación.

En aquellos momentos ya me encontraba en el segundo curso del Doctorado “Fundamentos y Análisis del Cine Español: de la Profesión al Mercado” en la Universidad Rey Juan Carlos. Muchas personas me ayudaron a emprender este camino, esta tarea, como Begoña Soto, Rafael Gómez, Daniel Sánchez-Salas, Alfonso Palazón, Alfonso Cuadrado, Araceli Rodríguez, Silvia Herreros de Tejada, Rubén Sánchez, etc. Pero fue con los doctores Edisa Mondelo y Antonio Sánchez-Escalonilla, con los se inició esta investigación mediante una tesina en la que exploraba el miedo en narraciones de terror, sobrenaturales, del director M. Night Shyamalan. Se avanzó teóricamente y bibliográficamente explorando una gran cantidad de autores, nacionales y extranjeros de narrativa fantástica, como María Nikolajeva, profesora de la Universidad de Cambridge (a la que tengo que agradecer su atención y las facilidades para poder continuar esta investigación enviándome su libro descatalogado “The Magic Code”).

Durante esta etapa también tuve la oportunidad de viajar a la Universidad de Oxford para defender en un Congreso en el Mansfield College una ponencia titulada “Monsters, Feerie Fear, Threaten Global and the Uncanny in the Cinema of M. Night Shyamalan”, que versaba sobre el miedo y el terror en el cine de M. Night Shyamalan. Durante esos días junto a los investigadores de la Universidad Rey Juan Carlos, Raúl Álvarez, Antonio Sánchez-Escalonilla, Araceli Rodríguez y Silvia Herreros de Tejada, viví una experiencia fundamental en mi vida. Recorrer uno de los orígenes de la narrativa de lo extraordinario, sus bibliotecas, las calles de Oxford y Londres, ayudó a conocer ciertos aspectos que sólo el trabajo de campo podía ofrecer en una investigación, un punto de inicio. También el contacto con otros investigadores del ámbito literario como la profesora Naya Tsentouru de la Universidad de Manchester, Seda Cosar de la Universidad de Ankara y los colegas de la Universidad de Valladolid, Enrique Cámara Arenas, Marta Gutiérrez Rodríguez y María del Carmen Garrido Horno, contribuyó a ello. Aunque mi estudio se

centraba en lo cinematográfico, su visión interdisciplinar influyó en gran medida para acercarnos al ámbito literario de las narraciones fantásticas.

A lo largo de estos años también tuve la oportunidad de conocer a M. Night Shyamalan, quien iba a ser el objeto principal de mi estudio, del que conseguí interesantes reflexiones, muchas de ellas reflejadas en sus películas, que me sirvieron en la tarea que en las siguientes páginas se desarrolla. Quiero agradecerle su tiempo, atención y sinceridad en todas las respuestas y, sobre todo, los caminos que se abrieron después de haber analizado las cuestiones que me planteó. Sin duda fueron de gran ayuda tanto personalmente como para la investigación en curso. Comprendí lo que quería decirme era que sus películas e historias iban más allá de lo que a menudo se suele hacer. Para Shyamalan no formaban parte de ningún género, o, dicho de otra manera, si lo hacían era para subvertirlo o cambiar sus patrones, de forma deliberada o no. De ahí su profundo interés por evitarlo (a pesar de que fuera etiquetado como él mismo comentó alguna vez “el tipo que hace historias de terror con un final sorprendente”).)

Así mismo participé en dos jornadas alternas sobre temas relacionados con mi tesis doctoral dentro de la Universidad Rey Juan Carlos. En el “Seminario sobre el tratamiento fílmico del pánico social” en noviembre del año 2009 y “Jornadas Internacionales sobre el cine fantástico de Steven Spielberg” noviembre del año 2012 dirigidos ambos por Antonio Sánchez-Escalonilla. Además de su experiencia personal y académica conocí a los profesores Douglas Kellner, Pablo Francescutti, Eduardo Rodríguez Merchán y Peter Krämer, cuya influencia final fue también determinante.

Pasado un tiempo en la investigación aparecieron planteamientos contradictorios. ¿Cómo era posible que la representación de un terror/horror sirviera de escape para el espectador y los personajes? ¿Era una sólo una evasión o también un proceso catártico? ¿Era el miedo incompatible con la fascinación por la magia, el asombro propios de la fantasía? ¿Qué clase de narraciones eran, de dónde venían, en qué se basaban? ¿Trataban temas recurrentes? ¿Usaban los mismos patrones narrativos? Pronto se comprendió que algo no iba bien en la investigación, que ese proceso narrativo, esa búsqueda de misterios existenciales a los que se había llegado, no era del todo exactos o pertinentes. Tal vez el miedo, que era lo central de la

investigación, el terror y la fantasía, no eran tan opuestos, quizás, obedecían a presupuestos similares variando el efecto final que causaban en el espectador. Tal vez la respuesta estaba en su construcción, en la manera de contar este tipo de relatos y no tanto en su efecto final en los personajes o la narración. Las ramas de los árboles no permitían ver *El Bosque*, película que se analizó para alcanzar el Diploma de Estudios Avanzados en 2010 en el trabajo titulado “El Miedo Informe en el Bosque de M. Night Shyamalan”. Así que durante el invierno de 2012-2013, esta etapa investigadora se detuvo. La dirección de la tesis a cargo de Edisa Mondelo y Antonio Sánchez-Escalonilla finalizó en el verano de 2013, con muchas interrogantes sobre la mesa dentro de un callejón sin salida del que no se pudo salir. Se decidió que aunque este proceso parecía avocado a su final era necesaria la visión de una cuarta persona aparentemente no tan inmersa en estos problemas teóricos como nos había sucedido a nosotros.

Ante ese panorama se interiorizó lo imposible de afrontar este tipo de historias de la manera que se enfocaba desde la tesina de investigación. Por ello se partió de cero con Rafael Gómez Alonso reexplorando todo el material escrito sobre narraciones similares (sus construcciones, su manera de contarlas, tanto en cine y literatura) para conseguir desentrañar el fenómeno que hacía este tipo de películas un *rara avis*, localizando un punto de inflexión posiblemente no estudiado a fondo en el cine actual, o en la manera de contar historias a las que genéricamente estábamos acostumbrados. Así, se decidió abrir los horizontes a más narraciones e historias, no sólo cinematográficas, dejando a un lado suposiciones que quizás se confirmaran o no a lo largo de esta tesis, aparcando el proyecto inicial de analizar en exclusiva la cinematografía de M. Night Shyamalan.

Se decidió escoger la narrativa cinematográfica y literaria que fue considerada de género, tanto de terror, fantasía o fantástica, aportando una visión diferente. Se ahondó en sus planteamientos pero abstrayendo el punto de vista hasta llegar a ciertos postulados que han sido necesarios para entender las películas actuales e historias contemporáneas, no solo de M. Night Shyamalan sino de otros autores y directores occidentales que quizás no llegan a encajar en los estándares tradicionales de análisis genéricos. Es un viaje teórico complejo en el que se desarrolla nuestro propio punto de vista y también de análisis sobre cómo

enfrentarnos a este reto, que, a continuación, explicamos cómo nos encontramos. Intentaremos, paradójicamente, explicar lo inexplicable, es decir, delimitar algo aparentemente inabarcable por un estudio genérico, tan cambiante y voluble como es la narración de lo extraordinario. Una vez más quiero agradecerle a mi director de tesis, Rafael Gómez Alonso su confianza y ayuda para poder finalizar el presente trabajo y a Antonio Sánchez-Escalonilla y Edisa Mondelo por todo.

..

CUESTIONES TEÓRICAS PREVIAS

Introducción

I. Estado de la Cuestión

Cuando nos aproximamos a películas o relatos relacionados con lo mágico, lo imposible, lo atemorizante, lo sobrenatural o lo extraño, encontramos un inmenso corpus teórico y analítico que se afana en explicar cómo este tipo de narraciones populares se han desarrollado y se desarrollan en la actualidad tanto en cine como en literatura. Desde estudios de género, teorías puramente narrativas que analizan los patrones dramáticos que delimitan estas historias y las identificaban para poder estudiarlas o bien, ser entendidas por el público en general (los espectadores y la industria cinematográfica y literaria); hasta análisis antropológicos, psicológicos, estéticos, semióticos y de significado que ahondaban en sus vertientes psíquicas, antropológicas e incluso económicas, mediante estudios de recepción, culturales, etc.

Posiblemente los primeros interesados en analizar y acotar sus propias obras fueron los escritores, los autores, allá por el siglo XVIII en los inicios de la *novela gótica*, una de las primeras narraciones contemporáneas consideradas de terror o fantasía según se mire. Encontramos una serie de autores desde Horace Walpole, su fundador, pasando por los estudiosos del siglo XVIII como Charles Nodier, Daniel Defoe, S.T. Coleridge, inmersos en el romanticismo; hasta el siglo XIX con Walter Scott, Lord Byron, Edith Warton, Nathaniel Hawthorne, Ambroise Bierce, Guy de Maupassant, H.P. Lovecraft, Lewis Carroll, August Derleth, entre los más destacados. Todos ellos en su afán reivindicativo por crear o delimitar un nuevo género narrativo, (*novela gótica, fantasía, terror, cuentos de hadas modernos, naturalismo fantástico, horror sobrenatural cósmico*), fueron cimentando las bases para los teóricos del siglo XX, teóricos que consideraron esta narrativa en su contexto de importancia, muchas veces denostada durante los siglos XVIII-XIX y principios del XX.

En el nuevo siglo otros escritores que a su vez teorizaban dieron su visión de cómo evolucionaban estas narraciones de lo extraordinario como Tolkien, C.S. Lewis, G.K. Chesterton, Ursula Le Guin, Stephen King y Borges o Cortazar en las letras hispánicas. Después surgieron otros historiadores, editores, antropólogos o teóricos encargados de la traducción, crítica o recopilación de obras para aglutinar en los géneros emergentes, (de muy diverso tipo y nomenclatura desde subdivisiones como *cuentos de fantasmas*, o *milagros navideños*, o adscritos a zonas y países, *cuentos irlandeses*, *cuentos victorianos*, *cuentos maravillosos italianos*, etc.), que en sus prólogos daban pinceladas e introducían al lector en la narrativa que iban a contemplar como los pioneros y más famosos hermanos Grimm, Andrew Lang, Margery Fisher, Italo Calvino, Bioy Casares, Silvina Ocampo, Enrique Anderson, Edmund Wilson, Katharine Briggs, Johnatan Cott, Rafael Llopis, Jack Sullivan, entre otros. Habitualmente guardaban relación o eran coetáneos de dichas obras e incluso escribían sus propios relatos.

No es hasta principios del siglo XX cuando empiezan a surgir y estudiarse por parte de teóricos narrativos de ámbito casi exclusivo de la crítica o de la esfera académica que se centran en los patrones, símbolos, esquemas de este tipo de relatos, sus orígenes y de su multitud de subgéneros y representaciones literarias o también aproximaciones desde el ámbito antro-po-psicológico. Desde Fitzroy Raglan, Van Wyck Brooks, Sigmund Freud, Vladímir Propp, Joseph Campbell, Víktor Shklovski, Maurice Lévy, S. Lanes, C. N. Manlove, David G. Hartwell, Peter Penzoldt, Louis Vax, Roger Callois, Svetan Todorov, Eric Rabkin, Bruno Bettelheim, J. F. Tarnowsky, Harry Belevan, John Cawelti, Gérard Lenne, por ejemplo. La mayor parte de ellos centrados en el apartado literario pues el cine, aunque ya hacía bastantes años que cultivaba este tipo de manifestaciones narrativas, no es hasta finales de siglo cuando comienzan a surgir estudios concretos sobre manifestaciones narrativas, a partir de los años 60-70, debido también a la temprana edad del nuevo medio artístico.

En la actualidad, últimos treinta años, el ritmo vertiginoso de estudio sobre estos modos narrativos se ha disparado y una ingente cantidad de obras que tratan desde la narrativa cinematográfica, la literatura comparada, antropología y psicología, industrias culturales y hasta la narrativa general, se esfuerzan por acotar,

desenmarañar e, incluso, por señalar las diferentes mutaciones o cambios de los géneros relacionados con lo sobrenatural o insólito propuestos durante varios siglos. En ocasiones, como señalaba Todorov, también intentan descartarlos, como sucede con el género fantástico, en favor de otras nuevas manifestaciones. Podemos distinguir a grosso modo cuatro vertientes que exploran estos extremos. La primera engloba a teóricos que exploran el *género de terror y lo fantástico* como un todo más o menos. Desarrollan las características clave que conforman en dicha narrativa, tanto cinematográfica como literaria, lo fantástico. Destacan, entre otros, David Roas y el Grupo de Estudios de lo Fantástico en la Universidad Autónoma de Barcelona, Rosalba Campra, Daniel Ferreras Savoye, Jose María Latorre, Lucía Solaz, Carlos Losilla, Peter Nicholls, Jean Bellemin, Irene Bessière, David Punter, Flora Botton, Brian Attebery, Noel Carroll, Amaryll Chanady, Jean Louis-Leutrat, Iván Pintor-Iranzo, el citado Rafael Llopis, Jaime Alazraki, Remo Cesarini, Lucia Solaz, J.A. Molina Foix, S.T. Joshi.

En segundo lugar, a medio camino entre este tipo de narrativa, quizás considerados como géneros adyacentes, se encuentran los estudiosos de la novela gótica o narración de lo extraño u horror psicológico, tanto el cine negro, como los relatos extraordinarios de Poe o misterio policiaco o las obras contemporáneas a Walpole a medio camino del romanticismo o sus adaptaciones en multitud de subgéneros actuales o géneros como la ciencia ficción. Destacan, por ejemplo, Tobin Siebers, Fred Botting, Daniel Cavallaro, Roberto Cueto, David Punter, D. P. Varma, Clive Bloom, Claudia Corti, S.T. Joshi, L. Olsen, Baird Searles, J.P. Telotte, Joan Bassa, Ramón Freixas, Ángel Fernando Moreno.

En tercer lugar hallamos otra perspectiva que toma otros relatos considerados como pertenecientes a otro género literario/cinematográfico llamado *fantasía* (así como sus múltiples subgéneros y derivaciones tales como *espada y brujería, alta fantasía, baja fantasía*), y los estudios híbridos del mismo centrados en sus orígenes y evolución, ya sean los *cuentos de hadas, leyendas o mitos*, como en los actuales enfocados en la aventura, misterios, animación. Es la visión contrapuesta a lo estudiado por los autores del *fantástico* o *fantastique* que debido a cierta confusión de términos y de traducción se suelen equiparar y, cómo explicaremos más adelante, no son lo mismo. De entre estos autores destacan L. Alexander, Brian Attebery y su

grupo de la Universidad de Indiana, Sheldon Cashdan, William Coyle, Rosemary Jackson, C.N. Manlove, Richard Mathews, Maria Nikolajeva, Lance Olsen, Catherine Orenstein, Gianni Rodari, Antonio Sánchez-Escalonilla, A. Swinfen, J.P. Telotte, Jack Zipes, Sable Jak.

La cuarta perspectiva se centra en el análisis estructural, tanto narrativo como dramático de este tipo de obras, ya sean literarias o cinematográficas. En ocasiones se enfocan en la labor de un autor en concreto ya sea porque él mismo realiza la tarea, o bien, ciertas corrientes ya analizadas. Aquí aparecen las anteriores perspectivas más la puramente aplicada como es el suspense, thriller y sus derivaciones, así como la teoría general narrativa y de guion cinematográfico que explora en los nuevos mecanismos para conseguir los propósitos de todos estos géneros, subgéneros e hibridaciones por seguir interesando al espectador/lector. Así que desde estudios de recepción o de análisis concretos, hasta completos manuales de elaboración se han afanado en intentar aportar luz o patrones que hagan más fácil la tarea del escritor, lector/espectador, director y el de la industria a la hora de utilizar este tipo de historias o relatos. Destacan, entre otros, Rick Altman, Emily Anderson, S. Bennet, David Bordwell, Noel Carroll, F. Cassetti, F. Chio, M. Chion, John Cawelti, K. Clayton, Steven Dillon, Gilles Deleuze, Christian Metz, Erlend Lavik, A.J. Ferri, G. Leonard, Antonio Sánchez-Escalonilla, François Truffaut, Eugene Vale, H.J. Wulff, J.B. Weaver, R. Tamborini, Christopher Vogler.

Por último habría una subcategoría multidisciplinar en la que trabajan autores relacionados con la construcción de los personajes y arquetipos, así como la aplicación teórica narrativa a través de una visión antropológica, estética y psicológica de los mismos, así como estudios culturales y narrativos generales aplicados a temas de actualidad. Desde John Belton, A. Beltrán, Xavier Pérez, Nuria Bou, Walter Benjamin, Jean Braudillard, David Clayton, S. Cooper, V. Domínguez, Pablo Francescutti, el Grupo de Investigación Imaginarios de la Universidad Rey Juan Carlos, A. García, J. García Noblejas, Jesús González Requena, Roman Gubern, Gilles Lipotevsky, Pilar Pedraza, A. Whitehead, C. Caruth, S. Felman, entre otros.

II. Campo de Estudio y Objeto de Estudio

Visto el inmenso corpus teórico de investigaciones sobre la narrativa de lo sobrenatural, mágico, insólito, queda delimitar dentro de ellas cual va a ser nuestro campo de estudio central. Según se avanzó en este trabajo, el enfoque, como ya hemos comentado, pasó de ser algo muy concreto, la cinematografía del director M. Night Shyamalan, a extenderse hasta la elaboración de presupuestos teóricos basados en transformaciones, hibridaciones o mutaciones narrativas, la presente investigación. Dentro de la narrativa audiovisual se ha tenido que abarcar todas las vertientes expuestas en el apartado anterior concluyendo que la única manera de llevar a cabo esta tesis doctoral era contemplarlos todos a la vez, incluso la literaria. Finalmente se ha redefinido esta perspectiva englobando todas estas manifestaciones narrativas dentro de un mismo tronco, las *narraciones extraordinarias*.

Al igual como se catalogaron¹ las primeras recopilaciones de relatos de Edgar Allan Poe, la narración de lo extraordinario cuenta historias relacionadas con todo aquello que es insólito, mágico, imposible, extraño, sobrenatural, improbable. Es decir, se ha llegado a la determinación que la mayor parte de las narraciones expuestas anteriormente y sus estudios (fantasía, fantástico, terror, horror, misterio, lo extraño) pueden ser lo mismo desde un punto de vista meramente aplicado: todos ellos buscan salir de lo ordinario, lo común de todos los días, lo cotidiano, ya sea enfrentándolo, evadiéndose o transformándolo. Aunque parezca una tarea titánica, paradójicamente, supone una descongestión necesaria para esta investigación y quizás otras. Por más que se intentaba acercar al objeto de estudio (en un primero momento M. Night Shyamalan), adoptando diversas perspectivas, aparentemente excluyentes, todo se volvía más complicado y a más callejones sin salida conducía.

Así que se centró el análisis en lo que coincidían todas estas investigaciones, la narración de lo extraordinario. Se partió de la identificación del efecto perseguido que se generaba en el espectador/lector para que el elemento extraordinario que representaban tuviera las consecuencias deseadas tanto en el receptor (interés, terror, asombro), como en los propios personajes de la narración. A posteriori se comprobó cual era la supuesta respuesta o la respuesta requerida por la historia. Finalmente se

¹ Nos referimos a la edición traducida y recopilada por Charles Baudelaire en 1856, titulada originalmente *Histoires extraordinaires*, uno de los libros mas vendidos en Francia, donde se consideró a Poe uno de los maestros de la narrativa.

dedujo que más allá de cuestiones estructurales que, a la postre, va a ser lo que interese fundamentalmente, este gran maremagnum solía dividirse según este extremo. Dependiendo qué reacciones causara o cómo se construyeran las mismas, nos movíamos en un género u otro. Es en el teórico Svetan Todorov, a menudo la fuente principal de dichos estudios, el que fundamenta que las reacciones de lectores y personajes ante la representación narrativa de lo insólito, como él lo llama, son la base de este tipo de relatos. Partiendo de sus estudios se intenta concretar qué es exactamente dicha narrativa y por qué existe tanta confusión.

a. ¿Qué es lo extraordinario?

Lo extraordinario cuenta a través de las narraciones acontecimientos, elementos o situaciones cuando menos chocantes, singulares, inquietantes, insólitas, desconocidas, excepciones de lo común, de lo habitual, de lo cotidiano en algunos casos *improbables* pero posibles y explicables por la razón o lo misterioso, o bien, *imposibles* que sobrepasan las fronteras de la realidad y de la razón humana siendo sobrenaturales, portentosos, mágicos. Como vemos generan un tronco común para relatos y películas que han sido englobadas en multitud de géneros o manifestaciones narrativas desde la ciencia ficción, el terror, la fantasía, el thriller, etc., que al fin y al cabo comparten el mismo objetivo, representar lo extraordinario.

Lo extraordinario ha estado presente en las narraciones desde que el ser humano empezó a utilizarlas ya fuera como fuente de conocimiento o entretenimiento. Lo extraordinario ha cambiado en función de los tiempos, en función de lo que en cada época se consideraba inusual, insólito, sobrenatural, es decir, en función de la noción de realidad y de qué era imposible o no en cada momento. Si bien existen elementos consustanciales a lo extraordinario que son permanentes (por ejemplo deidades dependiendo de las creencias religiosas), otros, en cambio, van variando a lo largo de los siglos, como por ejemplo, los ingenios mecánicos (como un submarino o un avión que vistos en la Edad Media podrían considerarse también extraordinarios), o diversos misterios que la razón ha conseguido explicar. Tengamos muy presente entonces estos tres elementos en los que se basa lo extraordinario: *lo real, lo imposible y lo desconocido*.

La concepción de lo que es *real* varía en gran medida según la época que tratemos. La realidad, lo que existe, actualmente “es concebida como una construcción <<subjetiva>>, pero a la vez, [...] esta es compartida socialmente”². Así todo que lo que entra dentro de la realidad es aceptado, posible y verosímil, que, como vemos, irá variando en función de la época que visitemos.

Nuestro juicio acerca de lo que es real o no, siempre depende de las diversas explicaciones disponibles en cada momento, y a veces cambia a medida que estas mejoran. [...] No solo cambian las explicaciones, sino que nuestros criterios e ideas acerca de lo que debe ser considerado explicaciones también cambian (y mejoran) gradualmente. En consecuencia, la lista de los modos de explicación admisibles permanecerá siempre abierta, así como la de los criterios de realidad aceptables.³

Dentro de la realidad hay situaciones o elementos inusuales cuya naturaleza *improbable* los vuelve extraordinarios, pero que, sin embargo, se mantienen dentro de los límites de la realidad y la razón humana pues tienen explicación posible, verosímil, racional. Desde diversas enfermedades mentales, sucesos extraños como coincidencias, o bien, acontecimientos como misteriosas desapariciones, eclipses solares, catástrofes, etc.

En cambio hay elementos que son *imposibles* cuya esencia se sitúa fuera de la realidad, “es aquello que [...] no puede ser, aquello que es inconcebible (inexplicable)”⁴, “aquello que transgrede nuestra idea sobre el funcionamiento del mundo”⁵, ininteligible para las herramientas del conocimiento de la realidad. Genera multitud de incertidumbres y preguntas ante el vacío de explicación. De encontrar respuesta a lo imposible sólo se halla mediante medios irracionales. Por ejemplo, criaturas fabulosas como los unicornios, dragones, los fantasmas y la trascendencia de la muerte, los milagros, lo paranormal, etc. Hay que tener en cuenta que esto también varía con el paso del tiempo y con el avance de la ciencia, siendo lo imposible muchas veces la herramienta para explicar hechos inusuales que acontecen en la realidad.

Por último lo extraordinario también es *desconocido*, ajeno a la vida diaria de las personas, fuente de interrogantes sobre los misterios que se suceden dentro y

² ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid, 2011, p. 26.

³ DEUTSCH, D., *La estructura de la realidad*, Anagrama, Barcelona, 2002, p. 94

⁴ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 45.

⁵ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 72.

fuera de la realidad y que el ser humano intenta dar cuenta de ellos. Para dar respuesta a estos fenómenos, acontecimientos, puede recurrirse a la razón o a la superstición para explicarlos y por lo tanto hacerlos conocidos, familiares.

Lo desconocido, siendo asimismo lo impredecible, se convirtió para nuestros primitivos ancestros en una terrible y omnipotente fuente de bendiciones y calamidades que caían sobre la humanidad por razones crípticas y completamente extraterrestres, y que pertenecían, claramente, a esferas de existencia sobre las que no conocemos nada y de los que no formamos parte.⁶

Para explicar lo extraordinario en su vertiente narrativa se acude a Svetan Todorov uno de los teóricos más influyentes del siglo XX en narrativa y otros autores que lo tratan en su conjunto. Aunque atienden a las reacciones de los personajes y al espectador/lector para elaborar su teoría, también, intentan analizar su esencia concreta narrativa. Resulta de gran ayuda pues define también la esencia de lo extraordinario y de los relatos continentes del mismo, su construcción narrativa y el efecto que produce en los personajes y el lector/espectador, su esencia, que al fin y al cabo es lo que interesa en esta investigación. Lo extraordinario, siguiendo a Todorov, a lo largo de los años abarcaría tres grandes manifestaciones narrativas en función del espectro del universo de ficción por donde se movieran o se relacionaran con lo real (o la idea de real) es decir, en los límites de la realidad, *lo extraño*; tras los límites de la realidad, *lo maravilloso*; y en la frontera de la realidad, *lo fantástico*.

*Lo extraño*⁷ trata “acontecimientos que pueden explicarse perfectamente por las leyes de la razón, pero que son, de una u otra manera, increíbles, extraordinarios.”⁸ Suelen estar situados en la realidad pero al mismo tiempo sugieren una “atmósfera de irrealidad, lo cual supone un reto añadido si se tiene en cuenta que [...] no debe[n] provocar la mínima sospecha de fantasía.”⁹ Este tipo de relatos

⁶ LOVECRAFT, H.P., *El Horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*, Edaf, Madrid, 2002, p. 127.

⁷ A menudo se suele utilizar indistintamente los términos, “insólito” y “extraño” para definir esta categoría narrativa. En nuestro caso hemos decidido utilizar lo extraño pues su traducción se asemeja más a la empleada originalmente por Todorov y en especial gran parte de los teóricos narrativos anglosajones que comparten dicha visión. Dicho concepto proviene directamente de la palabra “weird”, comunmente utilizada para señalar muchos de los relatos que Todorov enmarcaba dentro de esta categoría, “weird tales”. Insólito en cambio define más una cualidad intrínseca que como vemos para la narración de lo extraordinario, y para lo extraño, podría provocar confusión.

⁸ TODOROV, T., *Introducción a la literatura Fantástica*, Ediciones Coyoacán, México, 2005, p. 41.

⁹ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasía de aventuras: claves creativas en cine y novela*, Ariel, Barcelona, 2009, p. 34.

provocan en los personajes una “experiencia de los límites”¹⁰ de la realidad. Encontramos múltiples ejemplos desde ciertas aventuras del Sherlock Holmes de Conan Doyle o ciertos cuentos de Edgar Allan Poe, que el propio Todorov propone como paradigmático, *La Caída de la Casa de Usher*: “cuya historia está construida sobre la obsesión del protagonista de haber enterrado viva a su hermana.”¹¹ En el caso del cine encontramos varios ejemplos como *El Club de la Lucha* (1999), *Memento* (2000), *El Cubo* (1997), *La Ventana Secreta* (2004), *Origen* (2010) o *American Psycho* (2000). Suelen también estar relacionadas con la locura o estados alterados de la mente, el sueño, que hacen que las narraciones propongan visiones distorsionadas de la realidad y por lo tanto extrañas, misteriosas. Los relatos extraños se mueven por tanto en *los límites de la realidad*, es decir, son improbables, insólitos, pero posibles, explicables por la razón. También guardan estrecha relación y es el “origen a la novela policial contemporánea”¹², donde el relato se encamina a la resolución de un enigma, crimen o asesinato, que por su carácter insólito construye una narración bordeando los límites de la cordura y la comprensión humana orientada a resolverlo, una historia extraña, como es la saga cinematográfica de *Saw* de James Wan.

Lo maravilloso cuenta historias donde lo sobrenatural o imposible es aceptado, “no provocan ninguna reacción particular ni en los personajes, ni en el lector implícito”¹³, es lo ordinario, no existe sorpresa ante lo portentoso, “nunca se pone en duda y los personajes aceptan el elemento maravilloso”¹⁴. Las explicaciones se basan en leyes propias de los mundos imposibles donde suceden las acciones y por muy descabelladas o irracionales que parezcan no plantean problemas pues son totalmente lógicas en su contexto. Los cuentos de hadas, mitos y ciertas leyendas del relato popular conforman buena parte de este abanico de narraciones al igual que los siguientes ejemplos en los que aparece lo sobrenatural aceptado como en *Las Mil y una noches* (s. IX), *Dune* (1965), *La Divina Comedia* (s. XIV), *Toy Story* (1995), *Las aventuras del Barón Münchhausen* (1943). Así los relatos maravillosos se moverían

¹⁰ TODOROV, T., Op. Cit., p. 42.

¹¹ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasía de aventuras: claves creativas en cine y novela*, Op. Cit., p. 34.

¹² TODOROV, T., Op. Cit., p. 43.

¹³ TODOROV, T., Op. Cit., p. 46.

¹⁴ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasía de aventuras: claves creativas en cine y novela*, Op. Cit., p. 35.

tras los límites de la realidad, es decir, son imposibles pero explicables mediante la superstición, lo irracional.

Lo fantástico narra historias en las que la base de lo extraordinario es “proponer un conflicto entre (nuestra idea de) lo real y lo imposible. Y lo esencial para que dicho conflicto genere un efecto fantástico no es la vacilación o la incertidumbre [...], sino la inexplicabilidad del fenómeno.”¹⁵ Es decir, ante la irrupción de lo extraordinario de esencia maravillosa/irracional, en un contexto similar a la realidad, se infiere toda una narración que mediante incertidumbres se encamina a resolver o no resolver dicho conflicto. Las historias fantásticas se moverían por tanto en la *frontera de la realidad*, son hechos imposibles, inexplicables e incomprensibles. Además debemos tener en cuenta que “cuando lo imposible (o mejor, lo que consideramos imposible en relación con nuestra idea de lo real) no entra en conflicto con el contexto en el que suceden los hechos, no se produce lo fantástico.”¹⁶

Si el narrador decide aportar una explicación de lo sucedido de naturaleza sobrenatural-irracional, nos encontraremos ante un relato *fantástico-maravilloso*: “se resuelve con una aceptación de lo mágico como única y exclusiva versión de los hechos.”¹⁷ Puede tratarse de una *confirmación*, “las sospechas sobre el aspecto sobrenatural de los acontecimientos terminan por confirmarse”¹⁸, o bien, como *revelación*, los últimos indicios informan de la verdadera naturaleza sobrenatural del relato, explicada mediante la superstición pero no racionalizada. Relatos como *La muerta enamorada* (1836), *Frankenstein* (1818) o *El Retrato de Dorian Gray* (1890), y películas como *El Resplandor* (1980), *El Sexto Sentido* (1999), *El Truco Final* (2006) o *Contact* (1997) representan esta posibilidad.

En cambio si el narrador decide dar una explicación de lo sucedido mediante argumentos racionales-misteriosos, nos encontraremos ante un relato *fantástico-extraño*: “lo maravilloso resulta completamente verosímil. Sin embargo, esta ilusión se rompe en un momento dado y se provoca un quiebro final hacia lo racional, [...] lo

¹⁵ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 30

¹⁶ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 46.

¹⁷ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasía de aventuras: claves creativas en cine y novela*, Op. Cit., p. 36.

¹⁸ *Ibíd.*

sobrenatural quedaría explicado con argumentos racionales.”¹⁹ Es también como la crítica literaria de finales del siglo XVIII definía a este tipo de historias, lo “sobrenatural explicado”²⁰. Relatos como *Manuscrito encontrado en Zaragoza* (1804), *El Castillo de los Cárpatos* (1892) o *Diez Negritos* (1939) entran dentro de esta categoría. En el ámbito cinematográfico uno de los ejemplos más famosos es *Vértigo* (1958) de Alfred Hitchcock o *Las Diabólicas* (1955) y, como obras más recientes, *Identidad* (2003), *El Maquinista* (2004), *El Ilusionista* (2006), *Moon* (2009) y *El Bosque* (2004) de M. Night Shyamalan.

Si el narrador no aporta ninguna resolución o explicación al suceso imposible constituye lo que Todorov denominó como *fantástico puro*: finales abiertos donde la inconclusión lleva a no disipar los conflictos, dudas o temores planteados por el enfrentamiento entre lo maravilloso/imposible y el entorno real de la narración, “dejan el misterio sin resolver y conceden como válidas y verosímiles tanto la solución racional como la irracional.”²¹ Así acontece en relatos como *Otra vuelta de tuerca* (1898) o *La Venus de Ille* (1835). En el ámbito cinematográfico uno de los casos más significativos de los últimos años fue *El Proyecto de la Bruja de Blair* (1999).

Estas seis posibilidades propuestas por Todorov que ofrecen los relatos que bajo esta investigación conforman lo extraordinario se deben a la propia evolución de la narrativa. Aunque no entraremos de lleno en el mundo del espectador/lector, es evidente que la recepción y percepción de la realidad que tienen influye enormemente en lo que consideran como extraordinario o no, no solo ellos, sino también los personajes de las historias. En efecto, una de las causas de esta subdivisión ha sido la necesidad de los narradores por reinventarse para intentar contar al público lo extraordinario, que, conforme ha ido evolucionando el ser humano, ha variado. El proceso resultante es complejo ya que el mismo Todorov y otros autores dudaron de la existencia de dichos géneros, con fronteras más o menos delimitables o códigos comunes para su interpretación o análisis. Incluso se llegó a plantear que la propia obra que mudara de género durante su desarrollo en varias

¹⁹ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasia de aventuras: claves creativas en cine y novela*, Op. Cit., p. 35.

²⁰ TODOROV, T., Op. Cit., p. 40.

²¹ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasia de aventuras: claves creativas en cine y novela*, Op. Cit., p. 37.

ocasiones: “podemos preguntarnos hasta qué punto tiene validez una definición de género que permitiría que la obra "cambiase de género" ante la aparición de una simple frase como la siguiente: "En ese momento, se despertó y vio las paredes de su cuarto..."”²² Esta duda que se planteaba a si mismo Todorov se la auto respondía páginas después declarando el género de lo fantástico como un género literario *evanescente* o extinto. Sin embargo, desde el punto de vista de esta investigación, esta duda, esta variabilidad y dificultad genérica deviene de la propia característica de la narrativa de lo extraordinario que se explica en el siguiente apartado, su característica peculiar, el cambio.



b. La narración de lo extraordinario como sistema dinámico

A menudo la narrativa, sobre todo en el caso literario, tiende a concebirse como un ente estático, es decir, que no cambia. Una vez que se ha elaborado un relato o se ha filmado permanece inalterable en el tiempo (salvo por deterioro externo) dentro de las fronteras del formato donde se ha escrito o registrado. Por mucho que se reproduzca o se lea la obra siempre será la misma historia una y otra vez. Sin embargo, como nos advierten Catherine Orenstein y Sheldon Cashdan en sus estudios sobre los cuentos de hadas, las narraciones cambian. Quizás es una percepción difícil de aceptar. Sin embargo, como propone Orenstein, es algo muy sencillo. En un principio todos los relatos eran orales. Estos sí eran percibidos como historias cambiantes según el narrador que las contara en cada época. En un momento dado, dichos relatos, fueron confinados dentro de los márgenes de la

²² TODOROV, S., Op. Cit., p. 38.

literatura, un libro, o de una película de cinematógrafo, un rollo de película. De pronto “los personajes se congelan en el espacio y el tiempo, como el cocinero atrapado en el acto de abofetear a su ayudante en el palacio de La Bella Durmiente.”²³ Y, a pesar de encontrarse dentro de esas “cárceles” aparentes, dichas historias siguen cambiando, las narraciones no son iguales que cuando se imprimieron o se filmaron. Es algo que la propia intuición revela y que apunta David Roas de la siguiente manera:

Yo he sido testigo de las risas de algunos de mis alumnos ante el pobre Nosferatu creado por Murnau. Acostumbrados a ciertos motivos y recursos formales del cine de terror actual, las limitaciones técnicas y la <<exagerada>> actuación de los actores (propia, por otro lado, del cine mudo y de los códigos estéticos expresionistas) provocan un distanciamiento crítico –no previsto por la obra– que puede volver cómicas imágenes que para los espectadores de la época fueron terroríficas.²⁴

Este fenómeno de envejecimiento o cambio de las historias no solo responde al paso del tiempo sino a su propia entropía. Según Ricoeur y Gennet, la narración, es un proceso dinámico porque requiere de la participación del lector/espectador, el receptor. El narrador construye la historia en función de ello y el proceso sólo se completa cuando es procesado por la mente de dicho receptor. En ocasiones los “huecos” a completar por dicho receptor son mayores o menores dependiendo del tipo de historia. En este caso, la narración de lo extraordinario, al moverse por el terreno de lo desconocido, misterioso, enigmático o portentoso, es mayor. Paul Ricoeur define este proceso como *estructuración*²⁵. Dicho proceso se basa en lo que Ricoeur señala como *dinámica de la construcción de la trama*: “la configuración del texto parte de la prefiguración del espacio del relato y su refiguración a través de la recepción del trabajo”²⁶. Es decir, depende de los hechos que suceden en la historia, cómo esos hechos se construyen o transforman dentro de una trama y cómo son procesados por el lector/espectador obteniendo o aportando un significado. Por tanto, en cuanto a la narración de lo extraordinario los tres ejes básicos sobre los que depende este sistema dinámico son el relato narrado, la realidad en la que se basa y la

²³ ORENSTEIN, C., Op. Cit., p. 20.

²⁴ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: una definición de lo fantástico*, Op. Cit., pp. 93-94.

²⁵ RICOEUR, P., *Time and Narrative*, volume 1, trad. Kathleen McLaughlin and David Pellauer University of Chicago Press, Chicago, 1984, p. 48; trad. of *Temps et Recit* (Paris: Éditions du Seuil, 1983).

²⁶ *Ibíd.*, p. 53.

interpretación del texto por parte del receptor, muy similar a la tríada narrativa propuesta por Genette²⁷ o al trabajo sobre estudios literarios de Harris.

Ambos son sistemas abiertos [el proceso de forma literario y un sistema dinámico complejo], o sistemas que interactúan con sus contextos, en los que en su complejidad interna se construyen a lo largo del tiempo, dando como resultado una amalgama de posibilidades que el sistema debe reconocer.²⁸

Y quizás la causa por la que a menudo no se tiene en cuenta este aspecto de la narración de lo extraordinario (y posiblemente gran parte de la narrativa), es por la gran cantidad de parámetros y elementos para ser interpretados que hacen aún más complicado hallar patrones para su estudio. Incluso en ocasiones más que en cualquier otro sistema dinámico observado pues, “en un sistema narrativo hay limitaciones para observar dichos patrones: por ejemplo el contexto histórico del texto y de sus lectores, las convenciones semánticas de la época, convenciones de lectura o lecturas prioritarias.”²⁹ Es decir, resulta imposible o muy difícil responder o averiguar cómo eran interpretadas ciertas historias en cada momento pues solo mediante el estudio in situ del mismo podría averiguarse. Sin embargo, sí es posible, como bien apuntan Orenstein y Cashdan, teniendo en cuenta que dicha narrativa se encuentra en permanente cambio, analizar las posibles mutaciones en su construcción, pues el texto, sí ha sido registrado en algún momento y, al menos, sus intenciones o efectos deseados.

Así que más allá de encorsetar nuestro estudio dentro de géneros o patrones narrativos preestablecidos, enfocaremos a través de una perspectiva global mucho más amplia el trabajo. Por ello no renunciamos a acudir, no solo a los cuatro puntos de vista ya mencionados sobre la narración de lo extraordinario si no también a otras perspectivas ínter disciplinares que tratan el caso.

²⁷ “la historia”, “narración” y “narrativa”. GENETTE, G., *Narrative Discourse Revisited*, trad. Jane Lewin, Cornell University Press, Ithaca 1988, pp. 13–15

²⁸ HARRIS, P. A. “Fractal Faulkner: Scaling Time in *Go Down, Moses*.” *Poetics Today*, nº 14, 1993, p. 642.

²⁹ PARKER, J.A., *Narrative Form and Chaos Theory in Sterne, Proust, Woolf, and Faulkner* ed. Palgrave Macmillan, New York, 2007, p. 24.

c. ¿Qué tipo de sistema dinámico es la narración de lo extraordinario?

Como indica el título de la presente tesis nuestro objeto de estudio es doble. Se centra en la narrativa de lo extraordinario, ya definida, y en un fenómeno, que ampliaremos en el siguiente apartado de hipótesis, relacionado con una transformación en el campo de la narrativa de lo extraordinario (fractura y fragmentación de cine y literatura). Al considerar la narrativa como un fenómeno estático, es decir, encorsetado dentro de ciertos patrones que permitieran explicar sus manifestaciones, ha llevado a ciertas conclusiones que aparentemente son totalmente opuestas a lo que planteamos. Sin embargo, los estudios evolutivos, de hibridaciones e ínter disciplinares muestran, paradójicamente, que acercarse a la narrativa de lo extraordinario supone enfrentarse a lo que hemos explicado como un sistema dinámico. Al depender en gran medida de la estructura o concepción de la realidad, o al menos, de la noción que se tiene de la misma (que puede o no puede encontrarse en la misma), los *límites*³⁰ van cambiando, variando a lo largo de los años modificando las construcciones dramáticas en los relatos. Es decir, no solo debemos tener en cuenta este hecho para analizar el conjunto de las historias sino también su funcionamiento dinámico interno, es decir, los mecanismos dramáticos utilizados, el empleo del espacio y el tiempo, algo que Maria Nikolajeva³¹ establece al chocar con mundos o elementos que aparentemente no se rigen por las mismas leyes que el de los lectores/espectadores (ya sea para hacer creíbles los relatos o no).

En ciencia en general se distinguen tres posibles sistemas dinámicos: *estables*, *inestables* y *caóticos*. Los sistemas estables tienden a un punto fijo de resolución describiendo trayectorias determinadas y predecibles. Los sistemas inestables se escapan de dicho punto fijo y poseen oscilaciones periódicas que describen trayectorias erráticas debido a múltiples factores. Y por último los sistemas caóticos manifiestan ambos comportamientos a la vez.

Se han detectado estas posibles características dentro de la narrativa de lo extraordinario. El tipo dinámico estable serían las narraciones que Todorov

³⁰ “lo fantástico no es sólo un hecho de percepción del mundo representado, sino también una interacción entre un fenómeno de escritura y una estrategia de lectura [...] alguna de sus formas se consume, decae, desaparece, pero otra, mutante, toma el relevo, modificando su caracterización histórica.” CAMPRA, R., *Territorios de la Ficción*, ed. Renacimiento, Sevilla, 2008, pp. 189-190.

³¹ NIKOLAJEVA, M., *From Mythic to Linear. Time in Children`s Literature*, ed. Scarecrow Press INC, London, 2000.

consideraba como extrañas puras o maravillosas puras en las que el movimiento existe pero tiende siempre a una resolución clara y concisa, muy propia de un género determinado. Es decir, son analizables en tanto en cuanto sus patrones se repiten, a pesar de que sigan cambiando en su evolución narrativa. Igualmente son predecibles pues se basan en constantes claras como la credibilidad o no de las mismas en función de la consideración de dichas obras, es decir, de la aceptación de lo extraordinario en las mismas, por lo que la participación del lector/espectador en ellas es menor y el conflicto generado también.

En cambio el resto de manifestaciones señaladas por Todorov de lo extraordinario su movimiento o dinamismo parece encuadrarse dentro de dos percepciones muy diferentes, dependiendo del prisma bajo el que se estudien. La primera responde a la percepción clásica de Todorov de mitad de siglo XX en adelante y del gran conjunto de estudios sobre el fantástico, fantasía, terror y demás manifestaciones de lo extraordinario. Se basan en eso que definíamos y que Todorov señalaba como imprescindible, la duda o evanescencia que provoca lo extraordinario al confrontarse con lo ordinario que genera lo que hemos llamado como un *comportamiento dinámico inestable* de la narración. La segunda alude a la ausencia de la misma debido a un sistema totalmente indescriptible, ya sea porque no encuentra un género donde alojarse, o bien porque por acción u omisión, reviste un cariz de descontrol narrativo, una especie de amalgama caótica o de fragmentación extrema en el discurso, que llamaremos *comportamiento dinámico caótico*.

c.1) Comportamiento dinámico inestable: *el péndulo de la incertidumbre*

En la narrativa de lo extraordinario cuando la historia se mueve entre diferentes parámetros que afectan a su esencia, es decir, oscila entre lo extraño, maravilloso y fantástico surge lo que Todorov señala como evanescencia, es decir, “la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento *aparentemente* sobrenatural”.³² Dicha vacilación se cierne puramente en la interpretación emocional del lector/espectador, ya sea por el terror ante los hechos recibidos (algo comúnmente aceptado) o su sorpresa o asombro. En muchas ocasiones se resuelve finalizando la obra y dando el resultado extraordinario

³² TODOROV, S., Op. Cit., p. 24.

o no, es decir, aportando una explicación, o bien, como señala Flora Botton “el misterio está ahí *para no ser resuelto*, el héroe *no* llega al final de su aventura, y el lector se quedará (idealmente) en el suspenso para siempre.”³³

EL PÉNDULO DE LA INCERTIDUMBRE

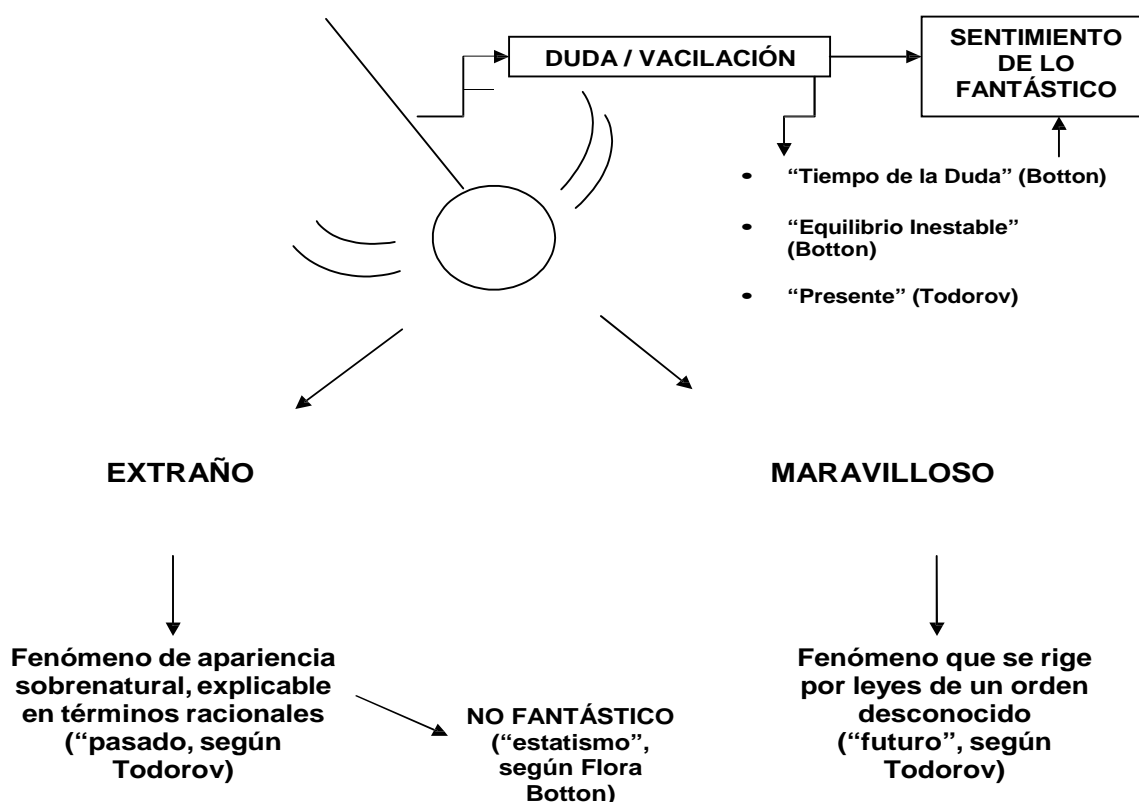


Diagrama 1³⁴

Lo que configura este tipo de historias como relatos en permanente cambio es una “situación de *equilibrio inestable*”³⁵. El grado de dependencia del texto con el lector/espectador es mayor y el sistema creado en la narración puede o no funcionar debido a múltiples variables. Estos principios de lo fantástico se han extrapolado en gran medida al conjunto de la ficción no realista siendo muy difícil encontrar manifestaciones puras como las denominaba Todorov. Si imaginamos estos presupuestos colgando de un *péndulo*³⁶, y establecemos dos puntos hacia los que se

³³ BOTTON, F., Op. Cit., p. 41.

³⁴ PÉREZ MORALES, R. F., “El péndulo de la incertidumbre: hacia una definición del género fantástico”, *Las fuentes del miedo en H.P. Lovecraft*, Op. Cit., p. 75.

³⁵ BOTTON, F., p. 35

³⁶ PÉREZ MORALES, R. F., *Las fuentes del miedo en H.P. Lovecraft*, Universidad de las Américas Puebla, México, 2007, p. 75.

mueven, lo *extraño* y lo *maravilloso*, encontramos que lo fantástico representaría esa oscilación, esa indecisión por utilizar sólo una parte de las técnicas de lo extraordinario. Es decir, supone la combinación de dos estilos, y por lo tanto, la búsqueda o inferencia de la duda en el lector implícito que señalaba Todorov.

En estas narraciones el movimiento sería una especie de oscilación pendular en las que interviene lo extraordinario. El lector/espectador es conducido a través de una serie de pruebas y andamiaje dramático hasta la consecución final de la obra ya sea mediante una resolución racional o no. Normalmente el tipo de obras que siguen estos parámetros suelen ser catalogadas dentro de géneros más o menos acotados. Sus estructuras se repiten una y otra vez y son más identificables y observables a pesar de tratarse de un sistema dinámico. Por lo tanto la predictibilidad y el funcionamiento de la narrativa de lo extraordinario y sus efectos en este tipo de sistemas sería mucho mayor y posible que en el resto pues siguen unas reglas determinadas, a pesar de contar con la indeterminación de la aceptación del espectador/lector de las pruebas presentadas. Este principio es muy similar a la concepción mecanicista o determinista de la física clásica predominante durante muchos siglos. En algunos casos teóricos como Laplace llegaron a imaginarse una entidad como un “demonio”, “capaz en cualquier instante de observar la posición y la masa de todo el universo y su velocidad, controlando todas las posibilidades del mismo”³⁷, al igual que se considera a los narradores en muchas ocasiones. La trayectoria que dibujaríamos de ese péndulo que hemos señalado detenido en el espacio, sería algo similar al siguiente diagrama, siempre encaminado al mismo lugar, siempre similar.

³⁷ PRIGOGINE I., STENGERS, I, *Order out of Chaos: Man's New Dialogue with Nature*, Bantam Books, Toronto, 1984, p. 75.

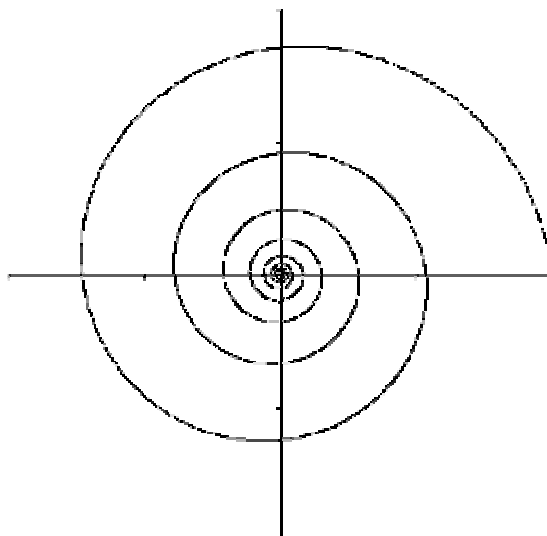


Diagrama 2³⁸

Así que por muchos giros y obstáculos que ofreciera la narración orbitaría o se movería en torno a una dirección determinada creada por la construcción dramática que terminaría, o bien, dejaría en suspenso la resolución de lo extraordinario. Dicha trayectoria asumiría un patrón repetido que siempre le llevaría al mismo lugar dependiendo de los mecanismos narrativos empleadas. Dicho lugar al que se dirige se denomina *atractor*: “hacia lo que tiende el comportamiento de un sistema o hacia lo que es llevado”³⁹, mostrado a través de su evolución en el *espacio de fases*⁴⁰.

Reconsideremos el péndulo. Cuando mapeamos su comportamiento en un espacio de fases, observamos que la trayectoria de espirales concurre en un punto fijo, la figura representa la atracción del péndulo hacia el final del estado. [...] Sistemas como los péndulos exhiben los comportamientos clásicos determinista, no importa como varíen las condiciones iniciales dentro del campo de atracción, la trayectoria será y caerá siempre sobre el mismo punto atractor.⁴¹

Y como plantea Todorov, y gran parte de teóricos, ese elemento de interés sobre el que gira la narración, tan evanescente, sería por lo tanto el atractor. Se encontraría dentro de la narración y sería el propio elemento extraordinario. De ahí que Todorov argumentara que una vez era revelado, la “evanescencia” terminaba, y

³⁸ PARKER, J. A., Op. Cit., p. 13.

³⁹ CRUTCHFIELD, J. P., FARMER J. D., PACKARD N. H., Shaw R. S., “Chaos.” *Scientific American* December 1986, p. 50.

⁴⁰ El *espacio de fases* es la representación cartesiana de la evolución de las variables de un sistema dinámico escogido, hacia donde va, el tiempo que tarda, su comportamiento, etc. Se utiliza numéricamente. En la narrativa sería como la propia trama o relato donde transcurren los hechos.

⁴¹ PARKER, J. A., Op. Cit., p. 12.

el fantástico con el. Así que solo mediante su estado prolongado, es decir, su no resolución, aducía que se conseguía mantener aquello que denominaba como fantástico puro, incluso después de la lectura o visionado de la historia. Sin embargo, finalizando su teoría, Todorov argumentaba que dicho fenómeno era imposible de conseguir, porque el lector, cada vez más escéptico, no estaba dispuesto a aceptarlo, pues una vez terminada la recepción de la obra la olvidaba. Incluso llegó a concluir que el género se había extinguido por la irrupción del psicoanálisis, elemento de juicio crítico sobre el que lo extraordinario era campo de estudio. Muchos teóricos han apuntado los errores de esta afirmación pues después del psicoanálisis se han seguido narrando historias de lo extraordinario. Quizás lo que venía a argumentar era que el comportamiento determinista de la narración fantástica había cambiado.

c.2) Comportamiento dinámico caótico: *fractura y fragmentación de lo extraordinario*

Este cambio de perspectiva aborda determinadas narraciones de lo extraordinario donde los códigos, las constantes o patrones percibidas por los teóricos se desdibujan progresivamente o desaparecen, es decir, relatos cuya construcción es un enigma para el lector/espectador en sí mismos. No tratan meramente de resolver un misterio o de plantearlo, sino que son en ocasiones inclasificables a priori, aparentemente desordenados o con tantos huecos que provocan una sensación de estar todo fracturado y fragmentado, de caos. Lo que parecía ser, no es, o lo que se cree que se está observando pertenece a una manifestación determinada de lo extraordinario, deja de serlo. Es lo que hemos denominado como *fractura y fragmentación narrativa* de lo extraordinario y que para explicarlo, debemos acudir a un campo, aparentemente tan lejano, como la teoría del caos.

Durante las últimas décadas del siglo XX surgió una corriente teórica aplicada a gran cantidad de ciencias, desde las matemáticas, física, hasta la economía. Ante la imposibilidad de explicar o prever ciertos acontecimientos, sucesos o variables en sistemas dinámicos, se volvió muy popular entre los investigadores la comúnmente llamada *teoría del caos*.

A principios de los años 60, Edward Lorenz utilizó una ecuación diferencial no lineal para representar la atmósfera como un sistema simple de convección. [...] Las ecuaciones diferenciales son deterministas, pero, como Lorenz descubrió, las soluciones no eran necesariamente determinables, una conclusión con múltiples ramificaciones fuera de la predicción Meteorológica.⁴²

A través de dichos modelos se tiene en cuenta por ejemplo que la temperatura del verano en alguna parte del mundo se va a mover en un determinado rango pero no se puede predecir con exactitud cuando van a suceder tormentas o como van a ser de intensas. El descubrimiento de Lorenz pasó inadvertido hasta los años 80 donde multitud de teóricos revisitaron sus planteamientos creando nuevas teorías y modelos. Incluso dichos estudios influyeron enormemente en la cultura popular, tanto en el cine como en la literatura.

A finales de los 80 principios de los 90, la teoría del caos se convirtió en un fenómeno de la cultura popular, aparecieron diseños gráficos de atractores extraños, fractales de colores en camisetas y posters con frases como “el efecto mariposa”, entrado poco a poco en el habla coloquial. El megabestseller de Michael Crichton *Jurassic Park* y las películas basadas en ello representaron la influencia y el impacto que tuvo la teoría del caos en la cultura popular.⁴³

En el siglo XXI poco a poco ha sido desplazada por la mecánica cuántica y diversos avances científicos. Aunque sigue vigente y es de especial interés para estudiar el comportamiento de sistemas dinámicos no lineales, como es el caso de esta investigación, a continuación explicaremos cómo se desarrolla en el campo de las humanidades.

En nuestro ámbito académico de la narrativa, ha sido estudiado este fenómeno por diversos autores como Jo Alyson Parker (*Narrative Form and Chaos Theory in Sterne, Proust, Woolf, and Faulkner*), aplicado a la literatura o Alex Argyros (*Narrative and Chaos*) y sobre todo por el Dr. Michael Bhatti (Macromedia University for Media and Communication in Munich, Germany), cuyo principal estudio se centra en la narración interactiva a través de videojuegos y guion (*Interaktives Story Telling - Zur historischen Entwicklung und konzeptionellen Strukturierung interaktiver Geschichten*). En su trabajo desarrolla el concepto de *chaos paradigm*, procedente de la investigación de la teoría del caos en conjunción con las obras del teórico del guion Syd Field y Christopher Vogler. El *paradigma del caos* explica tanto en cine, literatura, televisión o en el caso del profesor Bhatti, los

⁴² PARKER, J. A., Op. Cit., p. 8.

⁴³ PARKER, J. A., Op. Cit., pp. 17-18.

videojuegos, el conflicto que se produce entre elementos y fuerzas inestables a lo largo del tiempo de una narración. Bhatti afirmó que este tipo de relatos nunca llega a controlarse, pues es imposible ya que esto no se consigue ni siquiera en las narraciones convencionales, forma parte de una ilusión: los jugadores o lectores generan sus propias historias e interpretaciones, tienen sus intereses y a menudo no coinciden con las del narrador.

En nuestro caso, más delimitado que un videojuego online, la narración de lo extraordinario en cine y televisión, vamos a tener en cuenta cuatro aspectos clave que explican la fractura y fragmentación y por lo tanto su carácter caótico. Dicha narración lo que hace es “socavar las nociones clásicas de estabilidad, repetición, predictibilidad, causalidad, tiempo absoluto y la objetividad del observador.”⁴⁴. Este tipo de narración manipula “el orden, la repetición y la duración de los sucesos destacando la interconexión entre el receptor y el texto”⁴⁵. Vamos a ir explicando cada elemento por separado como propone en su estudio J.A. Parker.

Orden: al contrario que las narraciones habituales la cronología se ve alterada. El pasado, presente y futuro no se distribuyen de una manera lineal sino que se entremezclan o se difuminan. Las conexiones de causalidad por tanto también se ven alteradas ya que elementos cronológicamente posteriores pueden tener efectos sobre anteriores. Es muy difícil identificar las condiciones iniciales que llevaron a la representación de estos hechos o la situación narrada.

Repetición: a menudo se presentan o se narran diferentes versiones del mismo suceso o se sintetizan muchos eventos en uno. A través de la dosificación de la información y su iteración la percepción de dicho acontecimiento de nuevo cambia. Genette define este modo narrativo como *relato iterativo*⁴⁶.

Duración: se exagera la compresión del tiempo narrado. Deliberadamente se focaliza la atención en aspectos aparentemente triviales como la duración de los eventos, la duración de la lectura/visionado e incluso de la ejecución o escritura de dicha obra. El tiempo se representa como algo dependiente de la percepción y no como algo absoluto o incluso se utiliza para otros propósitos.

⁴⁴ PARKER, J. A., Op. Cit., p. 25.

⁴⁵ Ibid.

⁴⁶ GENETTE, G. *Narrative Discourse: An Essay in Method*, Cornell University Press, Ithaca, 1983, p. 116.

Interacción: se utilizan mecanismos meta narrativos que provocan o implican aun más al lector/espectador ya sea para engañarlo u obligarlo a aceptar determinados aspectos de la narración. A menudo suceden transgresiones entre los niveles narrativos que emergen mediante esta interacción, cambiando el significado de la obra según la particular interpretación del receptor o intereses del mismo.

Este tipo de narraciones puedan parecer indeterminadas o absolutamente impredecibles ya que hay demasiadas variables que no podemos conocer y cualquier variación de los mismos puede tener efectos exponenciales en el relato. Sin embargo, gracias a la teoría del caos podemos establecer ciertos parámetros para identificarlas y estudiar el desarrollo narrativo que poseen. Al igual que le sucedía al profesor Lorenz, no podemos establecer cuando sucederá una tormenta, ni su intensidad, pero sí aportar una aproximación al suceso, es decir, establecer una horquilla que represente la evolución del evento. En narraciones de lo extraordinario que presentan estas características no podemos establecer una estructura genérica paradigmática, pero sí, una aproximación, una predicción del movimiento de su construcción dramática. Y dicha construcción dramática dinámica tiene un eje que juega con el llenado de huecos de significado que hace el espectador/lector al recibir el relato. A diferencia del péndulo, ese atractor, se encuentra tanto dentro de la obra (en el espacio de fases) como fuera, en el espectador. Es lo que en teoría del caos se denomina como *atractor extraño*: “el punto de la atracción atrae y repele al mismo tiempo la trayectoria del sistema, lo que garantiza que la trayectoria nunca pasará de hecho a través de él, sino que al acercarse se desviará.”⁴⁷ Se encuentra como hemos adelantado, en una dimensión fractal, es decir, dentro del espacio de fases donde suceden los acontecimientos, en la historia, y fuera, en el caso de la narrativa, en el espectador/lector. Si representáramos un diagrama se parecería la estructura del relato a lo siguiente:

⁴⁷ PARKER, J. A., Op. Cit., p. 15.

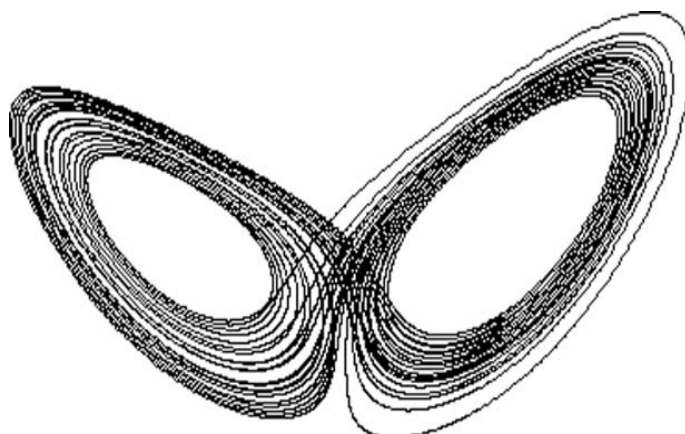


Diagrama 3. Atractor Extraño de Mariposa de Lorenz.⁴⁸

Repele al espectador/lector y lo atrae al elemento extraordinario mediante la utilización de determinados mecanismos narrativos que se basan en la negación del hecho, es decir, en que ciertas constantes jueguen con la comprensión del relato, no aceptando por ejemplo, que el personaje protagonista muere a los cinco minutos de la narración, apareciendo totalmente recuperado instantes después. Aceptación/negación al mismo tiempo. Este proceso puede funcionar, ser coherente con la historia, con el relato, o no hacerlo. Existen atractores extraños diferentes al diagrama de Lorenz, como por ejemplo el representado por Rössler que se basa en que el movimiento suele “orbitar alrededor de ciertas coordenadas dentro de un espacio o cuenca determinada, pero no podemos predecir cuando dicha orbita se moverá mas cerca o lejos de dichas coordenadas. Las trayectorias divergen a veces y otras casi convergen, pero nunca se repiten exactamente.”⁴⁹ Es el llamado atractor extraño de embudo.

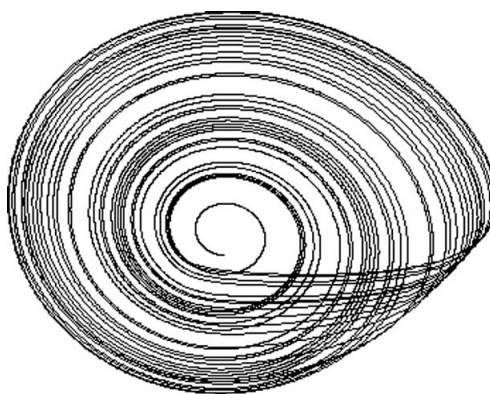


Diagrama 4. Atractor Extraño de Embudo de Rössler.⁵⁰

⁴⁸ PARKER, J. A., Op. Cit., p. 16.

⁴⁹ PARKER, J. A., Op. Cit., p. 13.

⁵⁰ PARKER, J. A., Op. Cit., p. 15.

Aplicado al relato nos encontraríamos con narraciones a menudo tan abiertas, o aparentemente abiertas a la interpretación del lector/espectador que provocarían el absoluto descontrol del narrador sobre el resultado final de la obra, es decir, lo que al final se quiere conseguir con dicha obra, el mensaje a transmitir o la representación buscada. En ocasiones puede ser ese el objetivo, generar desconcierto o múltiples perspectivas cuestionando ciertas partes de la realidad, o bien, generar un fallo total en el relato consiguiendo efectos inesperados. Pero como apuntan otros autores que estudian esta posibilidad siempre existe algo de control. Barthes define este fenómeno de lectura como “entradas posibles en el proceso de autoescritura.”⁵¹ Dichas entradas posibles, tarde o temprano terminan convergiendo dentro de un área específica o deseada aunque “existan un infinito número de interpretaciones de un texto particular.”⁵² Bhatti señala que finalmente en todas ellas está presente la *trama alfa*⁵³, es decir, el plan original de concepción del relato interactivo, a pesar de existir resultados infinitos, tantos como usuarios lean o jueguen en la historia.

Teniendo en cuenta estos aspectos, este inmenso campo de estudio, la transformación de las narraciones de lo extraordinario en la narrativa cinematográfica occidental, apoyándonos en la literaria, pasamos al siguiente epígrafe donde explicaremos cuales son nuestros objetivos e hipótesis para esta investigación.

III. Objetivos e Hipótesis

Cuando pensamos en las narraciones cinematográficas extraordinarias de la actualidad tendemos a encorsetarlas y clasificarlas dentro de géneros o etiquetas más o menos preestablecidas que a veces no significan nada o se atienen exclusivamente al efecto que generan en el espectador, terror, drama. Seguramente sea necesario hacerlo, no sólo para el productor o distribuidor que vende las películas, sino también para el público que se acerca a verlas. Incluso, pasado el tiempo, para el dependiente de la tienda del supermercado más cercano le sea de utilidad a la hora de ordenarlas y

⁵¹ BARTHES, R., *S/Z: An Essay*, Hill and Wang, New York, 1974, p. 5.

⁵² PARKER, J. A., Op. Cit., p. 27.

⁵³ BHATTY, M., *GAME DESIGN: The Dramaturgy of the Playground...*, <http://michael-bhatty.blogspot.com.es/>, Sunday, December 11, 2011. Accedido el día 26-12-2013 del siguiente enlace:<http://michael-bhatty.blogspot.com.es/2011/12/game-design-dramaturgy-of-playground.html?zx=674f7998df3c188f>

colocarlas o bien para el programador de la televisión. Quizás sea por esta razón que, ocasionalmente, muchos filmes caen en el olvido, la confusión, o bien el cajón de sastre de convencionalismos modernos.

Por mucho boato o parafernalia que algunas producciones cinematográficas parezcan estar dotadas, existe un momento en su creación en el que sucede algo. Surge una pregunta que se responde a sí misma, consustancial al propio acto de narración, “¿Qué queremos contar?”, y, “¿Cómo queremos contarlo?” Es lo que muchos autores denominan como *los temas* o bien *las premisas dramáticas*. Si queremos hablar de la venganza, o bien, del amor, del odio, o, tal vez, de algo más concreto y trascendente como la redención después de la muerte, los amigos que se fueron, el origen de la vida, la leyenda de un caballero, etc., se utilizarán ciertos recursos dramáticos y narrativos concretos.

Después llegará el siguiente paso, decidir cómo construir el relato en función de aquello que se quiere expresar encontraremos estructuras preestablecidas, tan antiguas como el mundo. Pueden alterarse ciertos aspectos de la narrativa tradicional, mientras que otros permanecerán inalterables en el tiempo. Se encuentran escondidos, camuflados, fragmentados, desperdigados dentro de las innumerables etiquetas que la modernidad y posmodernidad nos ofrecen, que, sin duda, nos recuerdan a ellos. Este es el caso, por ejemplo de una de las manifestaciones de lo extraordinario, el cuento maravilloso, el *cuento de hadas*: historias complicadas y sencillas a la vez, que transmitían unos temas muy concretos, cuyas estructuras se podrían recitar casi de memoria. Aún existen en la industria cinematográfica actual pero cuya forma ha cambiado.

Este problema de clasificación y análisis en las películas y relatos de lo extraordinario, tanto en marcos teóricos como divulgativos, revela que narrativamente hablando hay algo que no encaja. Su construcción actual encierra determinadas cosas que las hacen diferentes, presentan ciertas variables no identificadas. En esta tesis doctoral elaboraremos un marco teórico identificable que permita acercarnos a lo extraordinario, tanto narrativamente como académicamente. Además buscaremos y elaboraremos un modelo narrativo que se adapte y explique como se modifica y se constituye lo extraordinario contemporáneo. Vamos a determinar las causas de este proceso que hace que dichas narraciones

extraordinarias sean tan difíciles de considerar y clasificar, de dónde proviene este interés o por qué se utilizan de esta manera. Señalaremos los elementos narrativos asociados que hacen posible este fenómeno, es decir, los mecanismos dramáticos que intervienen en dichos relatos: cuales son, de qué tipo, cuando aparecen y por qué los narradores los utilizan para contar sus historias, sobre todo, cinematográficamente. Determinaremos las consecuencias de esta construcción narrativa o mecanismo (si existiera), tanto a nivel teórico como diegético, en el espectador e incluso en otras narraciones del mismo tipo. Para ello nos hemos guiado por las siguientes hipótesis de trabajo:

En primer lugar, la *narrativa de lo extraordinario* engloba gran parte de las manifestaciones y géneros como el terror, la fantasía o el fantástico, hasta el misterio, lo extraño, la ciencia ficción, sus hibridaciones. Más allá de ser diferentes, estas manifestaciones de lo extraordinario comparten un tronco común y, por lo tanto, son deudoras de una misma intención y construcción narrativa. Como subhipótesis consideramos que históricamente se les diferenciaría por los efectos que causan en los espectadores/personajes, siendo este el problema en origen para su estudio. Analizamos la narración de lo extraordinario desde su construcción y estructura y no exclusivamente desde sus efectos.

En segundo lugar, la narración de lo extraordinario cambia a lo largo del tiempo en función de la construcción de la realidad. El fenómeno fundamental del cambio es una progresiva cotidianización, es decir, trasladar, enfrentar o descubrir lo extraordinario al mundo real para diversos propósitos, como por ejemplo, el cuestionamiento de la realidad, aumentar el impacto causado tanto en personajes como en el público objetivo o burlar el escepticismo imperante en cada época. Este proceso de adaptación a la percepción del receptor, espectador/lector es lo que denominamos como *cotidianización de lo extraordinario*.

En tercer lugar, la narrativa de lo extraordinario en cierto momento se fractura dramáticamente, fragmentando posteriormente los componentes claves de la narración en su construcción de manera *caótica*. la trama se convierte en un enigma en sí misma, un metaenigma. Los personajes se fracturan, desconocen su propia función o identidad dentro de la historia y el elemento extraordinario aparece cada vez más implicado dentro del universo de ficción., y se alteran elementos como el

espacio y el tiempo narrativo. Este proceso arrancararía a finales de los años 70 en la cinematografía y se consolidaría a finales de los 90 principios del siglo XXI.

En cuarto lugar, dicho patrón de fragmentación narrativa de lo extraordinario funcionaría de manera similar a un truco de magia. Se basaría un meta mecanismo llamado atmósfera que utiliza lo extraordinario como catalizador para subvertir la narración y engañar al espectador/lector. La estructura narrativa estaría orientada a la consecución de la *suspensión involuntaria de incredulidad*. El espectador/lector toman lo sucedido como verdad sin percatarse que es ficción hallándose convencidos de su posibilidad. Este hecho se definiría como *efecto fantástico*⁵⁴. Esto permitiría la presencia de varias historias en una misma historia, revelándose o no, finalmente, una como la correcta o interpretación correcta. Sin embargo, ¿es posible que a pesar de todo, el resultado final de la narración pueda ser impredecible?, ¿es plausible que las piezas quizás nunca lleguen a encajar en la experiencia narrativa del espectador/lector, provocando además efectos no deseados?

Finalmente, al considerar como sistema dinámico la narrativa de lo extraordinario. ¿Podría ser posible predecir las tendencias de las historias en función de ciertas variables procedentes de la raíz de las mismas?, es decir, ¿poseen estructuras similares, como entre otros plantea Joseph Campbell, que puedan extrapolarse a la construcción dramática futura?

⁵⁴ Una persona está sentada en una parada de autobús y al lado hay un cartel publicitario con la película *Chucky el Muñeco Diabólico* en ella. Hasta aquí todo normal. Sin embargo, ante los que se sientan allí surge de detrás del cartel un enano gritando y "disfrazado" como el citado muñeco espantoso. El resultado: todos huyen aterrorizados. ¿Cual es la explicación a todo esto? Bien, el efecto fantástico nos dice que la explicación más plausible es que todas esas personas conocen, o bien al ver el cartel, adquieren una noción de lo sobrenatural, o peligroso que es y al mismo tiempo todos ellos saben que es ficción, no es real no existe, es solo una película. Entonces... ¿por qué corren cuando sale el enano mal vestido? La respuesta es sencilla. Corren porque durante un instante al verle surgir de detrás de ese cartel, en su mente, ese personaje aterrador se vuelve real y por lo tanto peligroso y al irrumpir en su mundo cotidiano genera la reacción más común a todos, el miedo. Sin embargo, ese miedo, no es real, es una ilusión que forma parte del efecto fantástico, un estímulo que penetra directamente en el inconsciente activando los resortes de autodefensa, en este caso, la supervivencia ante un peligro inminente. El peligro es real, pero el miedo, en este caso no. No hay tiempo para racionalizar la ilusión, ya hemos caído en la trampa. De igual manera funcionan este tipo de historias. Ahora bien, lo interesante y complejo, son los diferentes trucos empleados para conseguir el mismo proceso (atemorizar) o diferente (asombrar).

IV. Metodología

Retrocederemos en la primera parte de la tesis a la raíz de dichas historias, la raíz primigenia de lo extraordinario, donde cuentos, mitos y leyendas narraban relatos muy similares, salvando las distancias. Analizaremos los orígenes de esta narrativa hasta su primera transformación dramática cuando empieza a percibirse cierta incredulidad y escepticismo ante dichas narraciones, donde comienzan a aparecer las primeras artes modernas y gustos estéticos por los límites. Analizaremos cómo el público rechazará este tipo de obras en favor de otras realistas o del ámbito del drama, quedando confinadas al mundo rural o popular. También estudiaremos la progresiva transformación de estas historias de lo extraordinario para adaptarse a los nuevos tiempos, siglos XVIII y XIX donde lo sobrenatural, lo imposible queda relegado a la superstición. Para ello explicaremos cómo a través de la cotidianización de los elementos extraordinarios intentaron volver a hacer creíbles dichas historias. Analizaremos los nuevos elementos dramáticos creados por estos autores para subvertir, aterrorizar o asombrar a sus lectores cada vez más escépticos. Atenderemos en cada momento histórico qué se entiende por imposible, en función de lo que se entiende por real para así conseguir extrapolar el modo en que se contaba lo extraordinario para que su construcción narrativa fuera creíble, para que su efecto funcionara hasta llegar al momento en que los narradores de lo extraordinario optan por el efecto fantástico para contar sus historias.

En la segunda parte de la tesis centraremos nuestro estudio en el ámbito cinematográfico, sin perder de vista lo literario. Analizaremos cronológicamente la evolución de las obras de lo extraordinario, cómo cambian en función de los nuevos avances científicos, de la nueva percepción de la realidad y de la sociedad y sobre todo, de las obras literarias, que en este sentido irían un paso por delante. Finalmente nos detendremos en el momento en que creemos que la fractura y fragmentación narrativa empieza a suceder, finales de los años 70 del siglo XX, donde muchos teóricos afirman que se produce la quiebra de la modernidad. Aunque este fenómeno ya había sucedido anteriormente en literatura y, evidentemente, en las adaptaciones cinematográficas de las mismas, o en obras significativas pero aisladas, es a partir de este momento en que se comienza a poner de relieve este fenómeno, aún no de modo generalizado pero sí de forma muy importante. Veremos qué autor o autores

indagan sobre esta “nueva” forma narrativa. Este hecho se simultaneará con la revitalización y transformación del género extraordinario que llegado cierto momento se agotará debido a la banalización o sobre exposición de dichas historias hasta explotar necesariamente estas nuevas estructuras de fragmentación. Terminaremos este apartado dando una visión general de las pautas, obras y transformaciones cinematográficas que han conducido también a estas nuevas manifestaciones a un cierto nivel de agotamiento, estudiando qué autores o corriente de autores las utilizan en mayor medida.

En la tercera parte de la tesis indagaremos sobre las estructuras, mecanismos dramáticos y aspectos clave de estas narraciones extraordinarias fragmentadas. Mediante ciertas herramientas de análisis crearemos un modelo a seguir para identificar, explorar y argumentar cómo funcionan cinematográficamente e incluso literariamente, este fenómeno. Aportaremos nuestra propia visión sobre el caso, y como sucedió en la primera parte, acudiremos a varios ejemplos cinematográficos para extrapolarla y revisar su funcionamiento.

PRIMERA PARTE

DE LA NARRACIÓN ORAL A LA LITERATURA DE LO
EXTRAORDINARIO

..

Capítulo 1

Orígenes de la Narrativa Extraordinaria

*Religiones, filosofías, artes, las formas sociales del hombre
Primitivo e histórico, los descubrimientos principales de la ciencia
Y la tecnología, los propios sueños que pueblan el dormir, surgen de
La magia básica del anillo de los mitos.
El Héroe de las Mil Caras, Joseph Campbell.*

1. Credulidad y aceptación de historias extraordinarias

Aunque pueda parecer paradójico, para nuestros ancestros un dragón era extraño y desconocido, atemorizante o benévolo, pero real, no imposible. Real porque explicaba una parte de la realidad de la que no se dudaba y de la que, al no disponer de ciencia guiada por la razón que dominara las esferas de conocimiento, se consideraba como válido, verosímil. Sin embargo, según avancemos en estas páginas, veremos cómo llegado cierto momento lo extraordinario se convertirá en algo conflictivo con lo cotidiano, con la noción de realidad, dentro del universo de ficción, dejando de parecer algo posible, real, natural, común, convirtiéndose en lo imposible algo que es inexplicable por la razón (y sabemos que ciertas cosas escapan a la misma), “lo que es posible e imposible va cambiando.”⁵⁵

Las historias de sucesos extraños y sobrenaturales están presentes en la humanidad desde sus orígenes. El temor y al mismo tiempo la atracción por lo desconocido, por las fuerzas extrañas de la naturaleza, por el más allá, provocan una fuerte creencia en lo numinoso lo sagrado que se manifiesta tempranamente de forma oral y, más tarde, de forma escrita en la literatura popular y en la culta. Tendrán que pasar varios siglos de civilización para que el hombre pueda jugar literariamente con este sentimiento. Hasta que la creencia persista, no podrá ser utilizada como elemento estético⁵⁶

⁵⁵ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., pp. 33-34.

⁵⁶ TRANCÓN, M., “En torno a lo fantástico”, *La literatura fantástica en la prensa del Romanticismo* Diputació de Valencia Institució Alfons el Magnànim (ed.), Valencia, 2000, p. 17.

Esto nos lleva a un segundo paso, la credulidad o no del acontecimiento extraordinario. La esencia del suceso narrado puede ser perfectamente extraña o maravillosa pero no ser creíble para los personajes o el espectador/lector. Una enfermedad mental es algo natural y posible y, sin embargo, en la antigüedad la mayor parte de pacientes no eran tomados en consideración, no resultaba creíble su esencia real y se les etiquetaba como endemoniados, en el mejor de los casos. Y el proceso inverso podemos encontrarlo en la creencia de fantasmas como motor de gran parte de religiones, creencias y costumbres a lo largo de los relatos primigenios que la razón se ha encargado de negar su existencia. La narración extraordinaria se adapta a este extremo para conseguir contar los sucesos que representaba de la mejor manera posible, es decir, que fueran tomados al menos como creíbles, verosímiles. En esta continua evolución por contar, representar, o domeñar la realidad, el primer estadio dentro de las narraciones extraordinarias podemos señalarlo como una predominancia de la narración maravillosa o imposible, una credulidad y aceptación general de historias extraordinarias de este tipo, cuyas causas vamos a continuación a desgranar.

1.1. Las sociedades encantadas o plenas de sentido: realidad estable mediante la superstición

Durante muchos siglos, dentro de la realidad, se sucedían innumerables misterios que hacían necesario explicaciones que la mente primitiva no podía racionalizar. Por lo tanto, el medio más utilizado era la respuesta maravillosa, lo irracional. La realidad abarcaba tanto lo natural como lo sobrenatural, todo era posible, desde dioses hasta monstruos mitológicos, brujas, hombres lobo. El hombre primitivo para explicar aquello que le resultaba extraño e impresionante acudía a los medios a su alcance, tanto cognitivos como comunicativos, para contarlos, para describirlos. Los dragones, monstruos y otros seres fantásticos, motivos o arquetipos, quizás eran entelequias necesarias para describir, para narrar aquello que se desconocía y que, y esto es muy importante, resultaba verosímil, resultaba real.

Musil⁵⁷, entre otros autores⁵⁸, establece que el ser humano es incapaz de vivir sin un orden establecido que le ayude a escapar de ese profundo sentimiento de

⁵⁷ MUSIL, R., *Precision and Soul*, University of Chicago Press, Chicago, 1990.

inseguridad que crea lo desconocido, lo extraordinario. Necesita frenarlo y comprenderlo evitando, por tanto, el caos. Ese orden aporta constantes perceptibles y descifrables para el ser humano sobre las que construye su identidad, la noción de lo que está bien y mal, forjando su espacio individual dentro de un espacio colectivo. Ese primer orden sería el religioso, donde la superstición domina todos los ámbitos de la sociedad, donde todo tiene una explicación o sentido por muy descabellado que nos parezca en la actualidad, una realidad estable basada fundamentalmente en lo maravilloso, en lo sobrenatural. Es decir, la cohesión social aparece construida en un primer momento sobre lo que Weber denomina como *sociedades encantadas*⁵⁹, o *sociedades plenas de sentido*⁶⁰, según Lukacs. Lo maravilloso es el elemento aglutinador de todos los estamentos sociales, compuestos por una religión monoteísta, politeísta, o, simplemente, la creencia en un ciclo vital predefinido, con sus límites y explicaciones posibles a través de lo extraordinario-imposible. El hombre pre-industrial dispone en este tipo de sociedades de la herramienta de la religión y de la superstición como elementos explicativos de lo inexplicable o desconocido, de lo inefable, más allá de los elementos que disponemos hoy en día.

Hasta ese momento habían convivido sin demasiados problemas tres explicaciones de lo real: la ciencia, la religión y la superstición. Fantasma, milagros, duendes y demás fenómenos sobrenaturales eran parte de la concepción de lo real. Eran extraordinarios pero no imposibles.⁶¹

Sin embargo, a pesar de las ventajas que podamos imaginar en la explicación de la realidad por medio de la representación de lo extraordinario-maravilloso, se producían situaciones poco concebibles hoy en día. Estamos habituados a pensar que los monstruos o la magia o los milagros no existen, que solo son un reflejo de nuestra sociedad, meras metáforas ancestrales propias de otro tiempo lleno de supersticiones y superchería. De vez en cuando asistimos a cotidianas representaciones de las mismas a través de monstruos o fechas especiales del calendario: *Halloween* o Navidad, disfrazados en mero divertimento o tradición. Sin embargo, durante mucho

⁵⁸ Algunos de estos autores son, ALONSO, P., *De un universo encantado a un universo reencantado: magia y literatura en los siglos de oro*, Grammarea, Valladolid, 1994; DELGADO, M., *La Magia: La Realidad Encantada*, Ediciones Montesinos, Barcelona, 1992.

⁵⁹ WEBER, M., *Historia Económica General*, Fondo de Cultura Económica, México, 1997, p. 9.

⁶⁰ LUKACS, G., *Prolegómenos a una estética marxista: sobre la categoría de la particularidad*, Ediciones Grijalbo, Barcelona, 1969, p. 301.

⁶¹ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 15.

tiempo, lo extraordinario, lo mágico, lo sobrenatural formó parte de la vida diaria tanto de campesinos como de burgueses o señores feudales.

Existen dos ejemplos muy esclarecedores de lo que esto suponía. Hay datos e infinidad de casos similares pero quizás, dentro del ámbito judicial, sean aún más llamativos ya que es una parcela aparentemente más alejada de la subjetividad y amparada bajo los focos de la razón. Los casos más famosos son el proceso contra las Brujas de Salem, Massachussets, en 1692, el siglo conocido como el paradigmático de las cazas de brujas, comparable con la aquiescencia de la Inquisición medieval e iniciada por el rey Juan I de Inglaterra; y la condena a muerte del hombre Lobo de Alemania (el proceso contra Peter Stubbe ejecutado en 1589 en la localidad de Bedburg, Colonia). Ambos sucesos devinieron en la ejecución de multitud de personas por supuestos tratos con el diablo, con la magia, la brujería o con actos terribles de profanación como el canibalismo propio de seres monstruosos. Peter Stubbe confesó transformarse en hombre lobo gracias a un cinturón mágico, perpetrando en los bosques cercanos a Bedburg terribles crímenes bajo el amparo de la noche. Las actas que aún se conservan reflejan el grado de importancia que tenía lo sobrenatural pues jueces, abogados y fiscales basaban sus acusaciones en hechos como la brujería, la licantropía, e incluso el vampirismo o los pactos satánicos. Comúnmente en el derecho anglosajón se acuñó la fórmula latina, *non compos mentis*, para describirlos.

En la actualidad leer unas actas judiciales con estos argumentos, provocaría hilaridad y en ningún caso serían tomados en consideración. Como hemos explicado, no hace tanto tiempo de esto, y el ejemplo más evidente también lo encontramos en España, el famoso caso del hombre lobo gallego, Romasanta, a finales del siglo XIX, principios del XX. Así que no es de extrañar que, como señalaba Propp, los receptores de los cuentos de hadas supieran que el relato no era real y al mismo tiempo los tomaran como ciertos, de ahí que se creyera en la existencia de hombres lobo, brujas malvadas (*Blancanieves*), escondidas en un bosque esperando la llegada de unos niños para devorarlos (*Hansel y Gretel*).

El mundo maravilloso es un lugar totalmente inventado en el que las confrontaciones básicas que generan lo fantástico (posible/imposible, ordinario/extraordinario, real/irreal), no se plantean. [...] Todo es posible dentro de los parámetros físicos de ese espacio maravilloso, lo que justifica que los personajes

-y el narrador- asuman lo que ocurre sin cuestionarlo. Porque es algo normal, *natural*⁶².

Así que basándonos en esa concepción de lo que era real e imposible, podemos extrapolar que lo maravilloso (sobrenatural, imposible) dominó la narración de lo extraordinario, ocupando gran parte de la tradición oral de la antigüedad y la literatura hasta bien entrado el siglo XVII. Si bien es cierto que durante los siglos XVI y XVII comenzó a desarrollarse el pensamiento y la mentalidad científica poniendo en duda ciertas explicaciones imposibles sobrenaturales de la realidad, “ello no impidió la proliferación de obras que -combinando ciencia y religión- tenían por objeto atestiguar la existencia efectiva de numerosas manifestaciones de lo sobrenatural y extraordinario.”⁶³ Así que a pesar de los esfuerzos por separar la superstición y la razón del conocimiento científico y de la narración oral y de la literatura “podemos decir que la relación de credulidad respecto a lo sobrenatural fue la dominante hasta la época de la Ilustración.”⁶⁴

1.2. Predominancia de lo maravilloso en la narrativa extraordinaria

La narración de lo extraordinario provino de la representación del obrar humano, una mimesis con su entorno, una interpretación del mismo. Como señala Ricoeur, “debemos comprender previamente en qué consiste el obrar humano, su semántica, su realidad simbólica, su temporalidad. Sobre esta precomprensión se levanta la construcción de la trama y con ella la mimética textual y literaria.”⁶⁵ En primer lugar, apareció bajo las formas de la narración oral en las que la simbología tenía una gran importancia, por el hecho evidente de conseguir que aquel que escuchaba el relato pudiera recordarlo y así transmitirlo a otros. De ahí que gran parte de los nombres de los personajes significaran algo muy profundo que tuviera especial relación con la tarea que desempeñaban, en el caso de los héroes o el rito que representaban. Así Havelock, Tolkien y Eliade coinciden en que el narrador es un mero transmisor que interpreta algo que se le ha transmitido, algo cierto, incognoscible de no ser por la fuerte simbología que contiene. “El pasado así

⁶² ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 47.

⁶³ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 15.

⁶⁴ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 16.

⁶⁵ RICOEUR, P., *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*, Siglo XXI Editores, México, 2000, p. 19.

desvelado [...] [es] algo más que el antecedente del presente, es su fuente [...]. Gracias a la memoria primordial que puede recuperar, el poeta, inspirado por las Musas, accede a las realidades originarias.”⁶⁶

Muchos teóricos coinciden en que este tipo de narración extraordinaria fue fuente para las manifestaciones actuales. Para Eric Rabkin el relato actual extraordinario “puede interpretarse debido a sus orígenes desde diferentes categorías: mito, relato popular y cuento de hadas”⁶⁷. En narrativa oral situamos dos grandes bloques que tratan lo desconocido y lo sobrenatural, eje básico en la representación de lo extraordinario: los *mitos* y el *folklore*. No hablaremos de las tipologías de cada uno, sin embargo, sí que distinguiremos dentro de los relatos populares dos manifestaciones concretas: las *leyendas* y los *cuentos maravillosos*. Estos relatos contienen elementos que nos serán de utilidad más adelante, elementos narrativos, arquetipos, y construcciones que veremos cómo serán transformados, adaptados y subvertidos en los relatos modernos, tanto literarios como cinematográficos.

Según autores como Mircea Eliade, en el amanecer de los tiempos el medio más utilizado para intentar explicar a sus congéneres o de procesar aquello que les amenazaba proveniente del entorno, hostil y salvaje, eran cierto tipo de relatos que en un principio atendían a narraciones sobre la creación del mundo, míticas, y que en otros casos trataban de guardar los grandes ritos de iniciación, de paso e incluso funerarios de las tribus. Los mitos alcanzaron el estatus de verdad cosmogónica y cada pueblo adoptó los suyos propios, mientras que los relatos del folklore se fueron transmitiendo oralmente, como parte de la vida, extendiéndose y adaptándose con el devenir de los tiempos. Las primeras narraciones que trataron lo extraordinario fueron los mitos y el relato popular, basado en las tradiciones del folklore. La forma más práctica para diferenciarlos, más allá de sus estructuras o elementos, que en muchas ocasiones comparten, es el tipo de uso que los narradores hacían de lo extraordinario y su carácter o no de ficción. Para Vladimir Propp, basándose en la propuesta de Marx sobre la religión y la costumbre, las narraciones orales de los mitos pueden ser de carácter “cognoscitivo y desembocar en los dogmas y en las

⁶⁶ ELIADE, M., *Mito y Realidad*, Ed. Labor, Barcelona, 1992, p. 128.

⁶⁷ RABKIN, E.S. *Fantastic Worlds: Myth, Tales and Stories*, Oxford University Press, New York, 1979, p. 27.

doctrinas, [manifestándose] en procedimientos para explicar el mundo”⁶⁸ o bien, “puede[n] ser volitivo[s] y desembocar en actos o acciones cuyo fin sea obrar sobre la naturaleza. Llamaremos a estas acciones ritos y costumbres”⁶⁹, que constituyen el *relato popular*.

Para muchos investigadores los *relatos míticos* aún permanecen en las profundidades de la comprensión, inconclusos, enigmáticos, de origen, en ocasiones, críptico. Son, “en suma, una leyenda localizada en regiones y tiempos fuera del alcance humano, y de personajes divinos”⁷⁰, como continúa argumentando Gennepe. Cuando la ciencia no existía, el mito ocupaba su espacio. A medida que pasó el tiempo, su parcela fue acotándose más y más hasta quedar reducido al ámbito actual. El *mito* no permite interpretaciones intranarrativas, pues solo hay una verdad, y una explicación sobre el suceso, y además la historia suele ser considerada sagrada e intemporal. El lector u oyente afirma lo que sucede, sin cuestionarlo, al igual que los personajes del relato.

Bruno Bettelheim⁷¹, afirma que el mito posee unas características similares al relato popular, tales como ritos de pasaje o expresión simbólica de la realidad, pero que, sin embargo, la distinción entre ellos y el resto de manifestaciones orales más vehemente es el carácter pesimista de los mitos, no admonitorio, así como otros elementos arquetípicos concretos tales como personajes heroicos, dioses, la *providencia y el destino*. Es una narración épica, de profunda conexión con los narradores que aprehendieron y transmitieron estos hechos míticos, repleta de seres imaginarios, deidades, héroes, monstruos, que pugnan por un sitio en la historia o en los cantares de los pueblos. Son relatos irrepetibles, envueltos en circunstancias de carácter cósmico.

El nacimiento de los mitos está ligado al de los ritos, y esto desde las más antiguas religiones conocidas en Occidente, y originarias del Medio Oriente (Bottéro). Esta imposibilidad humana de pensar lo real de la muerte, como lo que se deriva de ella – el sentido de la vida– tiene como consecuencia recurrir a figuraciones, tanto pictóricas (las cuevas lo testimonian) como escultóricas (las Venus) o narrativas – los mitos. El mito es, de entrada, un relato oral que plantea por el desvío de lo imaginario un conjunto de representaciones y de actos. Los mitos dotan a una cultura de una respuesta a lo que ella percibe como un misterio, a saber, su origen,

⁶⁸ PROPP, V., *Las raíces históricas del cuento*, ed. E. Fundamentos, Madrid, 2008, p. 24.

⁶⁹ *Ibíd.*

⁷⁰ GENNEPE, A.V., *La Formación de las Leyendas*, ed. A. Fulla, Barcelona, 1982, p. 21.

⁷¹ BETTELHEIM, B., *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Ed. B.d. Bolsillo, Barcelona, 1999. Capítulo III: “Cuento de hadas frente a mito”.

su lugar en el universo y el sentido que eso impone para la comunidad y su conjunto y para cada uno⁷²

En segundo lugar, otra de las narraciones de lo extraordinario que hallamos son las primeras manifestaciones en el *relato popular* pertenecientes la leyenda sobrenatural y la leyenda épica. A la hora de estudiar los relatos populares de carácter sobrenatural hemos de atender una de las clasificaciones más concretas que hemos encontrado por parte de la experta en folclore Katharine Briggs. Los cuentos populares o relatos “pueden dividirse en términos generales en dos categorías: la narrativa o ficción y las leyendas o *Sagen*”⁷³. Los relatos populares de ficción construyen una historia partiendo de las creencias o costumbres del folclore pero “en su totalidad la historia es francamente ficticia”⁷⁴, donde englobaríamos a los *cuentos maravillosos* y de *hadas*. Sin embargo la leyenda conserva partes de realidad pues “da cuenta de algo que se cree que ha sucedido, que es histórico, anecdótico, sobrenatural extraño.”⁷⁵ Los *relatos populares*⁷⁶ en general, más que atender a sucesos cósmicos, fundamentan su tradición en la transmisión oral de valores, enseñanzas y acontecimientos sin una ubicación temporal concreta, pues van modificándose a lo largo de las generaciones, según las necesidades de cada época. Sus creadores originales son desconocidos, pues son obras resultantes de una acción colectiva, transmitida de generación en generación, a diferencia de los mitos que se instauran como fuente de conocimiento. Al parecer, según Gianni Rodari, surgen en un estadio más tardío que el mito, cuando la sociedad humana comenzó a perder sus ritos de iniciación y de paso, como concluye igualmente Propp, el relato popular conserva y repite la estructura del rito.

La coincidencia de la estructura de los mitos y de los cuentos con la sucesión de acontecimientos que se desarrollaban durante la iniciación hace pensar que los ancianos contaban a los jóvenes lo que les sucedía, pero se lo contaban refiriéndolo al antepasado fundador de la estirpe y de las costumbres, el cual, nacido de modo

⁷² BOZZETO, R., “Literatura y crítica literaria”, *ConNotas. Revista de Crítica y Teorías Literarias*, VI/11, 2008, p. 169.

⁷³ BRIGGS, K. (ed.), *Cuentos populares británicos*. Ed. Siruela, Madrid, 1977, p. 21.

⁷⁴ *Ibíd.*

⁷⁵ *Ibíd.*

⁷⁶ Nótese que a partir de ahora hablaremos de relato popular evitando la palabra cuento pues abarcamos un conglomerado de historias que no son sólo englobables dentro del género del cuento que muchos autores utilizan en sus obras aquí citadas. Nos referimos a lo que la palabra inglesa hace referencia, *folktale*.

milagroso, de su estancia en el reino de los osos, de los lobos, etc., había traído el fuego, las danzas mágicas, etc.⁷⁷

Era una forma de expresar lo desconocido, lo extraordinario, lo ajeno de la realidad cotidiana, desde un punto de vista terrenal aunque al mismo tiempo lejano, ligado al sentido de lo portentoso. Representaban tierras misteriosas donde los animales eran colosales, donde la naturaleza era salvaje e incomprensible, donde el temor afloraba en leyendas transmitidas por los mayores, por bardos, de generación en generación. Esta experiencia de la realidad enigmática nos lleva a una bifurcación que tenemos que tratar por separado.

Sin embargo debemos hacer una distinción dentro de lo maravilloso y de la experiencia extraordinaria que transmitían este tipo de relatos. Por un lado hablaremos de *mitos* y *leyenda*, y de su esencia particular, del efecto preponderante que contenían estas narraciones, continentes de la verdad, en suma, dogmáticas, admonitorias, localizadas y en ocasiones aterradoras. Hablaremos de lo *numinoso*, parte fundamental y esencial de estas historias, en tanto en cuanto eran consideradas como reales. En segundo lugar nos referiremos a un segundo estadio dentro de estas narraciones de lo extraordinario, más popular y terrenal, ficticio: los *cuentos maravillosos* del *relato popular*. Contenían una esencia, en apariencia similar a lo numinoso, pero en cambio su efecto es distinto, benévolo en gran parte de las ocasiones, e inquietante en un mismo grado. Hablaremos de la experiencia extraordinaria de lo *mágico*, del *encantamiento*.

1.2.1. Mitos y leyendas: experiencia numinosa

La experiencia de hechos “que a primera vista, no pueden ser clasificados [...] trae consigo toda una serie de consecuencias de gran importancia, a la hora de encontrar una explicación coherente y aceptable del mundo en que nos movemos.”⁷⁸ Lo *numinoso*⁷⁹ en palabras de Rudolf Otto supone una experiencia no-racional y no-sensorial o el presentimiento sobre algo misterioso cuyo centro principal e inmediato está fuera de la identidad. Tiene que ver con la experiencia de lo sagrado o

⁷⁷ PROPP, V., *Las raíces históricas del cuento*, Ed. E. Fundamentos, Madrid, 2008, p. 527.

⁷⁸ CARDERO, J-L., “De lo Numinoso, a lo Sagrado y lo Religioso (Magische Flucht, Vuelo Mágico y éxtasis como experiencias con lo Sagrado)”, *Revista de Ciencias de las religiones*, nº 14, 2009, p. 228.

⁷⁹ OTTO, R., *Ensayos sobre lo numinoso*. Complemento inédito en castellano de *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios (1917)*, Colección: Estructuras y Procesos, Editorial Trotta, Madrid, 2009.

portentoso procedente del mito y leyenda en su primer estadio antes de entrar dentro de los terrenos religiosos. A su vez conjuga la representación de lo misterioso que Mircea Eliade planteó en su obra sobre *Lo sagrado y lo profano* (1973), en las religiones, narraciones o textos sagrados (recordemos que gran parte de los mitos y leyendas reciben esta base, pues son consideradas veraces y al mismo tiempo reales por los receptores y personajes de aquellos tiempos).

Más allá de las connotaciones religiosas, lo numinoso se caracteriza por contener tres elementos que interactúan en la experiencia con lo extraordinario (y lo real) que Otto designó en latín como *mysterium, tremendum y fascinans*. Lo numinoso es *mysterium* porque es una experiencia de lo inefable, imposible de explicar con palabras, diferente a cualquier situación vital, es lo otro. Así mismo esta experiencia genera un sentimiento de temor, *tremendum*, ante la presencia de lo misterioso o sagrado, terrible y fascinante (*fascinans*), al mismo tiempo. Para Otto es la esencia de lo divino y cósmico en su manifestación en las religiones, relatos míticos y relatos populares.

En los escritos de San Agustín se interpela sobre lo numinoso, algo que rescatan Otto y Jung en sus análisis referentes a las religiones. Así como Tolkien y otros teóricos que estudiaron relatos míticos y legendarios del relato popular, hallan estos elementos dispersos y mezclados con el resto de manifestaciones feéricas, más próximas al cuento maravilloso o de hadas. Un ejemplo característico sería el relato épico de *Sir Gawain y el Caballero Verde* o incluso *Beowulf*, donde lo numinoso puesto en contacto con lo mítico se funden con lo mágico, maravilloso y real, creando una sensación extraña, misteriosa, tenebrosa e incluso aterradora. Quizás la explicación más aproximada de cómo afecta lo numinoso en la construcción narrativa es la perspectiva que propone C.S. Lewis.

Supongamos que se nos dijera: “En la habitación contigua hay un tigre”. La noticia nos permitiría conocer que nos hallamos en peligro, y probablemente sentiríamos miedo. En cambio si se nos dijera: “En la habitación contigua hay un fantasma” y lo creyéramos, experimentaríamos también una sensación de miedo, si bien, sería un temor distinto del anterior: no estaría basado en el conocimiento de un peligro, pues nadie teme realmente lo que puedan hacer los espíritus, sino en el simple hecho de que se trata de un espíritu. Los espíritus no son peligrosos, sino “misteriosos”, e infunden un género singular de temor. Lo misterioso nos sitúa al borde de lo numinoso. Supongamos ahora que se nos dijera simplemente: “En la habitación contigua hay un espíritu poderoso”, y nosotros lo creyéramos. En este caso, nuestra sensación se parecería aún menos al temor que infunde peligro. En cambio el desasosiego sería más profundo. Esta situación nos produciría admiración y cierto

menoscabo, es decir, un sentimiento de pequeñez ante semejante invitado. La emoción de ese momento se podría expresar magníficamente con estas palabras de Shakespeare: “Ante su presencia se sobrecoge mi ánimo”. Este sentimiento se puede llamar sobrecogimiento, y el objeto que lo causa, lo numinoso.⁸⁰

Lo *numinoso*, como apunta C.S. Lewis, debe entenderse al mismo tiempo como presencia en los relatos y experiencia de los personajes y del receptor de los mismos, que interactúan con una naturaleza extraña, hostil, compleja, misteriosa. La única manera de procesar dichas situaciones es mediante la construcción de estos relatos desde perspectivas humanas, domeñando la monstruosidad, lo sobrenatural, humanizándola, haciéndola inteligible. Recordemos que nos movemos cerca del terreno de la religión pues lo numinoso es el estadio anterior a lo sagrado y por tanto en dichos relatos se extraña el dogma de fe, de ahí su efecto numinoso.

Cardero⁸¹ señala que lo numinoso dispondría de varios niveles de manifestación: desde lo *primordial*, presente en los primeros relatos míticos, donde lo sagrado y divino son fuente de bendiciones y calamidades al mismo tiempo; hasta lo numinoso llamémoslo *normal*, que se encuentra en el relato mítico moderno y el relato popular desacralizado, leyenda y cuento popular. Así mismo, lo numinoso es una pregunta sobre la esencia del mundo, la esencia vital, y por tanto mortal, una experiencia de quizás lo más extraordinario que existe, es decir, la mayor cuestión del hombre, su propio fin, la muerte.

Algunas de las experiencias de los seres humanos en relación con esas fuerzas extrañas mediante las que se representan lo Numinoso y lo Sagrado, se hallan vinculadas con el proceso que atañe al misterio de la vida- su inicio, su continuación, su final y lo que pueda haber más allá de ella.⁸²

De ahí que la mayor parte de narraciones de lo extraordinario que contengan estos elementos, como afirma Joseph Campbell en su libro *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito* (1949), desarrollen un esquema dramático basado en la huida, o bien la entrada y salida del mundo sobrenatural, del inframundo, o del Otro Mundo, de los héroes y protagonistas de dichos relatos. Campbell, Cardero, y Eliade denominan a este motivo mitológico como *huida mágica*⁸³ o *vuelo mágico*⁸⁴,

⁸⁰ LEWIS, C. S., *El Problema del Dolor*, Ediciones Rialp, Madrid, 2004, p. 25.

⁸¹ CARDERO, J-L., Op. Cit., p. 221.

⁸² CARDERO, J-L., Op. Cit., p. 215.

⁸³ ELIADE, M., *Mitos, sueños y misterios*, Ed Kairós, Barcelona, 2001, pp.124-125.

extendido por gran parte de mitos y leyendas del relato popular. Las historias que desarrollan esta estructura representan la “confrontación de lo humano con lo Numinoso-primordial y las soluciones que la tradición, la socialización y los diferentes modelos cognitivos propugnan frente a ese encuentro terrible.”⁸⁵ Según Eliade esta experiencia de lo extraordinario obliga a la construcción dramática de un “relato arquetípico de una evasión, de una fuga ante la muerte, de un esfuerzo desesperado para apartarse de una Entidad Monstruosa.”⁸⁶ Para Marie Pancritius⁸⁷ la simbología y la representación van más allá de este viaje, construyen mediante nexos con la realidad un puente entre ambos, enlazando objetos de este mundo con la construcción de aquel que es ininteligible. Lo numinoso, lo monstruoso, se humaniza, o bien, recibe categorías procesables por los personajes o individuos, como un eco cultural que se va transmitiendo, un sistema simbólico sobre lo que es el Más Allá, lo portentoso, lo extraordinario. Es la esencia de lo inexpresable por medios como el lenguaje o la escritura, tan sólo por el imaginario o el simbolismo planteado por ciertos autores como Gilbert Durand⁸⁸. Durand considera al mito como “un sistema dinámico de símbolos, arquetipos y esquemas, sistema dinámico que, bajo el impulso de un esquema, tiende a constituirse en relato [...] los símbolos se resuelven en palabras y los arquetipos en ideas.”⁸⁹ Dichos símbolos, atendiendo a lo numinoso, para ser rescatados en el imaginario comprenderían diversas categorías, que agrupa dentro de los símbolos *nictomorfos*, *catamorfos*, dentro de los regímenes nocturnos de la imagen, dentro de motivos de ascenso y caída, como habíamos apuntado anteriormente respecto al vuelo, o huida mágica. De ahí que el elemento preponderante, en referencias con la muerte o lo numinoso, sea la noche, lo monstruoso, en concreto el dragón (símbolo por antonomasia representativo de la muerte), y la caída, los elementos del agua, etc.

⁸⁴ CAMPBELL, J., *The Hero with a Thousand Faces*, New World Library, California, 2008, p. 170. Utilizamos la versión inglesa pues debido a diversas traducciones al castellano el término *vuelo mágico* (*magic flight*) descrito por Campbell se ha visto desvirtuado y traducido de manera inexacta.

⁸⁵ CARDERO, J-L., Op. Cit., p. 226.

⁸⁶ ELIADE, M., *Mitos, sueños y misterios*, Op. Cit., p. 132. en Cardero, J-L., Op. Cit., p. 226.

⁸⁷ PANCRITIUS, M., “Die magische Flucht, ein Nachhall uralter Jenseitsvorerllungen”, *Anthropos. Internationale Zeitschrift für Völker und Sprachenkunde*, nº 8, Wien, 1913, pp. 858 s., en CARDERO, J-L., Op. Cit., p. 227.

⁸⁸ DURAND, G., *Las estructuras antropológicas del imaginario*, Fondo de Cultura Económica, México, 2004.

⁸⁹ DURAND, G., Op. Cit., pp. 64-65.

En el folclore, la hora del atardecer, o incluso la medianoche siniestra, deja cuantiosas huellas terroríficas: es la hora en que los animales maléficos y los monstruos infernales se adueñan de los cuerpos y las almas. Esta imaginación de las tinieblas nefastas parece ser un dato primario, duplicando la imaginación de la luz y el día. Las tinieblas nocturnas constituyen el primer símbolo del tiempo.⁹⁰

Tragedias, cantares, eddas, sagas y demás leyendas escritas

Es a través de los siglos cuando lo numinoso adquiere nuevas representaciones a través de la narrativa oral, hasta finalmente llegar a la literatura en formas muy diversas: epopeyas, tragedias, leyendas épicas, poemas, romances, y un sin fin de manifestaciones, en muchos casos dentro del terreno de la ficción pero que no podemos considerar como semejantes a los cuentos maravillosos. Muchos estudiosos confirman la preponderancia de lo extraordinario dentro de estas manifestaciones, donde dragones, elfos, gigantes, héroes, grifos y demás situaciones y animales legendarios eran recogidos dentro de los márgenes de la escritura.

Pero para cuando los viejos mitos nortños toman forma literaria, y cuando, después, lo extraño comienza a hacerse elemento fundamental de la literatura de su época, lo sobrenatural lo encontramos sobre todo en forma de verso, como también sucede con la mayor parte de la literatura de ficción de la Edad Media y el Renacimiento. Las Eddas y Sagas escandinavas retumban de horror cósmico y nos estremecen de miedo cervical ante Ymir y su informe progenie, al tiempo que nuestro propio Beowulf anglosajón y los posteriores cuentos continentales de los Nibelungos están llenos de extrañeza y espanto. Dante es pionero en la captación clásica de la atmósfera macabra, y en las estrofas de Spenser se pueden encontrar más que toques de terror fantástico en lo que concierne a escenario, sucesos y caracteres.⁹¹

Surge el tiempo del héroe, de ese héroe clásico cuya tarea consiste en proteger y servir, así como infinidad de historias y patrones que servirán de inspiración a las poetas y autores de generaciones venideras, cuyo espejo en el que fijarse, esta época de dioses, semidioses, misterio y horror, permanece en este caso dentro de las fronteras del papel. Conservados por poetas, escribas o mecenas, llegan hasta la actualidad. Sin embargo, este proceso a menudo se vio alterado por la irrupción del poder, quien narraba las historias. De las epopeyas y las tragedias al servicio del entretenimiento del pueblo, hasta las leyendas basadas en hechos, o bien, manejadas por el feudalismo y sus imposiciones sociales. Como señala Propp, “los elementos del folclore, se convierten en patrimonio de la clase dominante; sobre la

⁹⁰ DURAND, G., Op. Cit., p. 97.

⁹¹ LOVECRAFT, H. P., *El Horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*, Op. Cit., p. 134.

base de este folklore nacen los ciclos de leyendas heroicas, como Tristán e Isolda, el canto de los Nibelungos, etc. En otras palabras, el movimiento va de abajo a arriba, y no de arriba a abajo.”⁹²

Con el paso de los siglos esa experiencia de lo extraordinario numinosa que crea la leyenda popular cristaliza en relatos como *Melmoth el Errabundo*, recreaciones originales de sucesivas historias contadas a lo largo de los siglos, de nuevo populares al ser su origen en el pueblo y no en las clases dominantes (recelosas por aquella época, s.XVIII, de cualquier atisbo de lo extraordinario). Para muchos autores lo numinoso salta directamente a la literatura gótica que rescata todos los aspectos simbólicos para recrearlos en historias inquietantes, misteriosas. Más adelante explicaremos cómo cristaliza lo numinoso, cómo se recupera lo extraordinario en la literatura gótica de finales del siglo XVII, principios del siglo XVIII, después de someterse al proceso de la Ilustración que señalaremos en las siguientes páginas.

1.2.2. Cuentos maravillosos y cuentos de hadas: experiencia encantada

En un segundo bloque encontramos otras manifestaciones del relato popular, en este caso el *cuento maravilloso*, y uno de sus subgéneros más importantes, el *cuento de hadas*. A diferencia del anterior epígrafe, estos relatos se sitúan lejos de las esferas dominantes de la vida pública, así como de la religión, o cualquier motivo similar. Los cuentos maravillosos conforman una tradición oral del pueblo que se transmite como enseñanzas o entretenimiento, lejos de las verdades cosmogónicas o relatos de leyendas o hechos localizados. El cuento maravilloso es ficción, pero conserva grandes cantidades de realidad, en forma, como ya decíamos, de enseñanzas, ritos, o entretenimiento para el mundo cotidiano. Estas narraciones de lo extraordinario en este bloque carecen de, o poseen un efecto numinoso limitado, por las razones que exponíamos antes (son ficciones, no reales). Sin embargo, la interacción de personajes y receptores con lo extraordinario sí que imbuye un elemento de lo desconocido al que hacíamos referencia anteriormente: lo *mágico*, el *encantamiento*.

⁹² PROPP, V., *Las raíces históricas del cuento*, Editorial Fundamentos, Madrid, 2008, p. 535.

El relato maravilloso engloba lo portentoso y sobrenatural general, y dentro de ello se desarrolla la magia o el encantamiento y el misterio, base de los cuentos de encantamiento y más tarde el cuento de hadas. El *relato de hadas*, *cuento de hadas* o *cuento maravilloso*, se fundamenta en lo sobrenatural desacralizado, con un lenguaje muy peculiar que se adapta al narrador individual que lo cuenta y a las necesidades sociales de ese momento.⁹³ Al igual que sucede con el mito, procede de tiempos arcaicos, para explicar rituales iniciáticos en la vida de aquellas personas, un viaje desde la niñez a la edad adulta, o situaciones peligrosas, como tabúes, etc. A diferencia del mito, que expone ejemplos canónicos de aventuras épicas (*búsquedas-quests*), difíciles de imitar, el cuento de hadas surge con la intención de simplificar este terreno ayudando a niños y pre-adolescentes en su camino (*ritos de paso*), mediante el uso de un lenguaje simbólico que pudieran asimilar.

Otra de las razones por las que se consideran los cuentos de hadas como un viaje de instrucción más que un rito iniciación recae en la situación del oyente frente al mensaje. El receptor (en la modernidad entendido como lector) de un cuento de hadas se sitúa fuera del texto basando la narración en un acuerdo entre emisor y él receptor. Entre otros, Vladimir Propp sostiene que ese receptor sabe que la historia no es real⁹⁴.

Ambos poseen una naturaleza maravillosa: *la esencia de dichas narraciones es la representación de dominios mágicos, feéricos, peligrosos y a la vez asombrosos*. Para Tolkien y Cott, “la definición más aproximada de lo Féerico quizá pudiera ser magia.”⁹⁵ En los relatos maravillosos el encantamiento y la magia son la esencia de las narraciones donde los protagonistas siempre o casi siempre se relacionan con seres fantásticos o del reino mágico. Los cuentos maravillosos y los cuentos de hadas han existido mucho antes de que fueran recogidos en papel, oralmente. Rodari define este tipo de relatos de la siguiente manera,

Lo que los cuentos narran -o, al cabo de sus metamorfosis, ocultan- ocurría en otra época: llegados a cierta edad, los chicos eran separados de la familia y llevados al bosque (como Pulgarcito, como Hansel y Gretel, como Blancanieves)..., donde los hechiceros de la tribu, vestidos de manera espantosa, con el rostro cubierto de máscaras horribles (que nos hacen pensar de inmediato en los magos y en las brujas)..., los sometían a pruebas difíciles y a menudo mortales (todos los héroes de

⁹³ NIKOLAJEVA, M., “Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern”, *Marvels & Tales: Journal of Fairy-Tale Studies*, Vol. 17, No. 1, 2003, p.138.

⁹⁴ NIKOLAJEVA, M., *From Mythic to Linear. Time in Children`s Literature*, Ed. S.P. INC., London, 2000, p. 221.

⁹⁵ COTT, J. (Ed.), *Cuentos de hadas victorianos*. Ed. Siruela, Madrid, 1973, p. 30.

los cuentos las encuentran en su camino)..., los chicos escuchaban la narración de los mitos de la tribu y recibían en custodia las armas (dones mágicos que los donantes sobrenaturales, en los cuentos, conceden a los héroes en peligro)..., y por fin retornaban a sus casas, a menudo con otro nombre (también el héroe de los cuentos vuelve a veces de incógnito)..., y estaban maduros para casarse (como en los cuentos que, nueve veces de cada diez, concluyen con un banquete nupcial)...⁹⁶

Los cuentos maravillosos hacen especial hincapié en aquellos aspectos referentes a los ritos de paso, de la infancia a la adolescencia y de la adolescencia a la edad adulta que se han difuminado en las costumbres activas de las civilizaciones desarrolladas. En el relato maravilloso podemos encontrar lugares exóticos, lejanos, imposibles en muchas ocasiones, instrumentos ajenos a la época, maravillosos continentes de un número sustancial de elementos evocadores. Sin embargo, lo *feérico*, en los cuentos de hadas construye un mundo mágico que envuelve el relato. La experiencia de lo extraordinario nos lleva a los viajes de Simbad (cuento maravilloso), los cuentos de Canterbury, hasta, por ejemplo, *Blancanieves*, o *La Bella Durmiente*. Sin embargo, muchos autores hablan de elementos propios en los *cuentos de hadas*, como el final feliz, el consuelo y lo infantil, la representación de tabúes, etc. Pero, fundamentalmente, representan el reino mágico o de las hadas, donde discurre la acción y es lo que se toma como denominador común.

Los cuentos de hadas: el encantamiento

No podemos verificar hasta qué punto o cuándo los cuentos de hadas se independizaron del resto del relato maravilloso y comenzaron a atribuirse historias propias, transformándose en un subgénero dentro de dicha manifestación del folklore popular. Sheldon Cashdan afirma en su libro *La Bruja debe Morir*⁹⁷ que durante mucho tiempo se han ido acumulando diferentes concepciones sobre *cuento de hadas* que no son del todo exactas. En primer lugar, no pertenecen a la literatura exclusivamente: *son relatos que trascienden las fronteras del formato en el que las plasmemos*, de ahí que hablemos directamente de ellas. En segundo lugar, *no son sólo historias para niños: han caído dentro de este apartado por los diferentes cambios sociales*. Se trata de un hecho meramente coyuntural debido al

⁹⁶ RODARI, G., *Gramática de la Fantasía. Introducción al arte de inventar historias*, Ediciones del Bronce, Barcelona, 2001, p. 71.

⁹⁷ CASHDAN, S., *La bruja debe morir*, Ed. Debate, Madrid, 2000. Actualmente descatalogado puede encontrarse la versión inglesa, CASHDAN, S., *The witch must die: the hidden meaning of fairy tales*, Basic Books, Nueva York, 1999, pp. 3-10.

desplazamiento de cualquier relato sobrenatural de la sociedad durante la Ilustración y su posterior confinamiento dentro de la ficción, o el público infantil. Y en tercer lugar, los cuentos de hadas *no fueron escritos por los hermanos Wilhem y Jacob Grimm*⁹⁸, ni siquiera por Charles Perrault. Simplemente fueron recogidos, adaptados y puestos por escrito, para conservarse. Muchos de ellos cambiaron irremediabilmente, algunos fueron adaptados de manera que ciertas partes desaparecieron, ya fuera por su crudeza (recordamos que en principio se dirigían al público infantil), o bien por su feroz crítica a los poderes tradicionales, corona, o incluso, la aristocracia, etc.

Cuento de hadas proviene de la raíz inglesa *fairy* que recoge la figura anglosajona antigua *Faërie* que a su vez comparte una palabra acuñada posteriormente durante el Renacimiento en la corte francesa por escritores como Madame d'Aulnoy (*contes de fées*). Era la época en la que Charles Perrault publicaría la colección y recopilación de cuentos *Mamá Oca* a finales del siglo XVII. Sin embargo su origen, antes de que se les pusiera un nombre concreto, es mucho más antiguo. Catherine Orenstein señala que están muy presentes incluso en la antigüedad y en el Antiguo Régimen donde “los campesinos contaban cuentos durante la noche, reunidos alrededor del fuego, y también como pasatiempo mientras tejían o trabajaban en los campos.”⁹⁹ Por ello encontramos diversas colecciones a finales del siglo XV principios del XVI de Straparola, los cuentos de Basile y algunas adaptaciones de la mitología clásica que compartían nexos comunes con los cuentos de hadas de Bocaccio.

El *cuento de hadas* difiere en gran medida de otro tipo de relatos como el mito, la leyenda o las canciones infantiles por su carácter imaginativo. En parte son ciertos y en parte son pura fantasía. “Tienen lugar fuera de la historia, en un pasado distante, imposible de cuantificar,”¹⁰⁰ y además, “no siempre tienen hadas, pero por regla general tienen un componente mágico.”¹⁰¹ Eran una recreación del mundo mágico, donde vivían las hadas, los elfos y demás seres del folklore de cada pueblo.

⁹⁸ Suya es la famosa colección *Cuentos de niños y del hogar* publicada en 1812 en Alemania, uno de los libros más populares y difundido de todos los tiempos solo superado por la Biblia en ese país.

⁹⁹ ORENSTEIN, C., *Caperucita al desnudo*, Ed. Critica, Barcelona, 2006, p.16.

¹⁰⁰ *Ibíd.*

¹⁰¹ *Ibíd.*

Si nos detenemos no sólo a señalar que tales elementos antiguos han sido conservados, sino a considerar cómo han sido conservados, habremos de concluir que [...] las cosas que allí aparecen deben con frecuencia haberse mantenido (o haber sido insertadas) porque los narradores orales sentían instintiva o conscientemente su importancia literaria. Incluso cuando se adivina que la prohibición en un cuento de hadas deriva de algún tabú que estaba vigente hace ya mucho tiempo, probablemente se lo ha conservado por el gran significado mítico de la prohibición. Es muy posible que cierto sentido de esta importancia se oculte también detrás de algunos de los propios tabúes. No lo harás..., o si lo haces, un infinito pesar inundará tu miseria. Hasta los más amables cuentos de niños conocen este factor [...] La Puerta Cerrada se alza como una Tentación eterna.¹⁰²

Sin embargo, en el *folklore*, al igual que sucede en la vida cotidiana, las definiciones son extremadamente complicadas. “Hay cuentos que entran y salen del género”¹⁰³ de las *hadas*, pues existe cierta confusión de conceptos entre el tratamiento cotidiano del mismo y el teórico. Tiende a encorsetarse exclusivamente y a entenderse *cuento de hadas* a través de ejemplos de aquellos cuentos infantiles escritos durante el siglo XIX por los autores más famosos que han llegado hasta nuestro tiempo.

Lo más importante para nosotros es el efecto que todos ellos producen, la experiencia de lo extraordinario y la manera íntima que construyen su narración, como ya hemos dicho, en parte cierta y en parte no. Para aquel que los escucha, o ve, “los cuentos de hadas deben ofrecer: Fantasía, Retorno, Evasión y Consuelo”¹⁰⁴. Contienen mensajes directos al inconsciente¹⁰⁵ del lector/espectador, que no deben ser tomados a la ligera. Los cuentos de hadas se han conformado como la primera etapa de socialización y educación que se recibía, sobre todo durante la infancia, conteniendo reglas intemporales para entender quiénes somos, cómo es el mundo que nos rodea, así como patrones de conducta ante diversas situaciones que van sucediendo durante nuestra vida. Catherine Orenstein insiste en ello:

En sus páginas, como señalan los estudiosos, nos encontramos a nosotros mismos convertidos en príncipes y princesas, a nuestros padres en reyes y reinas (o en ogros y malvadas madrastras) y a nuestros hermanos en villanos rivales que, al final y para nuestro placer, son castigados. Hay gigantes (que es lo que a los niños les parecen los adultos) y enanos (que es como, en relación con los adultos, los niños pueden verse a sí mismo). Las metas a alcanzar (la corona en el caso de los niños, el

¹⁰² TOLKIEN, J. R. R., *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, Minotauro, Barcelona, 1998, p. 158.

¹⁰³ ORENSTEIN, C., Op. Cit., p. 17.

¹⁰⁴ COTT, J., (Ed.) *Cuentos de hadas victorianos*, Op. Cit., p. 31.

¹⁰⁵ “Nunca se deben explicar al niño los significados de los cuentos. Sin embargo, es importante que el narrador comprenda el mensaje que el cuento transmite a la mente preconscious del niño.” BETTELHEIM, B. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Barcelona, 1999, p. 164.

matrimonio en el caso de las niñas, al menos en el canon popular) presentan las expectativas sociales en términos más claros de lo que con frecuencia tenemos ocasión de oír. El final tradicional, “y fueron felices para siempre”, no deja lugar a duda.¹⁰⁶

Es decir, bajo el disfraz de la ficción los cuentos de hadas tienen como función principal, preparar o bien informar al receptor de la historia sobre cómo es el mundo real, aportando una serie de enseñanzas para la vida diaria. Y a partir de aquí como señala Vladimir Propp¹⁰⁷, y gran parte de los autores formalistas rusos, podemos encontrar ciertos arquetipos, personajes, motivos y estructuras que se van repitiendo una y otra vez a lo largo del tiempo dentro de las diferentes historias que se cuentan recogidas en su estudio, dentro de los cuentos maravillosos rusos.

A pesar de incluir ciertos aspectos de lo numinoso, difieren en gran medida de los mitos y leyendas populares pues lo mágico y su experiencia forma parte de la esencia del mismo, no como una aparición circunstancial o calamitosa. Es la figura del *encantamiento*, de los seres benévolos y en ocasiones malévolos que habitan en la magia. En cierto modo la gran diferencia que suscitan estos relatos es lo que Nikolajeva, Tolkien y Bettelheim apuntan, su función última dentro de la tradición oral y escrita, los ritos de paso que hemos señalado anteriormente. La esencia estructural de estos relatos y su simbología deviene en la experiencia del ser humano con la muerte, a veces en sentido figurado, cambio de estación o de etapa de la vida, y en otras ocasiones literalmente.

Dicha interacción provoca un escalofrío positivo ante lo sobrenatural, un miedo gozoso, como apuntaba Walter Scott, extrapolable a gran parte de los cuentos de hadas, las leyendas celtas, o irlandesas¹⁰⁸, donde aparecen seres mágicos de todo tipo. Los protagonistas de los cuentos se enfrentan a lo desconocido que representa su avance personal, a través de la infancia, a la adolescencia, de la adolescencia a la edad adulta y por último a la vejez y a la muerte. Este contacto con la muerte vicario no entraña el peligro y por tanto el miedo a una amenaza presente y vinculada al enfrentamiento con lo sobrenatural. Bettelheim afirma que “la amenaza es, en mi opinión, algo muy importante en los cuentos de hadas, una amenaza a la existencia

¹⁰⁶ ORENSTEIN, C., Op. Cit., p. 17.

¹⁰⁷ PROPP, V., *Morfología del cuento*, Ed. Akal, Madrid, 1998.

¹⁰⁸ Hada proviene en este caso del término *sidhe*. Se trataba de un ser mágico que habitaba cerca de los humanos pero escondidos en cuevas o agujeros. En ocasiones muchas leyendas o cuentos de encantamiento les otorgan conductas benévolas y en otros no tanto.

física o moral del héroe”¹⁰⁹, ya sea el enfrentamiento con la bruja devoradora de niños en *Hansel y Gretel*, o con el malvado gigante de *Jack y las Habichuelas Mágicas*. Bettelheim continúa diciendo que “si nos fijamos en ello, resulta sorprendente la manera en que el héroe del cuento acepta la amenaza sin reflexionar en absoluto; es, simplemente, algo que pasa.”¹¹⁰ Como vemos no existe lo numinoso pues se acepta la tarea, y tampoco hay preguntas sobre el cometido, pues no caben dudas ante el rito de paso necesario para el protagonista del cuento. Lo importante es la simbología rescatada, más allá del efecto que produce en la narración, pues si tomamos distancia son historias que “resultan ser horribles en todos los aspectos: crueles, sádicas, y todo lo que se quiera”.¹¹¹

Tales historias producen ahora un efecto mítico o total (imposible de analizar), un efecto independiente por completo de los hallazgos del folklore comparado, y que éste no puede ni explicar ni desvirtuar. Tales historias abren una puerta a Otro Tiempo, y si la cruzamos, aunque sólo sea por un instante, nos quedamos fuera de nuestra época, acaso fuera del Tiempo mismo.¹¹²

1.3. Construcción narrativa de lo extraordinario-maravilloso

Varios autores han estudiado los patrones narrativos que se repiten una y otra vez en la narración tradicional extraordinaria, así como en su representación moderna tanto literaria como cinematográfica. Quizás uno de los pioneros, que basó su estudio, en el conjunto de relatos tanto míticos como populares de la antigüedad, sea Joseph Campbell, así como otros teóricos más desconocidos para el público en general como, Lord Fitzroy Raglan. Desarrollaron el llamado *Viaje del Héroe*, esquema preponderante en los relatos míticos y populares.

Existe también otro estudio que se ocupa de, esencialmente, los cuentos maravillosos, que ya hemos mencionado antes. Se trata del análisis que realiza Vladimir Propp sobre los cuentos populares rusos. Aunque no es tan extenso como el realizado por Campbell o Raglan, sí atiende a lo que nos ocupa y es al viaje del protagonista dentro de este tipo de relatos. Lo interesante que nos muestran estas teorías es la posible existencia de un patrón determinado que se repite y combina en las historias de lo extraordinario. Las etapas que señalan estos dos autores, son muy

¹⁰⁹ BETTELHEIM, B., Op. Cit., p. 154.

¹¹⁰ Ibid.

¹¹¹ BETTELHEIM, B., Op. Cit., p. 165.

¹¹² TOLKIEN, J. R. R., *Los monstruos y los críticos*, Op. Cit., pp. 157-158.

similares a las que Propp apuntaba para los cuentos populares que, como hemos visto, guardan cierta relación y en algunos ejemplos concretos, cualidades muy semejantes.

Para Joseph Campbell el héroe de la mitología y de las leyendas populares debía afrontar las siguientes etapas en su viaje a través del mundo extraordinario, o secundario, como lo hemos llamado.

El camino común de la aventura mitológica es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: **separación-iniciación-retorno**, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito. El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos.¹¹³

Campbell engloba estos estadios en tres grandes grupos cuyas claves señalamos subsiguientemente: **separación** (la llamada a la aventura, rechazo de la llamada, atravesando el primer umbral); **iniciación** (las pruebas, encuentro con la diosa, la diosa como perdición, el encuentro con el padre, la apoteosis y el favor divino); **retorno** (rechazo a volver al mundo ordinario, el vuelo mágico, el rescate de las profundidades, atravesando el umbral para regresar, nueva identidad y libertad para vivir).

Vogler aplica esta introspección psicoanalítica en las figuras míticas que aplicado a la estructura narrativa de la historia adquiere el siguiente patrón de viaje, propuesto a partir del estudio de Campbell:

1. *Mundo ordinario*: el mundo cotidiano donde el héroe pasa sus días previos a que comience su aventura.
2. *La llamada de la aventura*: el héroe recibe una misión (*quest*) que le aleja de su mundo.
3. *Dudas del héroe o rechazo de la llamada*: el protagonista rechaza la aventura o duda ante los peligros que entraña por el alejamiento de su hogar.
4. *Encuentro con el mentor o con el mensajero sobrenatural*: el héroe recibe la ayuda de un sabio anciano que le convence de la necesidad de aceptar el desafío.
5. *Mundo especial, atraviesa el primer umbral*: el héroe abandona el mundo ordinario para entrar en el mundo mágico.
6. *La iniciación del héroe, pruebas aliados y enemigos*: el héroe se enfrenta a los primeros pasos de su viaje iniciático o de instrucción a través del mundo mágico.
7. *Gruta abismal, segundo umbral*: parece que está cerca de afrontar las pruebas.
8. *Prueba suprema*: se trata de la prueba suprema, la sima abisal, la experiencia de la muerte.

¹¹³ CAMPBELL, J., *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, Fondo de Cultura Económica, Ciudad de México, 1997, p. 35.

9. *La Apoteosis, recompensa*: el héroe ha salido victoriosos en su prueba frente a la muerte obteniendo una recompensa.
10. *El camino de vuelta, tercer umbral*: el héroe debe regresar al mundo cotidiano con el tesoro.
11. *Resurrección del héroe, cuarto umbral*: durante su retorno el héroe se enfrenta de nuevo al peligro y sale victorioso gracias a los conocimientos adquiridos.
12. *Regreso con el elixir*: el héroe regresa al hogar con el elíxir, o con la misión realizada ayudando a todos los habitantes del mundo ordinario.¹¹⁴

Otro ejemplo que estudia los relatos primigenios y de folklore, antecedentes básicos para la fantasía moderna, es el estudio realizado por Raglan. Su análisis arranca trece años antes de la publicación del estudio de Joseph Campbell (1936). Podría decirse que el interés de Raglan se fundamenta en las acciones y caracteres básicos de los personajes folklóricos y míticos, más que en su significado psicológico. Como veremos a continuación, su clasificación en el patrón del viaje heroico se sitúa a medio camino entre Campbell y Propp:

1. *Especialmente concebido y/o nacimiento virginal*: el héroe posee un origen sobrenatural o bien en circunstancias especiales.
- 2.1. *Intento de Asesinato por un miembro familiar* 2.2 *Héroe lesionado* 2.3 *Pero escapa*.
3. *Llamada a la aventura*: muy similar a lo que propone Campbell.
4. *Adquisición de un ayudante*: el héroe recibe la ayuda de compañeros de viaje.
- 5.1. *Lucha contra un hermano*. 5.2. *Batalla Dragón* 5.3. *Crucifixión*
- 6.1. *Encarcelamiento en el vientre de la ballena*. 6.2. *Viaje por el mar de la noche*.
- 6.3. *Petrificación* 6.4. *Desmembramiento* 6.5. *Entrada al Infierno*.
- 7.1 *Laberinto* 7.2. *Scylla vs. Charybdis*
8. *Superación de enigmas, pruebas; calvarios*: corresponde a la victoria sobre los puntos 6 y 7.
9. *Compromiso con el camino estrecho*: el héroe contacta con los poderes oscuros de la historia.
10. *Iluminación*: el héroe recibe el don de la sabiduría a través de la comprensión de lo anticipado por los oráculos, o bien del antagonista.
- 11.1 *Matrimonio secreto* 11.2. *Robo del elixir mágico*.
12. *Expiación del padre*: muy similar a lo que propone Campbell
13. *Vuelo Mágico*: muy similar a lo que propone Campbell
14. *Despedida del ayudante*: el héroe sigue su aventura solo
- 15.1. *Aniquilación de los impostores* 15.2. *Resurrección* 15.3. *Fama*.
16. *Rescate*.
- 17.1. *Fundación de una ciudad* 17.2 *Administrador de la ley*.
18. *Caída*.
19. *Exilio*.
20. *Muerte extraordinaria*.¹¹⁵

¹¹⁴ VOGLER, C., *El viaje del escritor*, Ma non Troppo, Madrid, 2002.

¹¹⁵ FITZROY, R., *The Hero: A Study In Tradition, Myth, And Drama*, Dover Publications, New York, 2003. Capítulos XIII-XVIII.

Raglan propone el conjunto de posibilidades existentes en el viaje del héroe. Señala las variables que ha encontrado en el estudio de las diferentes aventuras de los personajes míticos y de leyendas que ha atendido, pero no afirma que dichas variables tengan que estar presentes en todos los relatos. El punto de vista del teórico ruso, Vladimir Propp, ahonda en la misma dirección que Raglan, estableciendo hasta 31 funciones y etapas que se combinan entre sí en las narraciones de los cuentos de hadas. No vamos a reproducir todas y cada una de ellas, pues se asemejan a las que plantean Campbell y Raglan, y están perfectamente recogidas en el volumen ya mencionado durante esta exposición (*Morfología del Cuento*).

Lo interesante de observar estos trabajos de introspección estructural radica en la profunda variabilidad e inestabilidad que introduce lo extraordinario moderno. Estos patrones de viaje posiblemente eran perfectamente observables en los relatos que estudian estos autores que, en la actualidad, siguen siendo reproducidos y con gran éxito. El problema aparece en el momento en que se mezcla la realidad con lo extraordinario. Las estructuras de las leyendas, los mitos y los cuentos de hadas, como ya hemos señalado, responden a la adaptación de los ritos de iniciación del ser humano, cuyos patrones, se han ido modificando. Campbell, Jung y otros teóricos tuvieron este razonamiento en cuenta en sus manifestaciones y, sin embargo, cayeron en lo que Tolkien explica de la siguiente manera:

Los estudiosos del folklore son propensos a salirse de su propia senda y hacer uso de una engañosa simplificación: particularmente engañosa si desde sus monografías salta a los libros de literatura. Se sienten inclinados a decir que dos historias cualesquiera que estén construidas sobre el mismo motivo folklórico, o creadas con una combinación aparentemente similar de tales motivos, son una misma historia. [...] Frases de esta naturaleza pueden contener (con una simplificación excesiva) ciertos elementos de verdad; pero no son ciertas en lo que a cuentos de hadas se refiere, ni lo son en el arte y en la literatura. Lo que realmente cuenta es el colorido, la atmósfera, los detalles individuales e inclasificables de un relato; y por encima de todo, el designio global que llena de vida la estructura ósea de un determinado argumento.¹¹⁶

Lo que Tolkien afirma es lo que a estas alturas ya podemos adivinar. Cada viaje e historia es único que, ciertamente, incluirá elementos comunes con otros relatos, como demuestran los estudios del monomito de Campbell y de los cuentos maravillosos de Propp. Sin embargo, en los relatos extraordinarios modernos veremos cómo cambia la utilización de estos patrones narrativos veremos qué

¹¹⁶ TOLKIEN, J.R.R., "Sobre los Cuentos" en *Árbol y Hoja*, Minotauro, Barcelona, 1994, pp. 29-30.

transformaciones sufren, para llegar a ser narraciones como Tolkien las llamaba, únicas, aunque se basen en estos patrones narrativos de la antigüedad. Ni siquiera el propio Campbell pudo “encontrar un relato que se ajustara plenamente al modelo elaborado por él.”¹¹⁷

Sin embargo, para Tolkien, los cuentos de hadas sí poseen una constante dramática en su construcción narrativa. Afirmaba que casi en su totalidad disponían de un recurso final, no presente o muy infrecuente en otros tipos de relatos populares (ya no digamos mitos o tragedias que veremos en el siguiente epígrafe). Ese recurso que algunos teóricos no advierten como necesario es la *eucatástrofe*¹¹⁸, que consiste en palabras de Tolkien en “el súbito giro feliz en una historia que lo atraviesa a uno con tal alegría que le hace saltar las lágrimas”¹¹⁹. Y habla de giro porque en realidad los cuentos carecen de un fin al uso, una resolución completa, pues la mayoría acude a la fórmula “y vivieron felices”. Cuya esencia resume de la siguiente manera.

El consuelo de estos cuentos, la alegría de un final feliz o, más acertadamente, de la buena catástrofe, el repentino y gozoso “giro” (pues ninguno de ellos tiene auténtico final), toda esta dicha, que es una de las cosas que los cuentos pueden conseguir extraordinariamente bien, no se fundamenta ni en la evasión ni en la huida.¹²⁰

1.3.1. Los misterios primordiales de lo extraordinario: *mímesis* y *catarsis*

Además de estar presentes ciertas estructuras más o menos respetadas por poetas y narradores (en especial como señala Aristóteles, la narración creada para el pueblo como entretenimiento, es decir, la tragedia y sus sucesores, como el teatro del siglo XV y XVI), surge de nuevo aquello que apuntábamos como el *mysterium*, presenten en las narraciones numinosas, mitos y leyendas, así como en las encantadas, cuentos maravillosos. El *mysterium* o misterio es la base de lo extraordinario, es el mensaje que se transmite en la historia, las respuestas que da sobre una o varias interrogantes de la realidad o de lo que está fuera de ella. Ya lo adelantábamos explicando la reacción o la esencia que transmitían todas estas narraciones. Pueden existir infinidad de ellos y van cambiando conforme pasa el tiempo. Sin embargo, muchas de estas narraciones versan sobre los mismos, una

¹¹⁷ MUÑOZ, J. J., *Cine y misterio humano*, ed. Ediciones Rialp, Madrid, 2003, p. 69.

¹¹⁸ TOLKIEN, J. R. R., *Los monstruos y los críticos y otros ensayos.*, Op. Cit., p. 187.

¹¹⁹ CARPENTER, H. y TOLKIEN, C. (ed.), *Cartas de J. R. R. Tolkien*, Minotauro, Barcelona, 1993, pp. 121-122.

¹²⁰ TOLKIEN, J.R.R., “Sobre los cuentos de hadas”, Op. Cit., p. 84.

amalgama de preguntas sin resolver que tanto mitos, como leyendas y cuentos se han esforzado por resolver (al igual que otras disciplinas como la filosofía, y en la actualidad, la ciencia). Dichos misterios se denominan como *misterios primordiales* y agrupan a gran cantidad de motivos y temas aparentemente dispersos o inconexos, que, como vimos al hablar de los estudios de Gilbert Durand, forman parte de la misma familia simbólica. Muchos autores han estudiado este campo como Mircea Eliade¹²¹, Joseph Campbell¹²², Paul Ricoeur, entre otros investigadores. Todos ellos coinciden en la exploración, aprendizaje y reconocimiento del mundo y sus misterios a través de lo extraordinario en las narraciones.

Escuchando narraciones sobre madrastras malvadas, niños abandonados, reyes buenos pero mal aconsejados, lobas que amamantan gemelos, hijos menores que no reciben herencia y tienen que encontrar su propio camino en la vida e hijos primogénitos que despilfarran su herencia en vidas licenciosas y marchan al destierro a vivir con los cerdos, los niños aprenden o no lo que son un niño y un padre, el tipo de personajes que pueden existir en el drama en que han nacido y cuáles son los derrotados del mundo. [...] No hay modo de entender ninguna sociedad, incluyendo la nuestra, que no pase por el cúmulo de narraciones que constituyen sus recursos dramáticos básicos.¹²³

Ya sea de forma explícita, vicaria o simbólica esta exploración siempre, o casi siempre, se originaba o desembocaba en los siguientes misterios que, a grandes rasgos, proponen los autores anteriores, agrupados del siguiente modo¹²⁴: *el misterio del origen, el misterio del destino, el misterio de la libertad y el misterio de la inmortalidad*.

El misterio del origen presenta narraciones basadas en la búsqueda del hogar perdido, el retorno a la patria después de la guerra, la reconstrucción de un imperio, por ejemplo. Son muchos los motivos que lleva asociados y que en infinidad de obras se desarrollan, como *La Odisea* de Homero o *La Eneida*. Es una pregunta que a menudo se utiliza en la cultura popular, ¿de donde venimos? Y ha sido objeto para infinidad de mitos, leyendas y cuentos maravillosos. Las cuestiones de identidad, ¿quién soy?, como le sucede a *Edipo Rey*, en la tragedia, e incluso de pertenencia o heroicidad como las leyendas artúricas. Un arquetipo asociado a esta interminable

¹²¹ ELIADE, M., *Mitos, sueños y misterios*, ed. Ed Kairós, Barcelona, 2001.

¹²² CAMPBELL, J., *El Poder del mito*, Salamandra, Madrid, 1991; CAMPBELL, J., *The Mysteries*, Princeton University Press, Princeton, 1978.

¹²³ MACINTYRE, A., *Tras la virtud*, Ediciones Crítica, Madrid, 2001, pp. 266-267.

¹²⁴ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasia de Aventuras: claves creativas en novela y cine*. Op. Cit., pp. 171-385.

búsqueda de la identidad, del hogar, es el *nostoi*. Los marineros y héroes que aparecen en *La Odisea* de Homero son un ejemplo de ello. El tiempo que pasan en el mundo extraordinario, como señala Campbell, los marca tanto que al regresar al ordinario, Itaca, ya no son los mismos, nunca terminan de regresar.

El *misterio del destino*, muy relacionado con los demás, presenta las vicisitudes a las que está encaminada la vida de los personajes, en este caso las personas. Es la providencia la que guía como una mano las acciones y acontecimientos vitales hasta su desenlace final. Conocer pues el destino, el futuro, en teoría, es conocerse a sí mismo, como aparecía inscrito sobre el dintel del Oráculo de Delfos (*nosce te ipsum*, conócete a ti mismo.). Saber el destino, el por qué de la vida y el desenlace de la misma es la pregunta existencial por antonomasia que el ser humano se cuestiona, ¿a dónde vamos? Este misterio aparece como una constante en la mayor parte de relatos de lo extraordinario, sobre todo aquellos en los que el protagonista se embarca en una lucha, una búsqueda. Para ayudarlo en su cometido dichos relatos siempre utilizan la figura del *oráculo*, una persona con poderes especiales o un elemento arquetípico que lo represente, que contesta en parte a este misterio que, como ya intuimos es el propio héroe el que debe terminar por resolverlo. Desde la Sibila de Cumas, pasando por los Éforos de Esparta, hasta el ya mencionado Oráculo de Delfos, se encargan de guiar a los protagonistas. En las leyendas, a menudo la hechicería aparece asociada a este arquetipo. Magos como Merlín en las leyendas artúricas, druidas o brujos, en los viejos mitos y cuentos nortños, o seres benefactores como animales, ancianos o elementos inanimados.

El *misterio de la libertad* reflexiona sobre la capacidad existencial del libre albedrío, es decir, a pesar de cuestionar el destino, la libertad siempre estaría presente en dichos relatos, libertad de elección, cuya simbología, señalada por Levi-Strauss y Gilbert Durand, suele ser el enfrentamiento entre el bien y el mal, o dicho de otra manera, entre los diferentes regímenes simbólicos que llevan aparejados. La contraposición entre dos fuerzas opuestas que luchan por la supremacía en los relatos, o bien, por la influencia en los mismos, es un motivo recurrente en la mayor parte de la mitología escatológica. Tanto el enfrentamiento de los héroes contra seres del inframundo, demonios, demás entidades malignas, etc., como con ellos mismos. Entonces interviene otro concepto como la corrupción y purificación de los

protagonistas, contados a través de los motivos de ascenso y caída, paradigma de muchas de las historias míticas y legendarias, como la destrucción de Troya, la tragedia del poema épico de Beowulf, o el drama de Sigfrido en el *Cantar de los Nibelungos*.

Por último, como eje central de la mayor parte de misterios se encuentra el *misterio de la inmortalidad*. Dicho enigma encierra el sentido de la vida y, por ende, el de la muerte. El ser humano es el único habitante del planeta que tiene conciencia de su existencia y de su finitud. Además “la emoción insondable que proporciona la reflexión sobre el más allá son, desde tiempos inmemoriales, la raíz de un misterio que el hombre no ha terminado de descifrar. Y ello se refleja también en el arte, siendo fuente de inspiración de los más diversos creadores.”¹²⁵ El enfrentamiento con la misma, su interpelación o interlocución se intenta abarcar a través de “ritos funerarios, y mitos que se supone que den un sentido a ese impensable. Se recurre a lo imaginario porque lo real de la muerte no puede simbolizarse.”¹²⁶ Así, como señalaban Campbell y Raglan, se repite una y otra vez el enfrentamiento con el peligro real de la muerte, no solo para hallar su significado, sino también para representar el propio significado existencial de la vida, de la mortalidad e inmortalidad, a menudo solo en manos de dioses o seres malditos de la no vida. Como ejemplos podríamos citar multitud de ellos, desde el descenso al Hades en busca de la mujer perdida de Orfeo, o de Ulises, o el enfrentamiento con el dragón de Beowulf en la cueva helada, o las experiencias ultraterrenas en tragedias, como en Hamlet, o en cuentos como el campesino asesinado por su amo que vuelve de la vida a través de una flauta.

Así, como ejes de la narración de lo extraordinario, los misterios arraigaron en el ser humano, tanto fuente como respuesta de muchas de sus inquietudes. Sin embargo, poco a poco “el progreso del pensamiento, de la filosofía, de la ciencia y de la tecnología ha ido aportando, a lo largo de los siglos, respuestas a los grandes misterios del Universo. Pero como si de una vertiginosa carrera de Sísifo se tratara, cada respuesta alberga un nuevo enigma que no desvelan las respectivas *matruskas*

¹²⁵ MARIÑO ESPUELAS, A., “Entro lo posible y lo imposible: el relato fantástico”, en Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno (ed.), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica* (Madrid: Asociación Cultural Xatafi y Universidad Carlos III de Madrid, Madrid, 2008, p. 41

¹²⁶ BOZZETO, R., “Literatura y crítica literaria”, *ConNotas. Revista de Crítica y Teorías Literarias*, VI/11, 2008, p. 169.

que vamos abriendo en ese interminable juego de muñecas rusas que constituye el Universo.”¹²⁷

Enfrentamiento con lo misterioso: mimesis y catarsis

Además del sentimiento propio que generaban este *mysterium*, (*tremens numens*, miedo numinoso; y *fascinans*, fascinación), existe un proceso narrativo que señalaba Aristóteles que fue adaptándose con el paso de los siglos para conseguir elevar las pasiones representadas en estas historias extraordinarias, al espectador o lector que las leía. Es el estudio concienzudo que realizó llamado *Poética*¹²⁸, en el que diseccionaba las artes de la época, en concreto la forma de dramaturgia conocida como la tragedia: “la tragedia [es] imitación de una acción esforzada y completa, de cierta amplitud, en lenguaje sazonado, separada cada una de las especies en las distintas partes, actuando los personajes y no mediante relato, y que mediante temor y compasión lleva a cabo la purgación de tales afecciones.”¹²⁹ Sería por lo tanto una *mimesis*, es decir, simulación de la praxis o acciones humanas, que convergería hacia una *catarsis*, un profundo reconocimiento dramático de los misterios o acciones presentadas tanto para los personajes como para el propio espectador/lector. A través de las peripecias de los protagonistas, de su lucha o *agón*, del reconocimiento final o *anagnórisis* y con la *catástrofe* conclusiva se llevaría a cabo este proceso de purificación y de exaltación, *catarsis*, a través de un sentido renovado de la realidad, aprehendiendo las respuestas aportadas al misterio de la obra, junto con una lección moral de lo presenciado. Es en suma una manera de contar elaborada de lo que venimos exponiendo durante estas páginas que influirá sobremanera en las narraciones extraordinarias futuras. La *mimesis* que propone Aristóteles es la representación fidedigna y verosímil de la realidad, que como ya hemos explicado, estaba encantada, por lo que la presencia de seres fantásticos o fabulosos no suponía ninguna alteración en tragedias o narraciones que fueran de carácter extraordinario. El conflicto devenía pues en la praxis o las acciones representadas, más que por los elementos allí dispuestos.

¹²⁷ MARIÑO ESPUELAS, A., Op. Cit., p. 41.

¹²⁸ ARISTOTELES, *Poética de Aristóteles*, Editorial Gredos, Madrid, 1992.

¹²⁹ ARISTOTELES, *Poética de Aristóteles*, Op. Cit., p. 19b 24-26.

La dimensión de lo maravilloso es, pues, muy antigua y universal. Por el contrario, los textos “con efectos de fantástico” son más recientes y tienen un origen determinado a la vez en lo histórico: su aparición puede datarse en el paisaje editorial entre fines del siglo XVIII y principios del XIX y en lo geográfico: nacen en esta época en Europa y los Estados Unidos.¹³⁰

Finalmente con el paso de los siglos la fórmula de la tragedia se repetiría en epopeyas, cantares de gesta, cuentos moralistas, teatro medieval, renacentista y del siglo XVI-XVII, hasta llegar al momento en que la incredulidad se apoderaría de los espectadores. Esa aceptación de lo extraordinario como parte de lo cotidiano, o verosímil, dejaría de serlo. La mimesis, construida en la fábula (*mythos*) ya no sería del todo creíble y, por tanto, el proceso de catarsis no sería completo. El misterio no se resolvería y la experiencia de lo extraordinario, según la tradición aristotélica sería incompleta. Es el momento del desencantamiento de la sociedad, y una nueva visión del mundo orientada y dominada por la razón.

¹³⁰ BOZZETO, R., “Literatura y crítica literaria”, Op. Cit., p. 173.

Capítulo 2

Caída de lo Extraordinario

*Fácil es el descenso al Mundo Inferior;
Pero desandar tus pasos y escapar hasta al aire
Superior... ésa es la tarea, ése es el trabajo,
La Eneida, La Sibila a Eneas*

2. Incredulidad y escepticismo ante lo extraordinario

El segundo estadio dentro del proceso de la narración extraordinaria es el momento en el que lo maravilloso e imposible es desacreditado de la vida diaria y de las esferas de conocimiento válidas del ser humano. Pronto empiezan a surgir corrientes que denostan siglos y siglos de tradición maravillosa como elemento válido de comprensión de la realidad y por lo tanto de narración de acontecimientos. De repente, lo extraordinario pierde una de sus manifestaciones principales, ya no son creíbles los milagros, lo portentoso.

La crisis, por llamarla así, de lo sobrenatural, no empieza desde luego con la revolución industrial, ni siquiera con el darwinismo, sino antes, y sería fútil el intentar imponer una fecha inamovible a una de las preguntas del pensamiento humano más omnipresente a lo largo de los siglos. Se puede considerar sin embargo el siglo dieciocho y la ilustración como un período de cambio profundo, donde se establecen las bases para un conocimiento científico del mundo.¹³¹

Esta pérdida de lo extraordinario para explicar la realidad y las tradiciones del folklore se consuma a finales del siglo XVIII donde “la tradición de las hadas fue confinada bajo tierra.”¹³² La creencia en lo sobrenatural se suprime de las esferas cognoscitivas de la vida humana urbana entrando, poco a poco, el racionalismo en

¹³¹ FERRERAS, D., *Lo Fantástico en la Literatura y el Cine. De Edgar A. Poe a Freddy Krueger*, Ediciones Vosa, Madrid, 1995, p. 24.

¹³² COTT, J., Op. Cit., pp. 35-36.

todos los planos de la sociedad occidental. Este segundo estadio representa el momento en el que la narración realista, racional, didáctica e histórica gana peso en detrimento de la literatura extraordinaria que queda confinada al ser inverosímil. Supone por tanto una predominancia de la representación de la realidad cotidiana en menoscabo de lo extraordinario. Sin embargo, lo extraño, al ambientarse plenamente en la realidad, aunque sea en sus límites, veremos que paradójicamente gana presencia y dentro de lo extraordinario se desarrolla bajo el amparo de nuevas corrientes artísticas.

2.1. Fin de las sociedades encantadas: la ilustración y el mecanicismo científico, delimitación de la realidad

Alrededor del siglo XVI, en la sociedad occidental la ciencia comenzó a intentar desentrañar los misterios de la realidad con mayor o menor éxito. Este proceso de *desencantamiento*¹³³ del mundo occidental que proponen Weber, Lukacs, Habermas, entre otros, no consigue desterrar por completo la concepción de lo extraordinario. A pesar de empezar a cuestionar ciertas explicaciones mágicas o sobrenaturales de hechos inexplicables o desconocidos, proliferaron ciertas obras que combinaban ciencia y religión, así como seguían muy extendidas en la tradición oral, y sus adaptaciones y recopilaciones escritas (ya mencionamos los esfuerzos de Charles Perrault, y Madame D' Aulnoy, en lo referente a los cuentos de hadas), obras continentales de lo extraordinario. Lo extraordinario maravilloso seguía resistiéndose a desaparecer de la vida pública, especialmente lejos del entorno urbano.

Sin embargo, en un determinado momento del tiempo, a lo largo del siglo XVIII, comienza un periodo histórico-social que conocemos como Ilustración, que intenta aportar luz a la humanidad (el “Siglo de las Luces” se llamó) elevando el conocimiento científico y racional a la cúspide de la sociedad como herramienta predominante para desentrañar los misterios del universo y del ser humano. Es el ingreso de la sociedad del Antiguo Régimen dentro de la modernidad que propone

¹³³ Viene a explicar el proceso que estamos tratando: cómo la ciencia trata de iluminar el espacio dominado por la religión y la superstición, y cómo eso se traduce en las narraciones extraordinarias. Paradójicamente el siglo XVIII será testigo del auge del género de las *ghost stories* (historias de fantasmas), que trata Pilar Alonso también en la siguiente referencia. Nosotros nos referiremos a este género como literatura gótica, (*gotic novel*). ALONSO, P., *De un universo encantado a un universo reencantado: magia y literatura en los siglos de oro*, Op. Cit., p. 15.

Habermas¹³⁴, o, como insiste Weber, *desencantamiento de las imágenes del mundo*¹³⁵.

Todos los estudios sobre el ingreso de Occidente en la modernidad coinciden en que, quizás la característica más notable de la mente moderna, es la secularización y laicización de las operaciones del pensamiento y de la cultura, mediante un agudo y extendido proceso de desencantamiento del mundo, según reglas y normas de tipo racional.¹³⁶

La consecuencia directa de este proceso social, después de mucho tiempo, se basa en desnaturalizar lo extraordinario, es decir, separarlo del conocimiento puro y real. La fe en lo sobrenatural se suprime de las esferas cognoscitivas válidas de la vida humana urbana entrando, poco a poco, el racionalismo, en todos los planos de la sociedad, la ciencia como verdad única e irrefutable. El equilibrio casi perfecto que señalábamos antes entre ciencia, religión y superstición se quebró.

Durante la época de la Ilustración se produjo un cambio radical en la relación con lo sobrenatural: dominado por la razón, el hombre deja de creer en la existencia objetiva de tales fenómenos. Reducido su ámbito a lo científico, la razón excluyó todo lo desconocido, provocando el descrédito de la religión y el rechazo de la superstición como medios para explicar e interpretar la realidad. Por tanto, podemos afirmar que hasta el siglo XVIII lo verosímil incluía tanto la naturaleza como el mundo sobrenatural, unidos de forma coherente por la religión. Sin embargo, con el racionalismo del Siglo de las Luces, estos dos planos se hicieron antinómicos, y, suprimida la fe en lo sobrenatural, el hombre quedó amparado sólo por la ciencia frente a un mundo hostil y desconocido.¹³⁷

Esas *sociedades encantadas* o *sociedades plenas de sentido*, como las llamaba Lukacs, llegaban a su fin, al menos en los países occidentales e industriales. El orden (férreo en la mayor parte de los casos) establecido dejaba paso a la época de la modernidad y el progreso técnico, donde lo sobrenatural quedaba relegado al ámbito privado. Daba paso al *mecanicismo*¹³⁸ científico donde ciertas leyes geométricas, físicas o matemáticas intentaban explicar el universo, la realidad, su funcionamiento, como un mecanismo de un reloj, una máquina perfecta donde la

¹³⁴ HABERMAS, J., *Teoría de la acción comunicativa: complementos y estudios previos*, ed. Cátedra, Madrid, 2001.

¹³⁵ WEBER, M., *Economía y sociedad: : esbozo de sociología comprensiva*, Fondo de Cultura Económica, México, 1968.

¹³⁶ CRUZ, F., *La Aldea Encantada*, ed. Colección Bitácora, Dirección Cultural, Bucaramanga, 2008, pp. 3-4.

¹³⁷ ROAS, D., *Teorías de lo Fantástico*, Arco Libros, Madrid, 2001, p. 22.

¹³⁸ Su nomenclatura data desde la creación en 1618 del primer reloj mecánico que medía las horas con exactitud, hecho que supone un antes y un después en la Historia.

causa y el efecto ejercían un papel preponderante, sin necesidad de lo extraordinario, “de exégesis bíblica o revelación alguna”¹³⁹. Por lo tanto la razón se convierte “en el discurso hegemónico que determina los modelos de explicación y representación del mundo”¹⁴⁰, de la realidad cotidiana, que se mantendrá hasta la actualidad con mayor o menor preponderancia, conformando una realidad estable regida por leyes matemáticas y físicas que conseguían, a priori, explicar cualquier acontecimiento o elemento natural. Sin embargo, a pesar de este aparente nuevo orden mecanicista, el desencantamiento genera lo que Bozzeto señala como la *perdida del orden simbólico*:

La posesión de la tierra ya no basta para crear la riqueza y en consecuencia obtener el poder en el momento de la revolución industrial, que otorga un lugar a la figura del ingeniero, después a la del banquero, es decir, a la burguesía. La religión –y por tanto el hecho de apelar a la Sobrenaturaleza– no es ya la única clave del edificio social. Ya no basta con ser el “hijo de” (hidalgo) ni con desempeñar de la mejor manera el personaje que la sociedad aristocrática asigna a ese papel. Es el advenimiento de los modos de representación de la burguesía conquistadora lo que recupera la forma de la novela. Ésta muestra cómo un personaje se convierte en héroe construyendo su destino. Se convierte, en un medio que se democratiza, en un self made man. Asistimos entonces a una primera versión de la invención del individuo, con –lo cual corre parejo– la soledad angustiosa ante la pérdida del antiguo y tranquilizador medio de una Sobrenaturaleza y de sus encarnaciones sociales y simbólicas.¹⁴¹

Jean Delumeau coincide con Bozzeto y apunta que el síntoma de esta pérdida de orden simbólico comienza con el abandono rural y la migración posterior a la urbe durante la Revolución Industrial. Este abandono masivo de los núcleos rurales concentrándose las poblaciones en asentamientos urbanos para trabajar en fábricas o en diferentes labores, aumenta si cabe esta pérdida de las tradiciones maravillosas, la narración oral y las costumbres del folklore rural. La rigidez y el puritanismo conviven con esta nueva corriente del pensamiento, lo que provoca enconados enfrentamientos (no solo históricos y de clase) sociales, revoluciones, guerras, el cuestionamiento del Antiguo Régimen en definitiva que coincide con la Revolución Industrial. Se instaura una corriente burguesa, predominante en el nuevo eje de la vida cultural, la ciudad, que evita cualquier contacto con el mundo rural, en definitiva, antiguo.

¹³⁹ FERNÁNDEZ, L. M., *Tecnología, espectáculo, literatura. Dispositivos ópticos en las letras españolas en los siglos XVIII y XIX*, Servizo de Publicacions e Intercambio Científico da Universidade de Santiago de Compostela, 2006, p. 630, en ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 16.

¹⁴⁰ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 16.

¹⁴¹ BOZZETO, R., “Literatura y crítica literaria”, Op. Cit., pp. 173-174.

La revolución industrial impuso una dimensión esencialmente materialista en las conciencias contemporáneas, dimensión que eliminó, por razones evidentes de incompatibilidad lógica, las creencias y supersticiones antiguas [...] es indudable por otra parte que la fe misma en la posibilidad de un suceso sobrenatural fue disminuyendo a medida que avanzaba el progreso.¹⁴²

Es una época convulsa que deriva finalmente en la sociedad urbana de hoy en día, donde los núcleos de población se concentran en megalópolis pobladas por personas de diferentes costumbres e incluso nacionalidades. Surge lo que Jean Delumeau señala como el *Gran Miedo*¹⁴³ de Occidente, el miedo al otro, al que viene de fuera. Lo importante de las reflexiones de Delumeau es la profunda sensación de fatalismo y caos que se internan en el corazón de las civilizaciones, porque antes de la Ilustración, “la ciudad era [sic] un lugar de relativa seguridad con respecto al campo”¹⁴⁴, el castillo, o el poblado en comparación con la naturaleza, sede de peligros desconocidos e inquietantes. La industrialización como vemos es un proceso traumático que provoca estos problemas pero que fomenta la aparición de nuevos espectáculos de entretenimiento, nuevas formas sociales, morales y éticas, además de las hasta ahora dominantes en la sociedad rural y del Antiguo Régimen.

Al romperse estas constantes y puntos en común y atendiendo al imperio de la razón y lo científico quedan ciertas preguntas sin respuesta sobre la realidad que en determinados momentos el individuo necesita de su resolución. En palabras de Zygmunt Bauman, “la modernidad tenía que ser el gran salto adelante; el que nos alejara del miedo y nos aproximara a un mundo libre de la ciega e impermeable fatalidad (esa gran incubadora de temores).”¹⁴⁵ Y paradójicamente, cuando más seguridad se alcanza y mayores avances experimenta la sociedad surge este *sentimiento global de inseguridad*.

¹⁴² FERRERAS, D., Op. Cit., p. 23

¹⁴³ DELUMEAU J., Conferencia inaugural del seminario *La construcción social del miedo. Una lectura de la experiencia en ciudades contemporáneas*, Corporación Región en Medellín del 15 al 17 de agosto del 2001. Traducción de Mathieu Bernard, Alianza Francesa; y Ramón Moncada, Corporación Región. Medellín agosto de 2001, p. 20: “Estábamos en los inicios de la Revolución Francesa, marcada por la huida al extranjero de un buen número de nobles. En este momento corrían rumores anunciando la llegada inminente de bandoleros sobornados por nobles exiliados, se decía que se iban a incendiar las casas y cosechas...”

¹⁴⁴ DELUMEAU J., *La construcción social del miedo. Una lectura de la experiencia en ciudades contemporáneas*, Op. Cit., p. 19.

¹⁴⁵ BAUMAN, Z., *Miedo Líquido*, Op. Cit., p. 166.

Contra toda prueba objetiva, las personas que viven en la mayor comodidad registrada en la historia se sienten más amenazadas, inseguras y atemorizadas, más inclinadas al pánico y más apasionadas por todo lo relacionado con la seguridad y la protección que las personas de casi todas las demás sociedades, anteriores y actuales.¹⁴⁶

Y esta fractura o divorcio con lo extraordinario, con ese orden perfecto encantado expuesto por Lukacs, es lo que conforma la profunda crisis existencial en la que cae el individuo a partir de estos siglos. Este autor así mismo considera que la secularización de la época arrastra al ser humano al *desamparo trascendental*¹⁴⁷, siendo la angustia un sentimiento distintivo de la modernidad y la narración uno de sus principales canales expresivos. No por casualidad los siglos XVIII, XIX y XX, son los precursores de la psicología actual, como por ejemplo los estudios de Freud de principios del siglo XX, Myers, Jenet... El desorden generado por los profundos cambios sociales, culturales y tecnológicos pasa factura al hombre moderno, que, como Bauman apunta, se encuentra perdido, en una encrucijada, quedándose “sin rumbo: para muchos ya no es posible el retorno a una situación de tutela intelectual, pero, al mismo tiempo, las esperanzas de crecer parecen ser actualmente nulas.”¹⁴⁸ Y ese sentimiento de pérdida, esa desorientación nos lleva directamente al profundo malestar que señala Bartra como melancolía.

No es fácil entender cómo la melancolía, símbolo del desequilibrio y de la muerte, encontró un espacio en la sociedad moderna. ¿Por qué la expresión amenazadora de la irracionalidad y del desorden mental logra alojarse en el corazón de la cultura europea orientada por el racionalismo?¹⁴⁹

Otros autores señalan que esta situación en la que se ve envuelto el ser humano que explicábamos atrás, es la *incertidumbre*, una percepción de un riesgo probable y posible, de una realidad a menudo desconocida e incomprensible, una amenaza que puede estar en todas partes, y en ninguna, incluso, dentro del ser humano. Es ese *profundo sentimiento global de inseguridad* del que habla Delumeau, esa angustia ante un *desamparo trascendental* según Lukacs, que surge según

¹⁴⁶ BAUMAN, Z., *Miedo Líquido*, Op. Cit., p. 166.

¹⁴⁷ Lukacs se refiere a la narración como fuente principal para expresar este *desamparo trascendental*, la narración moderna, y en este caso concreto la novela. Un concepto que también tomaron otros teóricos como Hegel, Schiller y Winkelmann. LUKACS, G, *Teoría de la Novela*, Edhasa, 1971, p. 308.

¹⁴⁸ BAUMAN, Z., *Miedo Líquido*, Op. Cit., p. 109.

¹⁴⁹ BARTRA, R., *El duelo de los Ángeles. Locura sublime, tedio y melancolía en el pensamiento moderno*, Pre-textos, Valencia, 2004, p.11.

Bauman ante “nuestra ignorancia con respecto a la amenaza y a lo que hay que hacer--a lo que puede y no puede hacerse-- para detenerla en seco, o para combatirla, si pararla es algo que está ya más allá de nuestro alcance.” La razón, el mecanicismo científico de esta época enajenan lo extraordinario, provocando que la religión y la superstición no se consideren útiles para estos menesteres: no hay un Dios al que poder culpar, o al que preguntar para explicar la realidad. La ciencia se convierte por tanto como verdad única e irrefutable apareciendo conceptos como el antropocentrismo (heredado del Renacimiento), el pragmatismo y el universalismo alcanzando su mayor exponente, en detrimento de las costumbres tradicionales maravillosas. Esta visión pesimista, alentada, paradójicamente, por el mecanicismo científico, encuentra su respuesta una vez más en la psicología, un conflicto profundo interior que hace resurgir en el hombre ilustrado aquello de lo que creía haberse librado, no sólo para explicar lo que no entiende, si no también como consecuencia de experimentar la contingencia diaria de la finitud del ser. Una vez roto el orden establecido de las *sociedades encantadas* (seguro ante incertidumbres), comienzan a aparecer ciertas preguntas sin respuesta para situaciones de la cotidianeidad, y una de las grandes cuestiones, o incertidumbres más cotidiana y primaria de difícil respuesta es la muerte.

Ya no les es posible a los intelectuales, aristócratas o burgueses, continuar representando (o representándose) las viejas relaciones de la razón con la Sobrenaturaleza. Éstas se situaban dentro de una realidad simbólica, pero el paradigma conceptual y el aspecto emocional ligado a él resultan trastornados. Lo real nuevo, en esta perspectiva, aparece entonces como “incongruente”, e impensable. La respuesta necesaria implica, para la captación de la nueva distribución y de la aporía, nuevas estrategias intelectuales, emocionales y narrativas, que engendrarán originales efectos de retórica.¹⁵⁰

Los postulados de la Ilustración permiten, paradójicamente, que ciertos gustos estéticos y narrativos comiencen a surgir durante el siglo XVIII, a la par que se genera algo que hemos denominado como *exaltación de lo cotidiano*, es decir, la creación de relatos, la imposición de una moral, de una percepción basada en lo cotidiano, en lo empírico, a veces incluso lo sórdido, lo fronterizo, lo horrendo, lo macabro, lo extraño, lo siniestro.

¹⁵⁰ BOZZETO, R., “Literatura y crítica literaria”, Op. Cit., p. 176.

2.1.1. Exaltación de la narrativa de los límites: lo bello, lo sublime, lo grotesco

Como decíamos en las páginas anteriores, durante el Siglo de las Luces, el siglo XVIII, se suceden ciertos cambios sociales que fomentan la aparición de nuevas manifestaciones o intereses estéticos así como narrativos. Dentro de esta sociedad urbana empiezan a surgir corrientes culturales que demandan la narración de lo cotidiano, el interés por aspectos de la vida hasta entonces poco desarrollados en la literatura, o bien de escasa consideración, en detrimento de otro tipo de relatos ambientados o continentales de lo extraordinario maravilloso.

Las perspectivas ilustradas de la segunda mitad del siglo XVIII enarbolaron los conceptos de verosimilitud y mimesis como armas fundamentales para desterrar la presencia de lo sobrenatural y lo maravilloso de los textos literarios por su falta de verdad, por su inverosimilitud.¹⁵¹

En su mayoría eran narraciones sobre la moral y las costumbres en la ciudad o el ámbito rural, biografías, y sobre todo el relato sobre la sociedad de aquel entonces, ensayos en su mayor parte, donde lo real, lo didáctico y la reflexión eran parte fundamental de estos escritos y narraciones. Desde las obras de John Locke, pasando por Montesquieu, José de Cadalso, Casanova, Rousseau, o Jonathan Swift, hasta los tratados históricos o científicos sobre leyes, etc.... Generalmente cualquier obra fuera de estos cánones no era considerada literatura, ni siquiera las novelas que más adelante analizaremos de marcado estilo gótico. Es decir, cualquier cosa que no tuviera explicación, “era imposible y, por lo tanto, mentira, y no tenía lugar en la narrativa de la época, orientada fundamentalmente hacia el didactismo y la moralidad.”¹⁵² Así la novela del siglo XVIII también comenzó a instaurar este modelo en sus letras cambiando su “objeto de imitación para centrarse en la realidad que circundaba al hombre, y encontró su razón de ser en la expresión de lo cotidiano.”¹⁵³ Se cultiva una prosa alejada de la sensibilidad, de las emociones, totalmente racional, impersonal, colectiva, basada en la ironía, el lenguaje pulcro, lejos de cualquier parámetro hasta entonces cultivado.

¹⁵¹ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit. pp. 16-17.

¹⁵² *Ibíd.*

¹⁵³ *Ibíd.*

Sin embargo, aunque el racionalismo consiguió eliminar las creencias supersticiosas, a pesar de todos los esfuerzos de la época por desterrar lo extraordinario, o cualquier atisbo de sobrenatural en la narrativa, ello no supuso la extinción del miedo cotidiano a la muerte, y a lo desconocido. Como dijimos, quedaban espacios en blanco dentro de la concepción racional y mecanicista de la realidad, espacios límite que eran aprovechados por determinadas corrientes estéticas y narrativas, espacios ocupados curiosamente por el horror en lo cotidiano, el miedo que ya apuntaba Delemeau, al otro, a lo otro, a lo desconocido. Y lo desconocido, ese miedo se convierte en una exploración del deleite ante lo bello, ante lo sublime, y por supuesto ante lo horrendo. Estos ensayos buscaban a través de la razón algo que se escapaba a ella misma y que explicaba ciertos actos, ciertas partes de la realidad inexplicables, bordeando las fronteras de lo extraordinario, de lo sobrenatural. Como dice Rilke, “lo bello no es sino el comienzo de lo terrible, ése que todavía podemos soportar”¹⁵⁴, y lo *sublime* es la experiencia límite de lo bello. Dichas obras, tan solo por su contemplación pueden llegar a ser insoportables, pues el efecto numinoso que contienen está presente, un efecto inevitable.

El concepto de lo *sublime* parte de las obras de un filósofo griego llamado Longino reinterpretado siglos después por Nicolás Boileau, pero quien finalmente establece sus planteamientos narrativos y estéticos fue Joseph Addison dentro de la filosofía empirista inglesa, que lo trasladó de la imagen al lenguaje en una serie de trabajos que plasmó en *Los Placeres de la Imaginación* de principios del siglo XVIII.

Los ojos tienen campo para espaciarse en la inmensidad de las vistas, y para perderse en la variedad de objetos que se presentan por sí mismos a sus observaciones. Tan extensas e ilimitadas vistas son tan agradables a la imaginación como lo son al entendimiento las especulaciones de la eternidad y del infinito.¹⁵⁵

En su reflexión Addison plantea la posibilidad de que más allá existen la eternidad y el infinito, aún inexplicables por la razón, que sí encuentran cobijo dentro de lo sublime, dentro del deleite de ciertas obras artísticas que representan lo extraordinario dentro de lo ordinario, y cuyo placer es fundamental. Siguiendo estos postulados Edmund Burke en la obra *Indagación filosófica sobre el origen de las*

¹⁵⁴ RILKE, R. M., *Las elegías del Duino y otros poemas*, Editorial Universitaria, Chile, 2001, p. 36.

¹⁵⁵ ADDISON, J., BLAIR, H. (ed.), *Essays on the pleasures of the imagination, Volume 1*, Google Ebook, 1828, pp. 113-114. Traducción G. Mingorance. Otra versión puede encontrarse en BOZAL, V., *Goya. Entre Neoclasicismo y Romanticismo*. Historia 16, Madrid, 1989, p. 56.

ideas acerca de lo sublime y lo bello de mediados del siglo XVIII, plantea lo sublime como un temor controlado del alma, un asombro ante el vacío, la soledad, el infinito, ante la experiencia de la oscuridad, de fenómenos atmosféricos como la tormenta, del horror, categorías que empleó así mismo Kant en su ensayo *Observaciones sobre el sentimiento de lo bello y lo sublime*, donde afirma que lo sublime dispone de categorías del intelecto (matemático) y de los sentidos (dinámico), y es en los sentidos donde vuelve a aparecer lo extraordinario, aún extraordinario natural, pero sobrecogedor, inexplicablemente bello, y aterrador. Y así varios teóricos alemanes y también anglosajones hasta finales del siglo XVIII, defienden la existencia de terrenos sublimes, al amparo de la razón pero enigmáticos, como Nathan Drake, *On Objects of Terror*, Anna Laetitia Aikin y John Aikin, *On the Pleasure derived from Objects of Terror*, Arthur Schopenhauer, *El mundo como voluntad y representación*, y Friedrich Schiller, *De lo sublime*, más cercanos al Romanticismo, estos dos últimos autores.

El sentimiento de lo sublime es un sentimiento mixto. Está compuesto por un sentimiento de pena, que en su más alto grado se expresa como un escalofrío, y por un sentimiento de alegría, que puede llegar hasta el entusiasmo y, si bien no es precisamente placer, las almas refinadas lo prefieren con mucho a cualquier placer.¹⁵⁶

En definitiva esta nueva sensibilidad de lo sublime trata el límite como fuente de deleite, y como representación de lo inexplicable en la realidad, de lo extraordinario; al menos, lo que permitían los cánones racionales. Es una emoción extraña ante algo tan real como una obra artística, las fuerzas de la naturaleza o una narración. Abarca “lo extraordinario, lo maravilloso y lo sorprendente, lo que no forma parte del sistema establecido en los cánones de belleza neoclásicos”¹⁵⁷, e ilustrados, creando un sentimiento de temor, una catarsis de las pasiones más elevadas que ya propusiera Aristóteles¹⁵⁸: la experiencia de la compasión y el miedo mediante la cual los espectadores de la tragedia experimentaban la purgación de dichas pasiones y la aprensión de la realidad.

¹⁵⁶ SCHILLER, F., *De lo sublime*, 1801, en ECO, U. *Historia de la belleza*. Lumen, Barcelona, 2004, p. 297

¹⁵⁷ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 18.

¹⁵⁸ ARISTÓTELES, *Poética*, Traducción: Eduardo Sinnot, Colihue Clásica, Buenos Aires, 2004, p. 17.

Ese nuevo interés estético coincide (y no por casualidad) con el desarrollo del gusto por lo horrendo y lo terrible, una nueva sensibilidad -lo sublime- que tomaba el horror como fuente de deleite y de belleza.¹⁵⁹

Así que mientras los esfuerzos ilustrados por desterrar lo extraordinario de la narrativa parecían dar sus frutos, este gusto por lo horrendo, por lo terrible en lo bello convergió en ciertas formas narrativas extraordinarias-extrañas que jugaban con los límites de la realidad y reflejaban esas nuevas inquietudes que se vislumbraban en el siglo XVIII y que se verían confirmadas a finales del mismo con el surgimiento del romanticismo, “el Siglo de las Luces había revelado, al mismo tiempo, un lado oscuro de la realidad y del yo que la razón no podía explicar”¹⁶⁰. Se consolidan representaciones literarias de lo extremos, del sadismo y la irrealidad, de la decadencia, de la locura como los escritos del marqués de Sade, o de lo grotesco como los trabajos de Alexander Pope en poesía o Jonathan Swift, la exploración de los monstruos de la naturaleza. Así mismo encontramos escritos que recopilaban leyendas o baladas “folletos vendidos por los buhoneros en las aldeas, con relatos macabros”¹⁶¹, como la historia de la condesa Báthory, escrita por un jesuita en 1729 o cuentos como los de Daniel Defoe en *La aparición de la señora Veal* en 1705, donde se relataban hechos reales en los que la muerte y el misterio servían de pretexto para, como señala Lovecraft, adoctrinar o “vender una barata y aburrida disquisición teológica sobre la muerte”¹⁶². O bien sobre asesinatos y misterios extraños y macabros como la obra de Tobías Smollett *Las aventuras de Ferdinand, conde de Fathom* de 1753, que anticipan el surgimiento de nueva corriente literaria que iba a poner en solfa los preceptos ilustrados a través de una serie de relatos sobre la representación de lo lúgubre, macabro, grotescos asociada con movimientos culturales pre-románticos y neogóticos donde la presencia de lo extraordinario maravilloso era cada vez mayor.

¹⁵⁹ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 17.

¹⁶⁰ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 19.

¹⁶¹ LOVECRAFT, H.P., *El horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*, Op. Cit., p. 134.

¹⁶² *Ibíd.*

2.2. Intentos fallidos por hacer creíble/aceptable la narración extraordinaria

Después del proceso de desencantamiento social llevado a cabo por la Ilustración, cuyo mayor damnificado fue la narración extraordinaria, en especial la maravillosa o imposible, en la segunda mitad del siglo XVIII y principios del XIX arranca una carrera por recuperarlos propiciada por el interés de diversos autores en este tipo de relatos. Desde los hermanos Grimm que recopilan y conservan narraciones orales maravillosas hasta personalidades aristócratas y escritores como Horace Walpole, tratan de recuperar el prestigio, la validez y el interés de lo extraordinario para los lectores, ya fueran infantiles o en el caso de Walpole adultos. Este es un primer intento que, como veremos, no llega a cristalizar en la literatura de la época, en el primer caso confinado al ámbito de los niños, y en el segundo al cliché y el estereotipo de la literatura barata. Lo que resulta interesante es cómo, esta manera por hacer creíble lo extraordinario, sirve de trampolín para autores posteriores que sí conseguirán transformar dicha narración haciéndola aceptable para el lector escéptico de la época.

Aunque la Ilustración había permeado en todas las partes de la sociedad occidental con el racionalismo, visión única del mundo, los estratos más bajos del pueblo aún seguían *encantados*. A pesar de la migración masiva de núcleos rurales a la urbe y de los intentos de la educación moralista y rígida, se conservaban multitud de relatos y tradiciones, sobre todo en el campo, que permanecían en el tiempo, ajenas al siglo de las Luces, ajenas a cualquier destierro de lo extraordinario, de lo sobrenatural. Estas costumbres, relatos orales en su mayor parte pues el pueblo llano carecía del acceso a la literatura (debido a su bajo poder adquisitivo y al extendido analfabetismo), se extendieron entre las nuevas clases burguesas de la urbe, entre la precaria clase media y en las altas esferas de la sociedad. Como hemos visto, cierto número de teóricos, de gente acomodada, comienzan a interesarse por este tipo de relatos, por los temas extraordinarios (sobre todo la muerte y lo sublime en el arte, lo numinoso-misterioso), cuyas inquietudes son fomentadas por las creencias y tradiciones de sirvientes, criados y niñeras procedentes de la inmigración rural. Así que, lejos de desaparecer, la tradición oral extraordinaria del relato popular se transforma y es adaptada a la literatura del siglo XVIII.

Todas estas muestras de literatura popular de origen antiguo y medieval hallaron su público entre los niños de las familias de clase media y alta, tal como oralmente les venían siendo transmitidas por niñeras y sirvientes procedentes del campo. Las prácticas mágicas de los herreros, el recuerdo de usos mágicos relacionados con semillas, caballos y arados, la polémica en torno a la brujería, que difundió y fomentó supersticiones de toda clase [...] contribuyeron a extender de una forma regular y constante la tradición rural de lo sobrenatural.¹⁶³

Estas creencias y sobre todo las aprensiones que conllevaban, ya fuera lo propuesto por lo sublime o el terror más espantoso de lo numinoso (mitos, leyendas), o lo mágico y encantado (cuentos de hadas) supone un fenómeno en la sociedad racional e ilustrada, un interés por estas formas narrativas tan denostadas e increíbles que perfectamente ejemplifica Madame du Deffand¹⁶⁴ cuando fue preguntada por un caballero acerca de si creía en los fantasmas: “No creo en ellos, pero me dan miedo.”¹⁶⁵ Al igual que Madame Du Deffand, muchas otras personas de la alta sociedad y de clase media europeas, intelectuales en su mayor parte, se solían reunir para contar historias extraordinarias, historias de fantasmas, en las que se narraban cuentos populares, pero también otras inventadas. Esto propició un acuciante interés por realizar adaptaciones de lo maravilloso y acercamiento al mundo del lector los relatos extraordinarios que hasta entonces habían permanecido en las fronteras de la literatura, expuestas a perderse en el devenir de los años en la narración oral. Se sucedieron recopilaciones de cuentos y leyendas que funcionaron a medias entre el público pues fueron desterrados al ámbito infantil.

Madame Du Deffand era célebre por su extensa correspondencia con caballeros, aristócratas y diversas personalidades de la época, entre ellos Horace Walpole. Mientras se sucedían recopilaciones de historias extraordinarias de la narración oral a mediados del XVIII aparece un género narrativo que será muy demandado en la época, el de las *historias de fantasmas* o *relato gótico*. La base fundamental de este género literario es la continua representación y narración de un acontecimiento extraordinario, un misterio dentro de un mundo idealizado considerado como posible, como real, no imaginario. Son una serie de autores anglosajones, más tarde también continentales, que comienzan a mezclar los elementos sobrenaturales propios de relatos populares y míticos con partes de una

¹⁶³ COTT, J., Op. Cit., pp. 33-34.

¹⁶⁴ CRAVERI, B., *Madame du Deffand y su mundo*, Siruela, Madrid, 1992.

¹⁶⁵ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p.17.

realidad más o menos idealizada correspondiente a finales de la Edad Media. A continuación vamos a desgranar ambos fenómenos que intentan hacer verosímil lo extraordinario de carácter maravilloso para que pudiera sortear la ola de incredulidad y escepticismo de la época, ser tenidos en consideración dentro de la literatura.

2.2.1 Recopilación de relatos orales: de lo mágico/numinoso a la ficción/irreal.

A mediados del siglo XVIII y principios del XIX comenzaron a sucederse recopilaciones, colecciones, y adaptaciones de relatos populares, en especial cuentos de hadas, que hasta entonces solo existían en la tradición oral. Se recogieron en papel ciertas historias en la Europa ilustrada que entraba en el nuevo siglo XIX, desde Alemania o Inglaterra hasta Italia. Autores como Andrew Lang (Inglaterra), Carlo Collodi (Italia), o los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm recopilaron volúmenes y volúmenes de historias de hadas, cuentos maravillosos y leyendas que se recogieron en papel más o menos fieles a los relatos originales hasta entonces contados oralmente. Siglos de tradición quedaron grabados, parados en el tiempo dentro de los márgenes de la literatura. Al principio estos estudiosos intentan conservar al pie de la letra la originalidad de los relatos, sin introducir cambios. Sin embargo, cualquier acción humana no está ausente de subjetividad y localizamos ciertas modificaciones, incluso su propia conservación se convierte ya en un cambio, pues estos relatos eran transmitidos oralmente y cada narrador añadía su punto de vista. Por ejemplo, muchos de ellos recibieron nombres, tantos sus personajes, como los lugares donde sucedían, que hasta entonces su anonimato carecía de importancia. Como argumentaba Catherine Orenstein, quedan atrapados en los márgenes de la literatura para siempre, convertidos en cuentos prefabricados. Se convierten en una fuente perfecta para los narradores de aquella época aventurándose a versionar y crear sus propios cuentos a partir de los originales.

Como hiciera Charles Perrault con los cuentos franceses unos siglos antes, en 1811 en Alemania se edita la recopilación de los hermanos Grimm sobre cuentos populares que fue un éxito indiscutible, un éxito que se extendió a Inglaterra de la mano de Andrew Lang (muy crítico por el trato dado a estas historias que veremos más adelante) donde estos relatos causaron un gran interés en la sociedad victoriana

de la época, caracterizada por un escepticismo exacerbado lleno de “utilitarismo, positivismo, darwinismo, humanismo estético y racionalismo”¹⁶⁶, así como el cultivo en las falsas apariencias, en las urbes y la virulencia de un celo moralista.

Sin embargo, a pesar de los intentos de estos autores por extender estas narraciones al público adulto, muchas de estas historias se vincularon con el mundo infantil, muchas de estas recopilaciones eran consideradas aún lejanas e increíbles para el lector de la época que prefería otras corrientes como el romanticismo o el realismo. Bajo la etiqueta de cuentos para niños, gran parte de la tradición oral se consiguió preservar pese a intentos de censura expresa, y en otros casos explícitos por parte de agentes burgueses como la famosa señora Trimmer, que acostumbraba a dictar qué se podía leer y qué no desde su púlpito literario en *The Guardian*:

Antiguamente los libros para niños, tanto los que instruían como los que divertían, se reducían a un pequeño número de obras; recientemente se han multiplicado hasta unos límites asombrosos y alarmantes, y en ellos se agazapan un sinfín de mentiras nocivas.¹⁶⁷

Los cuentos de hadas, las recopilaciones de cuentos populares, cayeron dentro de estas corrientes racionalistas, moralistas y puritanas, escépticas, aterrizando en el mejor de los casos dentro del mundo infantil, dentro de una visión que, más que mágica, fue considerada como fantásica, alejada de la realidad y de las verdades propuestas por la ciencia y la razón. Un proceso que venía sucediendo desde el siglo XVII mediante los cuentos que contaban las niñeras y los sirvientes a los hijos de las clases pudientes que finalmente también arribaron “al mundo infantil, reducidos a juguetes, objetos que en épocas anteriores fueron objetos rituales y culturales.”¹⁶⁸

La causa principal por la que la narración de la época encuadraba estos relatos recuperados que contenían lo extraordinario dentro de lo imposible era debido a la concepción instalada desde la Ilustración de que cualquier hecho inexplicable por la razón o la ciencia simplemente no existía, era imposible. De ahí que las brujas, hadas, elfos, dragones, la magia en definitiva de los cuentos resultaran ajenas y tremendamente lejanas para el lector de la época fuera del ámbito infantil. Eran elementos que no existían. Además acontecían en lugares ilocalizables, en tiempos distantes o imaginarios, pues la mayor parte utilizaban formulas como “el érase una

¹⁶⁶ COTT, J., Op. Cit., p. 42.

¹⁶⁷ COTT, J., Op. Cit., pp. 35-36.

¹⁶⁸ RODARI, G., Op. Cit., p. 71.

vez [que] sitúa los elementos narrados fuera de toda actualidad y previene de toda asimilación realista. El hada, el elfo, el duende del cuento de hadas se mueven en un mundo diferente del nuestro.”¹⁶⁹ Así que el destino de estos relatos fue caer dentro de la ficción alejados del carácter que mantuvieron antaño mágico numinoso, quedan exclusivamente como mero entretenimiento infantil, de gran éxito. Este lado luminoso fue aprovechado por ciertos autores de la época que decidieron transformar, adaptar o bien crear nuevos relatos que pudieran extenderse al público en general basados en el encantamiento, en lo mágico y numinoso actualizándolos al lector del mundo occidental escéptico, creando un género que veremos más adelante, la fantasía. El lado oscuro, adulto, correspondió a lo que muchos autores denominaron como *novela gótica*.

2.2.2. La novela gótica: del terror numinoso al estereotipo

Otra de las reacciones a tanto escepticismo y literatura realista fue la novela gótica. Sus señas de identidad fue tratar lo maravilloso (fantasmas, espectros, demonios) sucediendo aparentemente en espacios reales y con personajes humanos aparentemente cotidianos. Sin embargo como veremos, no lo eran tanto. Uno de los primeros escritores/narradores y fundador de la literatura gótica es Horace Walpole, aristócrata inglés apasionado por la tradición y cultura gótica (mandó construir una mansión para su uso y disfrute en Strawberry Hill, a imagen y semejanza de los castillos góticos). Publica en 1764 un relato llamado *El Castillo de Otranto* bajo seudónimo. En un principio, y esto es muy importante, intentó que la obra pasara por un manuscrito real, es decir, un vestigio de un diario de un aristócrata italiano, Onufrio Muralto, traducida y recogida por un escritor inglés, William Marshall el seudónimo que utilizó Walpole para constatar la autoría. El objetivo era dar mayor veracidad al relato, una historia real, un hecho que probara la existencia de lo sobrenatural, de lo imposible extraordinario, o al menos ponía en tela de juicio la corriente racionalista de la época, y sobre todo, intentaba ocultarse tras ese velo, tras la impostura ante el posible rechazo social de la historia (baja calidad, lo sobrenatural como motor de la narración). En palabras del propio Walpole, “[el autor] quiso dirigir los elementos de su narración según las leyes de la verosimilitud, en suma,

¹⁶⁹ BESSIÈRE, I., *Le recit fantastique. La poetique de l'incertain*, Larousse Université, París, 1974, p. 32, en ROAS, D., *Teorías de lo fantástico*, Op. Cit., p. 10.

hacerlos hablar y actuar como lo harían simples hombres y mujeres en circunstancias extraordinarias.¹⁷⁰” Esas eran las premisas básicas de este género acuñado por Walpole, que sin embargo, no llegarían a cumplirse quedándose con ciertos motivos repetitivos, desde nuestra perspectiva y la de varios autores, imprescindibles para identificarlo: “un escenario –un castillo, una mansión, un lugar en ruinas- que mantenga férreo vínculo con un pasado siniestro que pugna por volver a salir a la luz.”¹⁷¹

Un año después Walpole decide revelar la verdad, firmando la historia como suya, y acuñando el término *novela gótica*, una especie de romance, en palabras del propio autor, “un sueño muy natural en una cabeza como la mía, llena de historias góticas”¹⁷², término que se extendió a otras obras de escritores anglosajones y alemanes como Ann Radcliffe, (*Los misterios de Udolfo*), William Beckford (*Vathek*), Clara Reeve (*The Old English Baron*), William Godwin (*Las aventuras de Caleb Williams*), Nathan Drake¹⁷³ y sus recopilaciones de relatos (*Literary Hours*), Charles Maturin (*The Fatal Revenge; or, the Family of Montorio*), Jan Potocki (*Manuscrito encontrado en Zaragoza*), M.G. Lewis (*El Monje*). Incluso dio lugar a parodias como *La abadía de Northanger* de Jane Austen, y otras obras ya más tardías como *El Fantasma de Canterville*, 1887 de Oscar Wilde y *El Castillo de los Cárpatos*, 1892 de Julio Verne. El misterio, el enigma que envolvía toda la historia era la parte fundamental, el ingrediente que configuraba estas narraciones, no solo en las ambientaciones recargadas, llenas de lo espectral o sobrenatural, sino en la manera de utilizarlo.

Las novelas góticas recreaban una atmósfera medieval, pero para el lector de la época el rasgo más llamativo no era el escenario gótico, sino los incidentes

¹⁷⁰ WALPOLE, H., *El Castillo de Otranto*, Bruguera, Barcelona, 1982, p. 55

¹⁷¹ CUETO, R., “¿Qué es lo gótico?”, *Pesadillas en la Oscuridad: El cine de terror gótico*, Valdemar, Madrid, 2010, p. 39.

¹⁷² WALPOLE, H., *Selected Letters*. J.M. Dent & Sons Ltd, London, 1939, p. 165, en CUETO, R., “¿Qué es lo gótico?”, *Pesadillas en la Oscuridad: El cine de terror gótico*, Op. Cit., p. 27

¹⁷³ En su ensayo Nathan Drake bautiza la novela gótica como relatos de terror. Realiza un estudio crítico donde ensalza muchas de las características de esta literatura que poco a poco sería denostada a lo largo del siglo XIX: “Ningún esfuerzo de un genio... es tan comparable a aquellos que se aproximan al horror, a través de la pintura o del poeta, por adjetivación o embelesamiento pictórico, por emociones sublimes y patéticas, han recreado tan poderosamente las más deleitantes y fascinantes sensaciones.” En DRAKE, N., *Literary Hours: Or, Sketches Critical and Narrative*, Google eBook, Volume I, 1800, p. 356. Extraído de la página web el día 13-02-2013: <http://books.google.es/books?id=ANk0AAAAMAAJ&dq=nathan%20drake%20literary%20hours&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q=nathan%20drake%20literary%20hours&f=false>

sobrenaturales [...] La palabra gótico quedó grabada de manera indeleble sobre este tipo de ficciones, incluso cuando la asociación original con el término se había perdido. El término perdió la connotación medieval y se convirtió en sinónimo de lo grotesco, lo espectral, lo violento y sobrenatural.¹⁷⁴

Sin embargo la impostura de Walpole marcaría este nuevo género acuñado como novela gótica. En un primer momento estos relatos se centran en “la descripción de ciertas reacciones, en particular, la del miedo. Se relacionan únicamente con los sentimientos de las personas y no con un acontecimiento material que desafía la razón”.¹⁷⁵ Los personajes, y sobre todo el protagonista, se enfrentan a sucesos, asesinatos, crímenes y misterios sin resolver que los transportan a situaciones complicadas, absorbidas por un ambiente extraño, de otro tiempo. Casi estereotípicos, sus temas eran recurrentes: fantasmas románticos en castillos olvidados, “muertes secretas, huesos ensangrentados o una forma envuelta en sábanas y agitando cadenas, según los cánones establecidos.”¹⁷⁶ Quedan en una mera acumulación de tópicos y motivos más allá de la interacción con personajes siniestros, héroes mundanos ineficaces, villanos oscuros reflejos de una doble moral social, fantasmas, y parodias varias.... Así que, como explica Todorov, sólo había dos posibilidades dentro de la novela gótica, dos tendencias narrativas: “la de lo sobrenatural explicado (de lo "extraño", por así decirlo), y tal como aparece en las novelas de Clara Reeves y de Ann Radcliffe; y la de lo sobrenatural aceptado (o de lo "maravilloso"), que comprende las obras de Horace Walpole, M. G. Lewis, y Mathurin.”¹⁷⁷ Lo sobrenatural explicado proponía historias moralizantes, racionales que se encargarían de dispersar cualquier atisbo de imposible en la narración a su conclusión, como el resto de literatura ilustrada y las que daban lo sobrenatural como explicación final (en algún caso totalmente burdo) algo que podría parecer una transgresión en la realidad. Sin embargo, no lo era, pues al ambientar las historias en parajes exóticos y fabulosos cualquier efecto fantástico se perdía pues se encontraban en franca lejanía, al igual que le sucedía a los cuentos maravillosos. Podían causar temor, miedo pero de la misma manera que este tipo de narraciones extraordinarias. Los autores del gótico decidieron que para que los lectores escépticos aceptaran los

¹⁷⁴ VARMA, D. P., *The Gothic Flame*. The Scarecrow Press, New York and London, 1987, p. 13, en CUETO, R., “¿Qué es lo gótico?”, *Pesadillas en la Oscuridad: El cine de terror gótico*, Op. Cit. pp. 31-32

¹⁷⁵ TODOROV, T., Op. Cit., pp. 37-38.

¹⁷⁶ LOVECRAFT, H.P., *El Horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*, Op. Cit., 2002, p. 27.

¹⁷⁷ TODOROV, T., Op. Cit., pp. 37-38.

extraordinarios lo mejor era “alejar los hechos en el tiempo y en el espacio: podría decirse que, trasladado a la oscura época medieval y a lugares tan exóticos -para un lector inglés- como Italia o España”¹⁷⁸. Este hecho desde el punto de vista del lector la clave por la que las historias góticas fueron denostadas y cuya producción terminó por convertirse en cuentos enlatados, lejanos de las premisas dramáticas iniciales de acercar lo extraordinario al mundo cotidiano, el elemento sobrenatural, enigmático. El misterio de la narración o bien termina por explicarse como en las novelas de Radcliffe, donde “lo importante es la inclusión de acontecimientos violentos, aterradores o misteriosos, independientemente de que obedezcan a causas racionales o sobrenaturales”¹⁷⁹, como señala Roberto Cueto, o bien, el elemento misterioso, extraordinario, es aceptado más como mero adorno (vampiros, fantasmas, espectros), parte de la narración que no crea inquietud en los personajes, más allá de los hechos horribles: “el gótico es dominado por los elementos que lo adornan, provenientes del romance tradicional a los que se ha dado nueva importancia.”¹⁸⁰ La atmósfera resultante es un mero artificio, un complemento que no tiene mayor impacto en los personajes y en el lector que los propios relatos maravillosos o extraños, donde no existe conflicto con la realidad y por lo tanto fantástico y, de existir, su resolución resulta previsible debido a los cánones y estereotipos del género. Además se sucede la tendencia a “cometer errores de tipo geográfico e histórico”¹⁸¹, e inexactitud de elementos del folklore, leyendas y cuentos populares en los que estuvieran basados los relatos, como los ejemplos de Ann Radcliffe y sus imitadores algo común en la mayor parte de novelas góticas, salvo en las de Lewis que sí fue un estudioso del folklore teutón en los que basó gran parte de sus historias.

En cambio, hay otros autores como Daniel Cavallaro en su estudio *The Gothic Vision* que ensalzan la novela gótica. Antes de ser considerada literatura de folletín, o para mujeres acomodadas, según Cavallaro la narración gótica aportó diferentes características que interpreta como las bases para el resto de narración extraordinaria venidera. Lo gótico rescata lo numinoso y conforma la primera narrativa hecha exclusivamente para el deleite a través del miedo, y por tanto, sus

¹⁷⁸ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 115.

¹⁷⁹ CUETO, R., “¿Qué es lo gótico?”, Op. Cit., p. 39

¹⁸⁰ PALMER, J., *Thrillers: La novela de misterio. Génesis y estructura de un género popular.*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1983, p. 203

¹⁸¹ LOVECRAFT, H.P., *El Horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*, Op. Cit., p. 147

personajes protagonistas deben enfrentarse a lo sobrenatural a través de relatos de “obsesión y apariciones fantasmales que emplea un imaginario de desorden, alienación y monstruosidad para el propósito de entretener y de reflexionar.”¹⁸². Esta conexión entre lo numinoso y la literatura gótica es algo que Cavallaro desarrolla y elabora a través de ciertas constantes perceptibles que conforman la narración gótica que identifica mediante las siguientes características¹⁸³: *la civilización inglesa como exponente máximo del avance socio-económico en contraste con la barbarie extranjera exenta de la rectitud anglicana; orden arcaico frente a la disciplina moderna, oscuridad medieval frente a la Ilustración, la naturaleza salvaje frente a la elegancia, el paganismo salvaje y la moralidad refinada, la aristocracia en contra del feudalismo, lo rural frente a lo cosmopolita; terror, horror, lo sublime, lo informe, espectralidad, secretos, obsesión, paranoia, psicosis, melancolía, persecución, claustrofobia; bestialidad, monstruoso, lo híbrido, lo grotesco, repulsivo, polución, enfermedad; exageración, exceso ornamental, efectos surrealistas, lenguaje corporal y comedia tenebrosa*, etc. A grandes rasgos en cuanto a conceptos narrativos quizás sean los propuestos por César Fuentes los que nos permiten dar una visión más concreta sobre lo qué entendemos por relato gótico:

1. La intriga se desarrolla en un viejo castillo o un monasterio (importancia del escenario arquitectónico, que sirve para enriquecer la trama)
2. Atmósfera de misterio y suspenso (el autor crea un marco o escenario sobrenatural capaz, muchas veces por sí mismo, de suscitar sentimientos de misterio o terror)
3. Profecía ancestral (una maldición pesa sobre la propiedad o sobre sus habitantes, presentes o remotos).
4. Eventos sobrenaturales o de difícil explicación
5. Emociones desbocadas (los personajes están sujetos a pasiones desenfrenadas, accesos de pánico, agitaciones del ánimo tales como depresión profunda, angustia, paranoia, celos y amor enfermizo)
6. Erotismo larvado (bajo la atmósfera de misterio laten conflictos amorosos mal resueltos y oscuros impulsos sentimentales. El paradigma de la doncella en apuros es muy frecuente; los personajes femeninos enfrentan situaciones que producen desmayos, gritos, llanto y ataques de nervios. Se apela al sentido de compasión del lector presentando una heroína oprimida por angustiosos terrores que, normalmente, se convierte en el foco de la trama. Otro paradigma insoslayable es el de la figura masculina tiránica; suele tratarse de un padre, rey, marido o guardián que requiere de la doncella una acción indigna o inadmisibles, sea el casamiento forzado, el sacrificio de su castidad o alguna acción todavía más siniestra)

¹⁸² CAVALLARO, D., *The Gothic Vision: Three Centuries of Horror, Terror and Fear*, Continuum, London, 2002, p. 8

¹⁸³ Ibid.

7. Falacia patética (las emociones de los protagonistas intervienen en la apariencia de las cosas, o bien el clima que rodea una escena define el estado de ánimo de los personajes)¹⁸⁴

De momento sólo debemos quedarnos con la relación expuesta entre la recuperación de lo *numinoso*, la experiencia de personajes (poco corrientes) con lo extraordinario, y su transformación narrativa a través de lo gótico, como una búsqueda del “*mysterium tremendum*”¹⁸⁵ y el entretenimiento a través de su experimentación, el miedo, un intento por acercarlo al mundo cotidiano. En resumen, esta narración de misterio, la novela gótica, aporta elementos que más tarde veremos como indispensables y que ayudan a explicar qué sucede con *lo extraordinario* durante el siglo XIX:

1. Los personajes y el protagonista son comunes, no poseen rasgos heroicos identificables y de poseerlos suelen ser bastante ineficientes, incluso paródicos. El villano suele contener estos atributos generando rasgos que por repetición se vuelven tópicos, manidos, incluso cómicos, como vampiros, condes malvados, hombres lobo, espectros siniestros.
2. La trama central gira en torno a la resolución de una serie de hechos sucedidos en un mundo idealizado, dentro de los paradigmas culturales y ambientes góticos: tormentas, castillos abandonados, ruinas. La historia girará en torno a la resolución de un enigma, escondido en la decoración, en la atmósfera recargada del relato.
3. La resolución del enigma extraordinario tiende a explicar lo sobrenatural acontecido mediante pruebas racionales o sucesos criminales, o bien, simplemente es un elemento accesorio de la narración que no provoca asombro o temor a los personajes.

Por tanto la novela gótica más allá de intentar confrontar la realidad cotidiana con otros mundos sobrenaturales, tiende al encorsetamiento y la repetición de esquemas narrativos, al amontonamiento de motivos y tópicos góticos, siniestros, cayendo finalmente en el puro estereotipo. El lector y los personajes escépticos aceptan lo que se cuenta en esos relatos finalmente porque casi todos ellos se

¹⁸⁴ FUENTES, C., *Mundo Gótico*, Quarentena Ediciones, Barcelona, 2007, pp. 17-18.

¹⁸⁵ OTTO, R., *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*, Alianza, Madrid, 2001, p. 23

ambientaban en espacios y tiempos remotos, exóticos, como en la época medieval o lugares tan lejanos que “el lector suspendía su incredulidad y aceptaba sin mayores problemas la presencia de esos fenómenos sobrenaturales porque estos ocurrían muy lejos”¹⁸⁶. En definitiva, el gótico supuso en un principio para la época una reacción frente al despotismo ilustrado, a las corrientes racionalistas que luchaban por iluminar la oscuridad de la superstición, arrinconando cualquier pensamiento no racional. Pero, en cambio, esta reacción no se completó: el gótico o misterio terminó convirtiéndose en un género denostado, una narrativa de folletín sin más animo que el de entretener representando historias muy similares, cayendo en el estereotipo más burdo o la parodia.

Este nuevo material dramático consistía al principio en un castillo gótico de pavorosa antigüedad, húmedos corredores, ocultas y malsanas catacumbas y un sinnúmero de leyendas y fantasmas estremecedores, núcleo del suspense y del espanto demoníaco. Incluía, además, a un noble malvado y tirano que desempeñaba el papel de villano; a la santa, largamente perseguida –e insípida por lo general-, heroína que sufría los mayores terrores y servía de punto de vista y centro de las simpatías del lector; al héroe valeroso e inmaculado, de alta cuna pero vestido a menudo con humilde disfraz; y también el convencionalismo de rimbombantes nombres extranjeros –italianos en su mayoría- para los personajes, y una serie interminable de elementos escenográficos, tales como las luces extrañas, trampas húmedas, lámparas apagadas, manuscritos ocultos y mohosos, goznes chirriantes, tapices que se estremecen y demás.¹⁸⁷

Esta reflexión anterior, realizada por el cínico escritor de Nueva Inglaterra, H.P. Lovecraft, ejemplifica el interés y a menudo el desdén hacia el relato gótico que produjo en un cierto número de críticos, escritores, dramaturgos y autores del siglo XIX, que utilizaron los caminos abiertos por esta narración de misterio para reinterpretar historias de lo extraordinario de tal manera que muchos teóricos engloban lo gótico dentro de las nuevas corrientes, de nuevos géneros y narraciones, como la fantasía, el fantástico. La novela gótica supone un avance nada más de lo que está por venir, un primer acercamiento a lo fantástico de las historias de lo extraordinario cuyo centro es un enigma irresoluble centrado en lo cotidiano (o lo más cercano a lo cotidiano posible)

¹⁸⁶ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 115.

¹⁸⁷ LOVECRAFT, H.P., *El horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*, Op. Cit., pp. 21-22.

Capítulo 3

Recuperación Narrativa de lo Extraordinario

*Para crear lo fantástico,
Primero debemos entender lo real*
Walt Disney.

3. Hacer creíble lo extraordinario: la cotidianización de lo extraordinario

Durante un siglo y medio la razón se había erigido en la cúspide, a través de la Ilustración, del conocimiento humano, de las sociedades occidentales. Su herramienta principal, la ciencia, era la única válida para explicar el universo. Sin embargo, durante estos años, principios del siglo XIX, comienza a ponerse en cuestión este hecho. La razón y la ciencia son incapaces de explicar ciertos sucesos o elementos desconocidos e ininteligibles. Fuera del paraguas de la Ilustración, de las luces del mecanicismo científico, un mundo de tinieblas, un espacio, escapaba a las fronteras creadas por la razón, un mundo que Goethe bautizó como lo *demoníaco*. Y no solo en el exterior del individuo sino, como habían demostrado los movimientos estéticos, culturales y narrativos, de lo bello, lo sublime, lo grotesco y lo extraño, dentro del propio ser humano, en la mente. Solo la imaginación, lo extraordinario, podían dar respuestas para las que la razón no conseguía hallar, “lo desconocido era, pues, una realidad más vasta que la que la razón había acotado (y que consideraba como única realidad).”¹⁸⁸ Así que, aunque aún seguían vigentes las leyes inmutables de la naturaleza enunciadas por la ciencia, la realidad se cuestionaba. Ya no era una máquina correctamente engrasada, un mecanismo de relojería que funcionaba a la

¹⁸⁸ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 19.

perfección, sino algo más misterioso e irracional, infinito e incomprensible como el pensamiento humano.

A pesar de este hecho, la narrativa extraordinaria no conseguía establecerse. Sus objetivos primordiales que eran entretener, atemorizar, sorprender o asombrar a los lectores a través de los acontecimientos, situaciones y personajes insólitos que se representaban, no se conseguía. Se había convertido en algo trivial, manido y parodiado como hicieron algunos escritores ya comentados con ciertas novelas góticas. Su esencia numinosa, mágica, se había perdido en las imposturas, en la falacia e incluso lo zafio, en el mejor de los casos. En ocasiones reducida a un ámbito infantil alejado del público adulto y mayoritario, consumidor de historias en la sociedad urbana, y, otras, totalmente desprestigiada. Un ejemplo de ello fue la excesiva profusión de publicaciones de novela gótica que alcanzó tal nivel de saturación que los propios autores y lectores de principios del siglo XIX comenzaron a hastiarse, reconociendo todos los patrones estereotípicos, no sorprendiéndose, ni siquiera evadiéndose mediante la lectura de historias cada vez más parecidas. Demandaban algo totalmente diferente.

Ante este panorama, las narraciones extraordinarias se transformaron aprovechando los huecos habilitados por la Ilustración para elaborar sus propias historias. Ciertos relatos cada vez más se acercaban al mundo cotidiano decimonónico, abandonando la ambientación del pasado (narración oral extraordinaria) y de lo exótico imposible (novela gótica), tomando la realidad como universo de ficción central donde representar lo imposible, lo insólito. Los escritores “respondiendo a una diferente visión de lo real y lo racional [...] trasladaron las historias [...] al presente, y sobre todo, a ámbitos conocidos por el lector. [...] Un mundo absolutamente creíble y cercano donde -ahí esta su función esencial- parece imposible que nada extraordinario pueda suceder.”¹⁸⁹

A principios del siglo XIX comienzan a extenderse narraciones en las que lo extraordinario se intenta presentar en la realidad cotidiana de una manera hasta entonces no vista. Entendiendo las necesidades de la época construyeron este tipo de narraciones para conseguir atraer a un lector cada vez más escéptico y acostumbrado a lo que los novelistas góticos le proponían. Comienza el proceso que hemos

¹⁸⁹ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 115.

denominado como *cotidianización de lo extraordinario*, que arranca a principios del siglo XIX y dura hasta bien entrado el siglo XX, transformando y haciendo evolucionar este tipo de narraciones de una manera hasta entonces no vista, haciendo posible lo imposible dentro del escepticismo generalizado, un escepticismo ávido de lo mágico dentro de la realidad, de las sociedades del progreso.

La *cotidianización de lo extraordinario* consiste pues en adaptar y representar en los relatos la realidad, un universo de ficción reconocible, común, chocando contra elementos imposibles, maravillosos, extraños o insólitos “a fin de hacer creíbles los extraordinarios acontecimientos relatados a unos lectores cada vez más escépticos”¹⁹⁰.

1. El proceso narrativo de *cotidianización de lo extraordinario* traslada a un mundo reconocible por el lector/espectador, personajes de todos los días, un lugar corriente, cercano, el elemento, el suceso extraordinario (no tiene que coincidir exclusivamente con el momento espacio-temporal del lector, solo debe resultar familiar, empatizable, no lejano.) Para representar el universo de ficción posible, lo imposible se construye mediante ciertos recursos narrativos y estrategias que hacen verosímil lo que allí se narra mediante mecanismos dramáticos, quedando en la interpretación del espectador, o bien la inferencia del autor, la verdadera historia que se quiere contar. Es un *Universo identificable o “hiperrealidad”*:¹⁹¹

Tiende a ser réplica del nuestro, y acaso sea esta la distinción fundamental entre la narración fantástica y los cuentos maravillosos o los relatos de ciencia ficción. [...] Para que pueda provocar miedo y duda, el relato fantástico tiene que convencernos de que la realidad representada es la nuestra y demostrar que el elemento sobrenatural es tan inaceptable para el mundo representado como para el nuestro. [...] Cabe aquí hablar de hiperrealidad, es decir de la exageración de los aspectos más comunes de la realidad [...] De hecho, sin el elemento sobrenatural, la narración no tendría por qué existir, ya que ni los personajes ni las circunstancias presentan alguna particularidad que justifique la existencia del texto.

2. El elemento extraordinario se vuelve más sutil, a veces incluso aparece representado formando un binomio con la realidad que pretende alterar o irrumpir, escondido en la narración como un elemento de subterfugio. Dicho Elemento deber ser *inédito*¹⁹²:

¹⁹⁰ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 114.

¹⁹¹ FERRERAS, D., Op. Cit. pp. 20-22.

¹⁹² *Ibíd.*

Uno o varios elementos que no siguen las leyes naturales. Estos elementos no pueden en teoría pertenecer a una mitología conocida y catalogada, sine que tienen que estar fuera de toda tradición [...]. Este elemento sobrenatural no sólo tiene que parecer inédito, o sacado de su contexto original, sino que también tiene que permanecer inexplicado; si se le encuentra una solución racional al final de la narración, entonces nos encontramos en el género de lo extraño.

3. La confrontación entre la realidad cotidiana y el elemento extraordinario genera una narración que produce ciertos efectos en los personajes, en el relato y el lector. En primer término surge un cuestionamiento de la realidad necesaria para plantearse la existencia de otros elementos provenientes desde tiempos remotos, como la magia, lo sobrenatural, o hechos posibles pero basados en los límites de la realidad o la comprensión humanas, como crímenes o el mundo de lo psiquiátrico, lo extraño. En segundo lugar, dicha confrontación revela los problemas cotidianos, su posible resolución y las consecuencias del conflicto entre mundos aparentemente antagónicos, o lugares hasta ese momento inexplorados de la realidad cotidiana.

*Ruptura radical entre el protagonista y el universo de ficción*¹⁹³:

La narración fantástica tiende a oponer de manera constante al protagonista, víctima del elemento fantástico, con sus estructuras sociales, representadas por su familia, sus vecinos o sus conciudadanos. Esta oposición se puede analizar también en términos de razón contra irracionalidad, real contra sobrenatural o individuo contra colectividad, y se puede percibir como un choque entre dos códigos semióticos en teoría opuestos el uno al otro: se sugiere la presencia de un elemento irracional en nuestro universo y, por lo tanto, se oponen abiertamente el código semiótico de la realidad y el de lo irracional. Representa un desafío a nuestro conocimiento del mundo y a la epistemología en general. Si resulta tan inquietante es porque acaso sea el índice de una duda irrefutable en cuanto a la validez de cualquier intento de racionalizar el mundo, o incluso de conocerlo.

Cuestionamiento frente a evasión: subversión

A mediados del siglo XIX surge una corriente narrativa que hereda los planteamientos que describimos sobre la literatura costumbrista del siglo XVIII llevándolos al extremo: un narrador impersonal distanciado de la historia, profusas descripciones sobre costumbres o sobre la realidad más cotidiana, personajes corrientes alejados de cualquier anormalidad que se salga de la vida diaria, situaciones ambientadas en problemas concretos sociales, inserción de objetos, lugares con su correspondiente representación realista, etc. Como cuestionamiento de

¹⁹³ FERRERAS, D., Op. Cit., pp. 20-22.

la realidad impuesta por la razón, proliferan muy diversas manifestaciones que intentan soslayar y tramitar esos deseos y necesidades mal vistas y reprimidas que forman parte del ser humano, los instintos, la maldad, la fantasía, la magia, el espiritismo dirigidos a un público adulto... Es una *literatura de subversión*¹⁹⁴ que surge en Gran Bretaña y se extiende por Nueva Inglaterra debido a los lazos culturales con la antigua metrópoli y más tarde por el resto de Europa, aprovechando el impulso dejado por el romanticismo alemán, francés y español. Surgen una serie de relatos orientados a la gente adulta que vive en núcleos urbanos caracterizados por la deshumanización y la industrialización. Las tradiciones fueron condenadas al ostracismo gracias al encumbramiento de la razón en pos de la modernidad del nuevo siglo que se acercaba. Sin embargo a mediados de siglo, algo empezó a cambiar, al tiempo que surgía esta nueva narrativa.

El modernismo estaba llamando a la puerta. El gusto se iba complicando -un fenómeno inseparable de la riqueza- al tiempo que el campo de las costumbres y de la cultura se iba ampliando mediante una demolición lenta pero sistemática de los tabúes que tantas limitaciones habían impuesto a la vida pública a todo lo largo del siglo y en especial desde que Londres se atribuyera la dirección moral de los asuntos mundiales, al tiempo que imponía su poderío militar y económico.¹⁹⁵

El conocimiento científico había avanzado y, después de siglo y medio de mecanicismo, de exaltación de la realidad, la concepción de lo cotidiano, de la vida diaria estaba muy marcada, estaba definida. No solo por las costumbres rígidas victorianas o las corrientes de pensamiento pragmáticas o científicas, el mundo comenzaba a asemejarse a algo descriptible, abarcable, el mundo moderno aparentemente libre de misterio y superstición. Todo ello acrecentado por estas corrientes realistas que afianzaban la noción de realidad, hasta el momento inalterable, aún deudoras de la tradición mecanicista. Supone la concepción de una realidad, de un mundo aparentemente identificable, normal, libre de monstruos.

Como categoría durante estos años surge con fuerza el término de lo imposible, que englobaría todo lo extraordinario que no puede suceder en el mundo real, aquello que es inexplicable y por tanto inexistente. Las corrientes románticas, la fantasía, el horror, vuelven a acercar estos postulados aparentemente desterrados por

¹⁹⁴ JACKSON, R., *Fantasy: The Literature of Subversion*. Methuen. Londres, 1981.

¹⁹⁵ BENET, J., *Londres Victoriano*, Herce Editores, Madrid, 2008, p. 194.

la Ilustración. Plantean la existencia de lo imposible en la realidad incluso, en ocasiones, lo describen y lo representan contactando con el mundo real. El problema radica en que el lector ya no está dispuesto a aceptar determinadas historias de ficción que contengan lo imposible, lo extraordinario. No está dispuesto a suspender su incredulidad, como afirma Coleridge. En palabras del propio Lang, quizás fue en Inglaterra donde se acusó más este fenómeno, instaurándose la época que muchos autores definen como *época victoriana* y es aquí es donde se origina la narración de fantasía, en Inglaterra a principios del siglo XIX. Las fórmulas del pasado vuelven a estar vigentes, son un reclamo para los escritores de ficción que encuentran una demanda ávida de lo sobrenatural por parte de una sociedad racionalista y restringida, ahogada en el victorianismo que se caracteriza por el “escepticismo victoriano -utilitarismo, positivismo, darwinismo, humanismo estético y racionalismo”¹⁹⁶, en las falsas apariencias, en las urbes y la virulencia de un celo moralista.

La causa por la que escribo relatos fantásticos es porque me producen una satisfacción personal y me acercan a la sensación vaga, escurridiza y fragmentaria de lo maravilloso, de lo bello y de las visiones que me llenan con ciertas perspectivas (de escenarios, arquitectónicos, de atmósferas, etc.), ideas, ocurrencias e imágenes que pueden hallarse en el arte y la literatura.¹⁹⁷

Así que para evitar caer en el estereotipo, o bien en críticas desmesuradas (como hacía la señora Trimmer con el relato hadas, gótico, la fantasía), la narrativa de la época toma elementos de la narración realista y los combina con lo imposible, volviéndose cada vez más verosímil (alejándose de los movimientos románticos). Lo imposible aparece representado como posible generando un proceso de cotidianización de elementos hasta ahora reservados para historias de fantasía y de horror, sobrenaturales, aparentemente alejadas de las fronteras de la realidad. Una realidad dominada por la representación de la ciudad símbolo de progreso pero también de opresión y de alienamiento con un contexto social donde la preponderancia de reglas morales rígidas y el afán por deslegitimar cualquier perspectiva no racionalista¹⁹⁸ están a la orden del día. Se convierte en un doble juego

¹⁹⁶ COTT, J., Op. Cit., p. 42.

¹⁹⁷ LOVECRAFT, H. P., “Notes On Writing Weird Fiction”, *Amateur Correspondant*, Junio, 1937. Traducido por Pablo Morlans, *Malacandra*, Año 6, N° 14, abril 2003.

¹⁹⁸ PENZOLDT, P., *The Supernatural in Fiction*, ed. P. Nevill, London, 1952, p. 7.

basado en el culto a las apariencias que muchos autores han denominado como una *mascarada social*. La sociedad victoriana del siglo XIX se hizo famosa por ser de las más representativas de esta situación, así como por dar al mundo las mayores obras fantásticas.

Primeros intentos de cotidianización: ETA Hofmann cuentos modernos y las últimas manifestaciones de lo gótico Lewis y el Monje

Otros autores señalan también como primera obra que cotidianiza lo extraordinario *El Cascanueces y el rey de los ratones* (1816) del escritor alemán Hoffmann, así como otras obras del mismo autor, *El hombre de arena* y *Los Elixires del diablo*. El propósito de Hoffman era el de realizar cuentos de hadas modernos donde su protagonista, al igual que en los cuentos antiguos, de alguna manera se enfrentara a lo sobrenatural o maravilloso dentro de un universo reconocible, cotidiano. Surge un nuevo género narrativo extraordinario, la fantasía, de la creación original de este tipo de autores, urdiendo nuevas historias más cercanas y próximas al lector de la época, ambientadas en el contexto histórico y cultural próximo a él y construidas dentro de un marco de referencia para el espectador.

Los primeros cuentos de Hoffman sitúan en lo ordinario, elementos propios de lo maravilloso. Esto provoca un conflicto, no solo en los personajes sino también en el lector pues, hasta el momento, lo imposible, lo maravilloso, aparecía siempre representado en mundos ajenos, lejanos en el tiempo y el espacio, a los que se evadía el lector durante la narración del libro. Ahora, ese elemento mágico chocaba directamente con su realidad cotidiana, “sus cuentos retratan detalladamente la vida ordinaria en las ciudades alemanas de su época, los cafés, los teatros, los bailes, las calles, los ambientes universitarios y judiciales [...] Un mundo absolutamente creíble.”¹⁹⁹

Así que este proceso de cotidianización que arranca a principios del XIX comienzan a aparecer ciertos cuentos e historias para adultos y niños donde lo extraordinario y portentoso interactuaba con los personajes mortales y escenarios más o menos cercanos al lector (casi cotidianos). Surgen corrientes literarias que empiezan a explotar elementos de las tradiciones del folklore y mito para crear

¹⁹⁹ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 115.

historias donde se combina lo real, la ciencia o lo que se creía en aquella época como real, con lo extraordinario. Surgen varias manifestaciones narrativas que conjugan estos elementos extraordinarios, lo extraño y lo maravilloso, que los llevan a colisionar con la realidad, volviéndolos fantásticos, un efecto narrativo que dará nombre a todo un género literario como la fantasía, de la que surgirán otros como el terror, la ciencia ficción.

3.1. Universo de ficción identificable: herramientas para la verosimilitud

Las narraciones cada vez se vuelven más verosímiles, lo imposible se vuelve posible representado dentro de una narración realista, dentro de un mundo similar al del lector, donde personajes corrientes confrontan acontecimientos inexplicables por la razón. Autores como Edgar Allan Poe, la ya citada Mary Shelley, Nathaniel Hawthorne, Henry James, Oscar Wilde, Robert Louis Stevenson, Lord Dunsany, Mary Elizabeth Braddon, Bram Stoker, Algernon Blackwood, Alejandro Dumas, Washington Irving, Guy de Maupassant, Mathew Lewis, Conan Doyle, William Polidori, etc., dan sentido a los presupuestos ya planteados, formulados por Horace Walpole un siglo atrás, donde reclamaba una narración capaz de asustar a un lector cada vez más escéptico, de inquietarlo, de encontrar la manera de representar una realidad alternativa a la planteada por el racionalismo, de subvertir un mundo alienante o incompleto. Algunos de ellos provenían de la tradición gótica y romántica, eran denominados como los autores del horror, o terror. Muchos, sin embargo, más allá de la corriente narrativa a la que pertenecieran, o género que se les atribuyera, desarrollaban narraciones que provocaban un efecto más o menos desarrollado, ese conflicto entre lo extraordinario con lo cotidiano. De este concepto hablaremos más adelante, ahora debemos señalar cómo logran consolidarse una serie de escritos desde los inicios del siglo XIX hasta finales del mismo que generan una corriente nueva.

Sin embargo, uno de los gérmenes de este interés y el motor de estos relatos fue la famosa reunión que tuvieron tres de los autores más importantes de la literatura de comienzos de siglo como fueron Lord Byron, Mary Shelley y Polidori, en el verano de 1816.

Todos estos eventos durante el verano se intensificaron en la noche del 16 de junio. Mary Shelley no pudo (sic) volver a Chapuis, debido a la increíble tormenta y decidieron pasar la noche en la Villa Diodoti con Byron y Polidori. El grupo pasó la noche leyendo en voz alta una colección de historias fantasmagóricas alemanas traducidas al francés, entre ellas *Fantasmagoriana*, ou *Recueil d'histoires d'apparitions de spectres, revenants fantomes*, etc. En una de las historias, un grupo de viajeros se narraban los unos a los otros experiencias supernaturales que ellos habían experimentado. Esto inspiró a Byron a desafiar al grupo a escribir una historia de miedo. Shelley escribió una basada en experiencias de su juventud, Byron escribió un fragmento y Polidori empezó "El Vampiro", el primer relato moderno del vampiro.²⁰⁰

Discutieron sobre principios literarios "hablaron de literatura fantástica y decidieron hacer una apuesta para ver cual de ellos podía escribir mejor una historia terrorífica."²⁰¹ De la apuesta que estos tres autores propusieron, saldría vencedora Mary Shelley, con su *Frankenstein*. Posiblemente a partir de esta reunión se sentaron las bases para que el interés literario en la construcción de lo extraordinario, y su representación en un universo de ficción cotidiano que se cuestionara, no solo con ánimo de renovación, si no para asustar a lectores, arquetipos y personajes, creando historias basadas en la duda, en el miedo, en lo imposible. El suceso se representa en el ambiente de la época, en el Londres Victoriano, como sucede en *Drácula*, de Bram Stoker, los misterios de Sherlock Holmes, el extraño caso de *El Retrato de Dorian Gray*, o en urbes tan importantes como el París de finales del XIX, Nueva York, etc. Y no solamente en el ambiente doméstico del hombre medio burgués, de la ciudad, también se recreaba en los pueblos, las aldeas, o escenarios coloniales de América, en especial Nueva Inglaterra.

3.1.1. Efecto de realidad e hiperrealismo

En el siglo XIX encontramos las primeras concepciones modernas de realidad que significó considerarla como una representación subjetiva del mundo pero compartida por la colectividad. En este caso la sociedad de la época ya no concebía como posible lo extraordinario, lo sobrenatural en el mundo cotidiano. Cualquier cosa inexplicable por la ciencia o la razón no era real y por lo tanto anormal. La normalidad y la realidad se construían a la par. Para aceptar esto el lector llega a un

²⁰⁰ GIL CASTILLO, M. A., *El verano de 1816*, Universidad de Valencia Press, 1999. Recuperado de la página Web: <http://mural.uv.es/magilcas/Elveranode1816.html>, el 04-06-2012

²⁰¹ SHELLEY, M., "Frankenstein o Prometeo en la Era de la Máquina", en *Frankenstein*, Editorial Lectorum, México, 2001, p. 8

pacto de ficción con la obra, como argumenta Carroll, y en el momento en que el público o lector deja de interesarse, o bien considera infinitamente lejanos e imposibles esos universos mágicos, los abandona por otro tipo de narraciones. Supone la pérdida de lo que Coleridge denominó *fe poética*²⁰². La Fe poética constituye la aceptación voluntaria de lo que se contempla o se lee en una obra artística mediante la suspensión de las creencias racionales o personales del espectador o lector. Hablando popularmente, supone el creerse o no una historia y, por lo tanto, sumergirse en ella e incluso participar y disfrutar de ella. El ser humano ante su alienación piensa que el mundo en el que vive es el real, y eso no es más que una ilusión familiar producida por “la mistificación de la ideología burguesa”²⁰³

Para Tolkien, esto comienza a ser imposible en el lector y espectador medio de la época, ilustrado, burgués, pues su concepción del mundo le impide aceptar determinadas cosas, en especial lo sobrenatural, en las obras literarias. Este fenómeno lo cataloga Tolkien como la *vivencia en la ilusión* cuyo origen “radica en el aburrimiento, el hábito, la falsa sofisticación y la pérdida de fe”²⁰⁴, que señala Attebery. Para conseguir solucionar este problema, continúa Attebery, habría que “dispersar (desempañar) esa ilusión del mundo, para ver las cosas de otra manera.”²⁰⁵ Así cuando lo imposible se manifiesta en la realidad cotidiana, surgen diferentes efectos, pero el más importante es el propio cuestionamiento de la misma. Al subvertir sus reglas, sus andamiajes racionales y aportar nuevas perspectivas, evidentemente, puede provocar tanto en el lector como en los personajes diferentes reacciones y patrones narrativos, desde el miedo, la duda, hasta el asombro, contruidos de una manera hasta entonces no vista.

Todos los esfuerzos del narrador están, de ese modo, destinados a vencer la esperada incredulidad del lector (este sabe que en su mundo no ocurren esas cosas) y conseguir que el suceso imposible sea aceptado, que su presencia se imponga como factible, aunque no pueda ser explicado.²⁰⁶

²⁰² COLERIDGE, S. T., *Biographia Literaria: Or, Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions*, Leavitt, Lord & Co, New York, 1834, p. 174. Extraído de <http://books.google.es/books?id=QHdaAAAAMAAJ&dq=samuel%20taylor%20coleridge%20biographia%20literaria&pg=PA5#v=onepage&q&f=false>, 14 de junio de 2012.

²⁰³ ATTEBERY, B., *Strategies of Fantasy*, ed. I.U. Press, Bloomington, 1992, p. 16.

²⁰⁴ ATTEBERY, B., Op. Cit., p. 16

²⁰⁵ Ibid.

²⁰⁶ ROAS, D., *Tras los límites de la realidad: una definición de lo fantástico*, p. 49.

Así que para conseguir dotar al relato de verosimilitud se utilizan mecanismos estilísticos y dramáticos de la narración realista llamado el *efecto de realidad*,²⁰⁷ propuesto por Roland Barthes. Consiste en crear un universo de ficción mimético con el de los lectores, un reflejo del discurso planteado en las obras, hacer posible los acontecimientos que allí suceden, los personajes, objetos y situaciones, presentando una realidad cotidiana aceptable para el lector, mediante profusas descripciones del mundo de ficción en el que los personajes desarrollan sus acciones, “la inclusión de fragmentos de textos de otros géneros que ayuden a completar la información [...] (noticias periodísticas, informes, cartas, fragmentos de diarios, anuncios, etc.).”²⁰⁸ Incluso las conversaciones de estos se asemejan lo más posible y sus reacciones también. Se trata de llegar a una mimesis (o universo de ficción evocadoramente similar) que consigue suspender la incredulidad para aceptar la ficción que en algunos casos supone una representación muy real, consiguiendo el efecto de realidad citado (como vemos no existe un pacto de ficción o suspensión voluntaria posible, en teoría al menos, son las técnicas del autor las que consiguen que el lector lo acepte).

Esa impresión de realidad, que surge mediante la cotidianización de lo extraordinario, se construye en un primer momento mediante la *ilusión de lo real*, o *ilusión referencial* término propuesto también por Roland Barthes en su análisis de la obra de uno de los autores más famosos de la literatura francesa, Gustave Flaubert, que cultivó tanto el género realista-histórico, como lo extraordinario o también llamado fantástico (no fantasía) en obras como *Los funerales del doctor Mathurin*, *Sueño Infernal*, *La Tentación de San Antonio* y uno de sus últimos relatos *Tres Cuentos* (1873). Aunque la crítica de la época, y años después, no tuviera en consideración su lado más extraño, o extraordinario, para Barthes fue fundamental la creación de la ilusión de lo real en sus obras para dar cabida al efecto de realidad, cuyo impacto dramático tanto en los personajes como en el lector era muy

²⁰⁷ BARTHES, R., “El efecto de realidad”, *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*, Ed. Paidós, Barcelona, 1984, pp. 179-187.

²⁰⁸ BARCELÓ, E., “Reflexiones acerca de la elección del narrador en los textos fantásticos: estrategias y efectos”, *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*, Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno (ed.), Asociación Cultural Xatafi y Universidad Carlos III de Madrid, 2008, p. 19.

importante, capaz de sustituir con su fuerza la propia conciencia de lo real (cuestionamiento).

La verdad de esta ilusión es la siguiente: suprimido de la enunciación a título de significado de denotación, lo “real” reaparece a título de significado de connotación; pues en el momento mismo en que se considera que estos detalles denotan directamente lo real, no hacen otra cosa, sin decirlo, que significarlo: el barómetro de Flaubert, la pequeña puerta de Michelet no dicen finalmente sino esto: *nosotros somos lo real*; es la categoría de lo “real” (y no sus contenidos contingentes) la que es ahora significada; dicho de otro modo, la carencia misma de lo significado en provecho sólo del referente llega a ser el significado mismo del realismo: se produce un *efecto de realidad* fundamento de ese verosímil inconfesado que constituye la estética de todas las obras corrientes de la modernidad.²⁰⁹

3.1.2. La ciencia y el magnetismo: de lo misterioso a lo extraño

Edgar Allan Poe desarrolla esta técnica narrativa muy profusamente en sus obras, llegando a construir relatos extremadamente verídicos conjugados con elementos extraños y terroríficos (*weird stories*), a veces morbosos, donde lo extraordinario se sugiere, o ni siquiera aparece realmente. Otros autores como Tourguenev, Mogol, Teophile Gautier, Barbey d`Aurevilly y Mérimée, también trabajan los mismos postulados construyendo narraciones que en muchas ocasiones concluyen con una explicación racional. Utilizan los medios científicos al alcance para explicar o confundir a los personajes o al lector. El caso de Poe, es el más revelador. Muchas de sus historias podrían haberse considerado como policíacas o de misterio simplemente, como por ejemplo dos de sus obras más famosas *La caída de la casa de Usher* o *La carta robada*, relatos que comparten con *Los asesinatos de la calle Morgue*, su carácter extraño. Incluso cuando aparece lo sobrenatural expresamente se enmarca dentro de las creencias de una “ciencia” como el magnetismo²¹⁰, teorías pseudo científicas donde la narración y los hechos descritos llegaron a confundir a los lectores de tal manera que consideraron los relatos como verídicos, como sucede en *La verdad sobre el caso del señor Valdemar*.

²⁰⁹ BARTHES, R., “El efecto de realidad”, *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*, Op. Cit., pp. 186-187.

²¹⁰ El *magnetismo* era una corriente pseudo científica, próxima a la psiquiatría y parapsicología que intentaba explicar ciertos fenómenos naturales y otros imaginados a través de la hipnosis, el espiritismo y demás pseudo técnicas científicas. Fue muy extendido en los países industrializados, sobre todo en la Inglaterra victoriana, donde bien es sabido el interés de autores a medio camino entre lo fantástico y la fantasía como Robert Louis Stevenson, Oscar Wilde, y Arthur Conan Doyle, Mary Shelley así como el propio Poe y sus seguidores. FERRERAS, D., Op., Cit., p.43; BENET, J., *Londres Victoriano*, Herce Editores, Madrid, 2008.

Relato cuya anécdota central es un siniestro experimento de magnetismo: el agonizante Valdemar es hipnotizado justo antes de morir y cuando sus constantes vitales dejan de funcionar, él sigue comunicándose con su hipnotizador. La situación se aleja, por tanto, de las convenciones típicas del cuento de fantasmas y monstruos góticos, y nos sitúa en las coordenadas de un experimento científico. Pero, evidentemente, el acontecimiento imposible sigue estando más allá de lo racional, como la está también el macabro desenlace del cuento.²¹¹

Conan Doyle también se sumerge en estos vericuetos más allá de los relatos policíacos como en su obra *El Capitán del Polestar*, y en varios relatos como *El Lote 249*, la mayor parte escritores a finales del XIX principios del XX. Las primeras novelas de este tipo las encontramos en escritores como Conan Doyle (Sherlock Holmes), y Poe (Arsène Dupin). Son relatos de misterio, sí, pero centrados en lo científico (magnetismo), al menos en el método científico deductivo, aplicado a una historia donde el protagonista es un detective, un investigador de lo extraño o de crímenes sin resolver (*El sabueso de los Baskerville*, 1901). Al mismo tiempo en que se embarcaban en lo extraordinario, en crear cuentos fantásticos o de hadas, crearon los pilares del género policiaco, también conocido como de suspense años después. Dotaban de realismo inusitado atrapando al lector y a los personajes dentro de hechos absolutamente extraños, macabros y en ocasiones extraordinarios,

A medida que avanza el siglo XIX, no solo se sigue intensificando esa cotidianización, sino que los escritores fantásticos acuden al apoyo de la ciencia para incrementar el realismo de sus historias. Así puede verse en varios relatos de Edgar Allan Poe, donde se postula una (supuesta) justificación de lo imposible recurriendo al magnetismo (ya presente en algunos textos de Hoffman) o a los avances de la psiquiatría. Y es que la impresión de realidad fue tal que algunos lectores de la época tomaron varios de sus relatos por fidedignos informes científicos sobre casos reales. Eso ocurrió, como el propio Poe refiere en sus *Marginalia*, con "Revelación mesmérica" (1844), y "La verdad sobre el caso del señor Valdemar" (1845).²¹²

La clave de este tipo de relatos, tantos los narrados por Poe, como el resto de sucesores como Conan Doyle, es la construcción dramáticamente perfecta de sus elementos que encajan como el mecanismo de un reloj. Es decir, los presupuestos científicos se trasladan incluso a los relatos, en forma y fondo. En forma ya que sus protagonistas, como Sherlock Holmes, o Dupin, utilizan el método científico deductivo en sus investigaciones. De ahí, descartando pistas, pruebas y requiebros,

²¹¹ ROAS, D., Op. Cit, *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, p. 116.

²¹² ROAS, D., Op. Cit, *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, p. 116.

van apuntalando hasta la solución final del relato. Es este otro de los elementos para la verosimilitud que se complementa con el estudio e interés creciente por otros elementos relacionados aún con la pseudo ciencia como el *mesmerismo*, parte de la psiquiatría, y disciplinas de la medicina aún con técnicas pre-modernas, en estos siglos XIX, y principios del XX. A menudo la estructura de diario, es decir, de anotaciones y pensamientos científicos, es la estructura elegida para desarrollar los relatos, dando si cabe aún más sensación de verosimilitud, como haría cualquier investigador ante un hecho extraordinario o ante un horrible asesinato.

En este apartado surge otro de los escritores más importantes de mediados del siglo XIX, Guy de Maupassant y sus historias inquietantes sobre problemas de identidad de los personajes, o sucesos extraños que juegan con los estados del sueño y de la mente. Obras del tipo *Manuscrito encontrado en una botella*, *Corazón Delator*, *El Barril de Amontillado*, *El Entierro Prematuro*, *El Pozo y el Péndulo*, *La Máscara de la Muerte Roja*; de Poe, influyeron enormemente en el escritor francés. Traducidas y recopiladas por Baudelaire²¹³, llegaron a Francia y fueron de inspiración para escritores y poetas, donde sí consideraron la maestría del escritor americano. Por ello desde los primeros años, jóvenes como Maupassant siguieron sus pasos. Así en *La Mano Despellejada*, *¿Un loco?*, *¿Quién Sabe?*, utiliza las deducciones e inquietudes que el propio Poe planteó en sus relatos, inquietudes que en algunos casos podían llevar a la locura solo de pensarlas, según los cronistas de la época. Para muestra el desenlace de una de las obras más admiradas, ya comentada en estas páginas, que se tomó por cierta, es decir, como un auténtico experimento científico, hipnotizar a una persona agonizante y descubrir que sucedía, si podía narrar algo de el otro lado, *La Verdad sobre el caso Valdemar*. Justo antes de despertar a su paciente, ya hipnotizado muerto y en estado vegetativo durante varias semanas, el protagonista de la obra observa atónito al desenlace de la misma:

-Señor Valdemar, ¿puede explicarnos cuáles son en este momento sus sensaciones y sus deseos?- Volvieron de inmediato aquellos círculos héticos a sus mejillas la lengua se estremeció, o más bien, se enrolló violentamente en su boca (aunque las mandíbulas y los labios permanecieron inmóviles), y, por último, la misma horrenda voz que ya he descrito, prorrumpió: - ¡Por amor de Dios! ¡De prisa! ¡De prisa! ¡Hágame dormir! ¡O bien, pronto, despiérteme! ¡De prisa! ¡Le digo que estoy muerto!- [...] En cuanto a lo que sucedió en realidad, ningún ser humano podría

²¹³ Sugerimos para mayor información sobre el estudio de Baudelaire acudir a la siguiente referencia: POE, E. A., *Historias Extraordinarias*, Ed. Akal, Madrid, 2007, pp. 7-38.

haberlo esperado; está más allá de toda posibilidad. En tanto que efectuaba rápidamente los pases magnéticos entre clamores de: << ¡Muerto! ¡Muerto! >> que hacían literalmente explosión en la lengua y en los labios del paciente, su cuerpo entero... de un solo golpe... en el espacio de un minuto e incluso menos... se contrajo, se desmenuzó, se pudrió literalmente entre mis manos. Sobre el lecho, ante todos los presentes, yacía una masa líquida de repugnante, de abominable podredumbre.²¹⁴

Como señalan muchos autores esta época, que inaugura Poe, es continuada por otros escritores de muy diverso tipo, cuyos mayores exponentes, a menudo encasillados dentro de la ciencia ficción o las aventuras, fueron Jules Verne y H. G. Wells. Los recursos de la ciencia, su exploración, tanto de los mecanismos y artilugios imaginados por ellos, o bien las situaciones investigadas, o los acontecimientos narrados, cuentan con los elementos ya descritos pero ayudan a consolidar lo ya iniciado años atrás por Poe, Maupassant o Conan Doyle.

3.1.3. Utilización de leyendas y superstición

Además de acudir a la ciencia muchos de estos escritores basaban sus historias en leyendas recopiladas de la vieja Europa durante el siglo XIX, y cuentos que servían de inspiración para sus macabros relatos. Por ejemplo, autores como William Austin y su cuento de *Peter Rugg, The Missing Man*, o Washington Irving que publica bajo el seudónimo de Geoffrey Crayon un compendio llamado *Libro de apuntes (The Sketch Book of Geoffrey Crayon, 1820)*, en el que recoge dos cuentos que a la postre serían sus mayores obras, *La leyenda de Sleepy Hollow* (más conocida por recoger la historia del jinete sin cabeza), y *Rip Van Winkle* (inspirada en una leyenda de alguien que duerme durante años). Estas historias contenían la tradición de la leyenda popular, recogida por la literatura gótica, y la trasladan al mundo de esa época. Utilizan las mismas técnicas pero en este caso, en vez de suceder en lugares idealizados, o épocas distantes, el narrador describe los sucesos otorgándole cierta veracidad, como intento que propuso el propio Walpole, recopilada en dichas leyendas populares (cuyo efecto numinoso era su principal elemento, pues eran historias reales, transmitidas de generación en generación sobre hechos localizados). De hecho *La leyenda de Sleepy Hollow* recoge tradiciones de los inmigrantes holandeses y alemanes que llegaron a América sobre un ser demoníaco que perseguía

²¹⁴ POE, E. A., *Historias Extraordinarias*, Op. Cit., pp. 380-381.

a los aldeanos durante la noche cuando atravesaban el bosque para cortarles la cabeza, sobre todo a la llegada del otoño, durante la época de recuerdo a los muertos.

La historia discurre dentro de un valle, El Valle Dormido, lugar muy utilizado donde se suceden leyendas de fantasmas, pero donde lo cotidiano, es decir, ambientado después de la Guerra de Independencia Americana, consigue trasladar ese efecto numinoso y hacerlo conflictivo con lo cotidiano. El suceso inexplicable genera toda una serie de acontecimientos que llevan al encuentro entre Ichavod Crane y un jinete sin cabeza, el responsable de las muertes en el pueblo, todos ellos decapitados. Es algo similar a lo que realiza Mary Shelley, que en este caso introduce la ciudad y el mundo rural indistintamente para representar la historia de *Frankenstein o el Moderno Prometeo* (1818). Como su propio nombre indica, en Frankenstein se utiliza uno de los mitos más conocidos, el de Prometeo, mito que versa sobre la creación de vida y su posterior castigo por haber osado hacerlo. Como vemos aquí también se recoge lo numinoso, el profundo misterio que rescata Shelley pero que esta vez traslada al mundo cotidiano, donde un doctor, el doctor Frankenstein, intenta en uno de sus experimentos insuflar vida a un cadáver.

Como vemos, todas estas historias buscan un replanteamiento de la realidad, pero de momento, los conflictos aportados aún entran dentro de los terrenos de lo imposible, no representan una amenaza directa, pues aunque buscan insuflar cierta veracidad, los presupuestos de los que parten, (los cuentos de hadas, las leyendas, los mitos, la literatura gótica) aún son identificables en sus obras, y no se construyen en el ámbito cotidiano. Todavía el lector, o los personajes, pueden pensar que dichos relatos no son reales, son solo historias de terror o fantasía. Sin embargo, sí suponen una puerta abierta a lo que a partir de mediados del siglo XIX va a suceder, nuevas formas narrativas para cautivar, o bien inquietar y asustar a un lector escéptico, victoriano.

Para Maria Nikolajeva la narración de lo extraordinario “vuelve a interesarse en la tradición popular, rechazando la anterior visión racional del mundo y su idealización del niño.”²¹⁵, supone un paso más allá, alejado de la mera adaptación de cuentos de hadas, “una creación consciente, donde los autores eligen la manera más

²¹⁵ NIKOLAJEVA, M., “Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern”, Op. Cit., p.139.

adecuada de escribir sus historias en función de sus intereses particulares.”²¹⁶ Como vemos es una de las diferencias fundamentales con anteriores narraciones de lo extraordinario, en el que protagonistas, e incluso los lectores, tomaban como posible la magia, lo sobrenatural, no sorprendiéndose con animales hablando, espadas mágicas o brujas malvadas, algo cada vez más difícil a partir de la irrupción del racionalismo exacerbado en todos los planos de la sociedad

3.2. El elemento extraordinario inédito: sobrenatural-natural

En infinidad de relatos míticos, ya sea del folklore antiguo como de leyendas modernas, estas palabras, lo sobrenatural-natural, han deambulado a sus anchas por la narrativa. Según nos acercamos al siglo XX, denominar o establecer elementos extraordinarios tiende a relacionarse con cosas mágicas o sobrenaturales cayendo a un nivel infantil o ilusorio.

Sin embargo, lejos de desaparecer, en la narrativa extraordinaria moderna, estos elementos suelen encontrarse distorsionados y dispersos a lo largo y ancho de la narración. Son más difíciles de identificar pues asumen formas muy variopintas y a menudo no parecen insólitas. Es lo que genera este proceso de cotidianización: desde píldoras, gadgets extravagantes, rituales, puertas hacia lo desconocido, la presencia de la muerte, la vigilia o ensoñación, seres sobrenaturales, objetos mágicos, maquinas increíbles y poderes sobrenaturales, etc., que a grandes rasgos se sitúan en las fronteras de la realidad o de lo cotidiano con la del mundo de fantasía. Todos ellos son la manifestación más pura de lo imposible o de lo improbable. No requieren de explicación, pues difícilmente la tienen o se encuentra, y permiten engranar los ejes fundamentales de la narración. Con esto no queremos decir que aparezcan de repente, como una lluvia de sapos, sino que su fin mismo, su esencia, sí es inexplicable o al menos misteriosa.

El elemento extraordinario pervive a lo largo del tiempo, escondido de los ojos del mundo, esperando a que alguien lo encuentre y abra. A menudo ni siquiera hace falta que se halle el nexo mágico, en ocasiones el velo que separa ambos mundos se rasga, permitiendo la entrada de lo que Propp llamaba, como donantes mágicos, seres, mensajeros, o incluso, enigmas, que interaccionan con la realidad.

²¹⁶ Ibid.

Normalmente, estos entes mágicos, sufren de su estancia o construcción en el mundo cotidiano, pues sus cualidades o poderes se ven menguados, a diferencia de lo que ocurre en el mundo secundario de fantasía. Por ello, en la mayoría de los casos, la estancia, la travesía e interacción a través de estos nexos mágicos, puede conllevar serios peligros e incluso graves consecuencias en ambos planos de la historia, si los hubiera

En cuanto a dichos elementos, a menudo imposibles o improbables, llevan aparejados una serie de constantes lógicas, que en el mundo cotidiano, chocan con las existentes, es decir, por muy descabelladas que sean, tienen un motivo, un origen, una causa o un funcionamiento (como sucede en la mente de los perturbados, en su locura todo tiene un sentido, mientras que para el resto no). Con ley nos referimos a las constantes que rigen la presencia de lo sobrenatural, por qué resulta mágico y distinto en nuestra realidad, o de lo insólito e improbable. Unas pertenecen a la naturaleza sobre la que irrumpe lo sobrenatural, insólito o extraño, y otras son extraídas de aquello que todos conocemos y sabemos, pero creíamos olvidado, la magia.

Aunque intervengan mundos muy dispares sobre el universo de ficción, o se viaje a través de ellos, como explicaremos adelante, existe y debe existir una lógica que exprese el motivo del conflicto con nuestra realidad o la del relato, o ambas al mismo tiempo. Esa lógica viene determinada por unas leyes que pueden ser inventadas (en este caso, el autor deberá exponer cuales son o aportar una estructura lógica que permita comprender el relato sin necesidad de plasmar dichas reglas), o bien escogidas de otros ámbitos de la fantasía. Por ejemplo, gran parte de la mezcla, que podemos hallar en la irrupción de un elemento sobrenatural en la realidad cotidiana, proviene de los cuentos de hadas, cuyas reglas son de sobra conocidas; “el bien siempre triunfa sobre el mal, cualquier maldición tiene cura, y toda magia o poder posee un límite²¹⁷”, al contrario de lo que sucede en la realidad.

Todos los términos que se usan en los libros científicos, ley, necesidad, orden, tendencia, etc., etc., son realmente inintelectuales, porque suponen una síntesis interna que estamos muy lejos de poseer. Las únicas palabras para describir la naturaleza que me han contentado siempre son las que se usan en los cuentos de

²¹⁷ NIKOLAJEVA, M., *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*, Op. Cit., p.28.

hadas, tales como encanto, hechizo, atracción. Ellas expresan todo lo arbitrario y misterioso de los hechos. El árbol da frutos porque es mágico; el agua se desliza por la pendiente porque está embrujada; el sol brilla porque está embrujado.²¹⁸

Situémonos por un momento en el siglo XIX. El mundo vive una profunda remodelación tanto social, como industrial. La pragmática, el empirismo y la ciencia abarcan casi todas las esferas de conocimiento. Comienza la era de la razón, la respuesta a todas las preguntas sin resolver, modelando una realidad cognoscible y tranquila. Si se introducen elementos de otros mundos alejados aparentemente irracionales, pero absolutos, se crea un conflicto. Nikolajeva apunta el origen, que otros autores como George MacDonald señalaban, de este fenómeno. Se encuentra puesto en práctica en obras como las de Edith Nesbit (s. XIX) donde las “leyes emergen naturalmente desde la lógica de los cuentos de hadas. Los cuentos de hadas poseen una estructura rígida donde cualquier trasgresión fuera de ellas se considera como una ruptura de las reglas.”²¹⁹ Nesbit introduce a partir de los mundos maravillosos, un juego muy similar a lo que podemos encontrar en películas o historias tan actuales como Shrek.

Siempre debería existir concordancia entre ellos, por muy descabelladas que sean, pues sino nos exponemos a la total indiferencia del espectador/lector. Según Tolkien y otros autores, como Lewis y Lovecraft, exponer dichas reglas rompe la ilusión y por lo tanto la obra, el arte. El elemento es inédito pero a la vez conocido por los espectadores/lectores en cierto modo. Aunque el orden simbólico se rompa, estos autores señalan que dicho elemento siempre debe encontrar algún nexo de unión con el universo de ficción, ajeno, pero a la vez, familiar y aceptable.

La fantasía no es simplemente amontonar incoherencias sobre incoherencias hasta que se alcance el clímax. [...] El interés caerá en picado simplemente si la historia contiene elementos ajenos y trabas para el espectador a la hora de identificarse con los personajes. La verdadera fantasía, por otra parte, está siempre unida a hechos o circunstancias aceptables por el lector, incluso si esos acontecimientos son fantásticos.²²⁰

No parece tan descabellado el uso de leyes imaginarias, para poner en cuestión las del mundo real e incluso para evadirnos de él, pues a menudo, resultan

²¹⁸ CHESTERTON, G.K., *Ortodoxia*, ed. A. Fulla. Barcelona, 2005, pp. 57-58.

²¹⁹ NIKOLAJEVA, M., *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*, Op. Cit., p.27.

²²⁰ HUNTER, M., “One World”, En, *Fantasists on Fantasy*, eds. Boyer, R H & Zahorski, K J, New York, 1984, p. 215.

más comprensibles y familiares, para el espectador/lector, que cualquier otro reglamento humano.

3.2.1. Esencia de lo extraordinario: creencia secundaria y mundos secundarios

Ahondando en esta clasificación, Nikolajeva señala lo que Tolkien mencionaba en su ensayo. La existencia de creencias secundarias que permiten la presencia de estos elementos extraordinarios provenientes de situaciones insólitas o mundos de fantasía, imposibles, cuyas relaciones con la realidad, plasman el conflicto y origen la narrativa extraordinaria moderna.

Los mundos secundarios de fantasía están basados en creencias secundarias y eso es precisamente lo que distingue el mundo cerrado de fantasía del cuento de hadas. En los cuentos de hadas el lector (u oyente) está dentro del mismo universo en el que viven los personajes y por tanto cree en lo que sucede sin cuestionarlo. [...] En la fantasía el lector está fuera del mundo secundario, mientras que los personajes pueden encontrarse dentro de un mundo secundario cerrado, viajar entre el mundo primario y el mundo abierto secundario o bien recibir visitas desde un mundo secundario implicado.²²¹

La *creencia secundaria* o *secondary belief* consiste en creer lo que ocurre dentro de ese mundo mientras estás en él. Sin embargo en el momento en que “surge la incredulidad, el hechizo se rompe; ha fallado la magia, o más bien el arte”²²², y, como Tolkien continúa diciendo, el lector o espectador vuelve a su mundo contemplando desde fuera el mundo mágico o secundario que no funcionó. “Dentro de él, lo que se relata es verdad: está en consonancia con las leyes de ese mundo.”²²³ Es decir, en este tipo de historias el espectador forma parte del mundo primario, pero no le resulta ajeno el mundo secundario, pues, la narración lo interpela sutilmente sobre lo que está presenciando. Construir esta *creencia secundaria* es muy complicado según Tolkien. El autor debe crear una conexión, llamémosla mágica, entre la ventana del lector/espectador y los sucesos y personajes de la aventura, y esto sólo se consigue en el fantástico mediante la consecución de esa atmósfera particular a la que intentamos acercarnos.

²²¹ NIKOLAJEVA, M., *The Magic Code*, Op. Cit. p. 37.

²²² TOLKIEN, J.R.R., “Sobre los cuentos de hadas”, en *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, Op. Cit. p. 162.

²²³ Ibid

Crear un Mundo secundario en el que un sol verde resulte admisible, imponiendo una Creencia Secundaria, ha de requerir con toda certeza esfuerzo e intelecto, y ha de exigir una habilidad especial, algo así como la destreza élfica.²²⁴

Conseguir convencer al espectador/lector de que aquello que está viendo o leyendo posee verosimilitud, como afirma Tolkien, con elementos imposibles resulta mucho más complicado que en otros estilos narrativos más cercanos a lo que podríamos considerar como real, extraño. Esta destreza élfica responde a la máxima que Aristóteles proponía en sus ensayos sobre la tragedia griega: *parece más adecuado algo imposible pero creíble que algo posible pero increíble*. Este es el punto de partida que debe seguir, según Tolkien, el creador de fantasía.

Hablábamos de la irrupción de un elemento extraño, sobrenatural, maravilloso o insólito en la realidad. Sin embargo, hasta ahora, no hemos comentado nada sobre la procedencia de ese ente ajeno. ¿De donde viene? ¿Es el lector/espectador en realidad parte de ese elemento? Evidentemente si no pertenece a nuestra realidad, proviene de otra parte, de otro plano existencial, de otro mundo. Lo que muchos autores han llegado a considerar y teorizar, fue propuesto por Tolkien en 1938 durante una charla en una conferencia en Inglaterra, “*On Fairie Stories*”. Aunque, evidentemente hasta esa fecha, ya existían multitud de obras basadas en la creación implícita o explícita de dos mundos que interactuaban entre sí, fue durante esta época, cuando se puso de relieve este fenómeno. Si resumimos lo que Tolkien teorizó, recogido en subsiguientes ensayos²²⁵, la literatura de lo extraordinario se componía de dos esferas de realidad.

En primer lugar se situaría el universo de ficción del plano cotidiano donde pasan sus vidas los personajes, muy similar al del espectador/lector, representado de la manera más fiel posible por el autor, y, en segundo lugar, el mundo imaginario creado por el escritor, el lugar de donde proviene lo imposible y lo ajeno de la realidad, donde todo es posible, dentro de unos límites, o bien una parte de dicha realidad insólita o imposible. Luego ambas dimensiones interactuarían de diferentes formas creando la narración de fantasía moderna. Cada dimensión posee reglas propias de lo que es real o posible, así que también nos encontraríamos, en cada caso,

²²⁴ TOLKIEN, J.R.R., “Sobre los cuentos de hadas”, en *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, Op. Cit., p. 171.

²²⁵ TOLKIEN, J.R.R., “Sobre los cuentos de hadas” en *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*., Op. Cit., pp. 155-194.

creencias primarias y creencias secundarias, dependiendo del mundo al que nos refiramos. Aunque este estudio realizado por Tolkien tornaba en ocasiones vago e impreciso por ceñirse, quizás, solo a un tipo de manifestación de lo extraordinario (la fantasía fundamentalmente); otros autores como Manlove, C.S Lewis, Margery Fisher, Tynn, Carter y Nikolajeva entre otros, ahondaron con éxito, en una definición más concreta de lo que Tolkien denominó;

El encantamiento genera un Mundo Secundario accesible tanto al creador como al espectador, para mayor gozo de sus sentidos mientras se hallan inmersos en él; y en estado puro es artístico tanto en deseos como en designios. La Magia produce en cambio, o pretende producir, una alteración en el Mundo Primario. No importa a quién se atribuya su práctica, hadas o mortales, aparece distinta de las otras dos manifestaciones; no es un arte, sino una técnica.²²⁶

Para los autores anteriormente citados, la existencia de un mundo secundario generaba las claves fundamentales para la narración del siglo XX. Llamémoslo de muy diferentes maneras; Tierra Media, Narnia, Oz, Nunca Jamás, Howards, El Inframundo, Mundo del Agua, La Isla del Tesoro, El País de las Maravillas, El nexus, Matrix, Fantasía, etc. Todos ellos comparten este concepto en común. C S Lewis, establece un curioso paradigma en una de sus obras más conocidas pertenecientes a la serie de Narnia, *El Sobrino del Mago*,

El verdadero Otro Mundo – de otra naturaleza – de otro universo – es el lugar al que nunca podrás alcanzar aunque viajes a través del espacio por siempre – es un mundo al que sólo puede llegarse gracias a la magia.²²⁷

Puede estar en cualquier parte, “más allá del horizonte, arriba en el cielo, debajo del hielo o incluso en tu cocina”²²⁸, continua diciendo Margery Fisher. La única manera de encontrarlo es a través de lo extraordinario. En ocasiones, él encuentra a los protagonistas, quizás sólo en parte, o es representado como un mundo lejano de lo cotidiano. Existen, según Nikolajeva, tres grandes clasificaciones de mundos en lo fantástico:

²²⁶ TOLKIEN, J.R.R., *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, Op. Cit. p. 174

²²⁷ LEWIS, C. S., *The Magician's Nephew*, The Bodley Head, 1955. en NIKOLAJEVA, M., *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*, Op. Cit.,p.35.

²²⁸ FISHER, M., *Intant Upon Reading*, Leicester, 1964, p.78.

Mundo Cerrado: el mundo secundario de fantasía no tiene ningún contacto con el mundo primario, la realidad.

Mundo Abierto: es un mundo secundario que posee un tipo de contacto con el exterior, y ambos lugares, el mundo real y de fantasía están presentes en el texto.

Mundo Implicado: no aparece representado en el texto pero interfiere en el mundo primario o real de alguna manera.²²⁹

La interacción entre dos espacio-tiempo diferentes, el universo cotidiano de ficción y el insólito o imposible genera a priori un conflicto, un impacto o efecto entre dos planos de realidad que denomina Nikolajeva, siguiendo los postulados formalistas rusos de Bajtin, como *cronotopos*: “(literalmente tiempo espacio) es la conexión intrínseca entre el espacio y el tiempo cuyas relaciones son artísticamente representadas en la literatura.”²³⁰ A menudo esta idea “tiene una significancia genérica intrínseca. Podría decirse que precisamente el cronotopo es lo que define un género y sus distinciones, así que en literatura uno de las categorías primarias para dicho cronotopo es el tiempo.”²³¹ Es decir, esa presencia/irrupción de lo inusual, esas reacciones y concatenaciones de hechos, pueden modificar el universo de ficción no sólo negativamente si no también positivamente y crear un patrón establecido al mismo tiempo, un género. Esta doble paradoja es una de las bases del relato extraordinario que genera tanto diegéticamente como extradiegéticamente, un universo del relato de ficción muy particular, que encontramos como base, no sólo para este nuevo fenómeno del siglo XIX, la literatura fantástica, sino que radica, y germina en la producción moderna extraordinaria tanto literaria como cinematográfica, que se ha clasificado por géneros, desde el terror, la ciencia ficción o la fantasía. Sin embargo, alterar estas estructuras del cronotopo, subvertirlas llevará a otro proceso diferente, haciendo muy difícil su clasificación genérica.

No es una actividad socialmente subversiva en sí misma: sería ingenuo equiparar la fantasía con la política anárquica o revolucionaria. Sin embargo, sí perturba las “reglas” de la representación artística y la reproducción literaria de lo “real”.²³²

²²⁹ NIKOLAJEVA, M., *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*, Op. Cit. p. 36.

²³⁰ BAKHTIN, M., *The Dialogic Imagination. Four Essays by M. M. Bakhtin*. Edited by Michael Holquist., University of Texas Press, Austin. 2002, p. 84.

²³¹ BAKHTIN, M., Op. Cit., p. 85.

²³² JACKSON, R. Op. Cit., p. 14.

Mundos cerrados

Muchos autores han coincidido en denominar este tipo de creación de dimensión de lo extraordinario, como alta fantasía, aquella que conserva la pureza de los relatos maravillosos de la tradición popular o mítica. Obras como el Señor de los Anillos o el Hobbit, han sido enajenadas permanentemente de la narrativa extraordinaria moderna, soslayándolos a manifestaciones puras de la fantasía tradicional. Lejos de este planteamiento fácil, que resume el fallo crucial de la mayoría de teorías unificadoras de lo fantástico, Nikolajeva y otros teóricos como Tymn, Zahorski o Boyer, alertan ante este tipo de escritos y de autores como Tolkien o Ursula Le Guin, pues deben ser incluidos junto al resto de lo extraordinario moderno. Cierto es que en sus obras no existe, como planteaba Todorov, la duda, el temor según los parámetros de fantástico puro. En cambio, sí podemos hallar la característica clave que hace compartir este tipo de relatos de cama y almohada con otros muy diferentes. Todas estas historias se basan en la construcción de mundo cerrados de fantasía, aparentemente, muy similares a los cuentos de hadas que carecen de referencias explícitas pues es “un texto que describe un mundo secundario cerrado, el mundo primario existe fuera del mismo. Estamos observándolo desde fuera a través de una ventana, sin poder entrar.”²³³ Es decir, no se encuentra descrito el texto en nuestra realidad, aunque comparte ciertas similitudes que son reflejo de nuestro propio entorno.

El mundo primario no existe – físicamente o geográficamente – así es. Sin embargo, espiritualmente, ambos mundos están relacionados, desde el mismo momento en que Le Guin vive en el mundo primario escribiendo, así como otros autores, de su experiencia e imaginación humana.²³⁴

Gran parte de la obra de Hoffman, y otros autores del siglo XIX, se encuadran dentro de este apartado, pues sus mundos aunque a veces se parecen a lo cotidiano, yacen bajo el prisma del cuento de hadas, y aparecen alejados cerrados en la fórmula del “Érase una vez”, como le sucede a dicho autor o a otros europeos como Collodi, Andersen o el propio Charles Dickens. Escritores cuyas obras también

²³³ NIKOLAJEVA, M., *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children* Op. Cit. p. 36.

²³⁴ TYMN, M. B.; ZAHORSKI, K. J.; BOYER, R. H., *Fantasy Literature. A core collection and Reference Guide*, New York, 1979, p. 5.

conforman lo extraordinario moderno, cuestionan la realidad, aunque utilizaran las fórmulas del cuento, o del cuento de hadas, pero ya no son iguales a las narraciones orales que fueron recopiladas un siglo antes.

Mundos abiertos

La segunda clasificación propuesta por Nikolajeva, responde al fenómeno, aceptado por la mayoría de teóricos, de lo fantástico. Sucede que, los mundos de fantasía y la realidad aparecen representados a la vez en el mismo texto, extrayendo conflictos y situaciones peculiares. Mundos como Narnia, Howards, Nunca Jamás. Fantasía, Oz, etc., son creados al detalle recibiendo la visita de personajes ajenos a ellos, o bien, penetrando en la realidad cotidiana de dichos protagonistas. Normalmente suelen aparecer a lo largo del relato, sin embargo, en determinados casos aparecen mucho más tarde, casi a la mitad de la narración. Para establecer una similitud con los mundos cerrados, podría decirse que lo fantástico irrumpe porque el lector se cae desde la ventana desde donde observa hasta este lugar de maravillas, o bien atraviesa las barreras del universo de ficción cotidiano. En el primer caso, el protagonista, o protagonistas, atraviesan de algún modo, o caen, literalmente, dentro de este mundo de imposible. En el segundo caso, una parte, o varias, del mundo imposible o insólito, ya descrito, entran en el plano cotidiano para interactuar dentro de él, incluso para modificarlo o conquistarlo.

De entre todos los mundos abiertos y mundos cerrados podemos extraer los siguientes esquemas paradigmáticos²³⁵ en las narraciones de fantasía, atendiendo tanto a la localización y/o descripción que se nos ofrece en dichos relatos. Mundos existen tantos como imaginen los narradores pero según Nikolajeva a grandes rasgos estos serían sus patrones:

1. La tierra de más allá: aunque gran parte de los mundos secundarios de fantasía se encuentran más allá de la experiencia humana, hay algunos que aparecen descritos infinitamente más lejos e incluso, tan detallada y complejamente, creados, como el mundo primario. Los ejemplos más característicos serían *Narnia* y *la Tierra Media*.

²³⁵ NIKOLAJEVA, M., *The Magic Code: The use of magical patterns in fantasy for children*, Op. Cit. pp. 43-51.

2. El Planeta o Galaxia: en ocasiones aparecen lugares lejanos de nuestro Sistema Solar, que no se corresponden o escapan a las leyes naturales imaginables por la ciencia. Los autores los construyen de la misma manera que las tierras de más allá (no confundir con las profundidades de los muertos), conformando lo que muchos teóricos han denominado como ciencia ficción de fantasía. Como paradigma fundamental podemos encontrar la historia del *Principito*, o bien *La Guerra de las Galaxias*.

3. La Isla: guarda similitudes con la tierra de más allá, sin embargo, de algún modo u otro se sitúa en nuestro mundo pero protegido por “barreras mágicas”, que nos impiden llegar hasta ellas, o incluso las ocultan. El paradigma lo podemos encontrar en el *País de Nunca Jamás de Peter Pan* (J. Barrie).

4. El País de las Profundidades: muchas historias hacen referencia a seres que habitan en reinos de maravillas increíbles, situados debajo de nuestros pies, dentro de la tierra. Desde duendes y elfos, demonios, espíritus, hasta dinosaurios, enanos o incluso la Atlántida. El ejemplo por excelencia podemos encontrarlo en *El Viaje al Centro de la Tierra*, de Julio Verne y *El Laberinto del Fauno*.

5. El País de los Mares: el reino de debajo del agua aparece constantemente en los relatos de hadas, donde ninfas hijas de los dioses velan por los seres humanos. Así mismo aparece en multitud de narraciones míticas que intentan situar la Atlántida, como el diálogo perdido de Platón. Además de la obra de Julio Verne, 20.000 leguas de viaje submarino, hallamos el reino de las narfs, creado por Night Shyamalan en la *Joven del Agua*.

6. El mundo dentro del mundo: este esquema responde a las inquietudes modernas ante la fantasía. Quizás surge a partir de la aparición de los microscopios y toda la convulsión científica que ello conlleva. Acotar reinos de fantasía dentro de objetos resulta un modelo muy extendido en la actualidad, sobre todo cuando esos mundos absorben a los protagonistas de los relatos. Como ejemplos, podemos señalar *Jumanji* y *La Ciudad Mágica*

7. El Cuadro: muy similar al esquema anterior salvo por una especial condición. Los protagonistas del relato se sumergen dentro de una escena que contemplamos desde fuera, o un mundo cognoscible, a diferencia de un juego de mesa o un objeto inanimado. Los cuadros pictóricos, pantallas de televisión, de cine,

comics, forman también esta categoría. Obras muy conocidas como *Mary Poppins* y otras pertenecientes a la serie B cinematográfica como *Permanezca en Sintonía*, incluyen estas manifestaciones. (Donde los personajes son secuestrados por su propia televisión, debido a la intervención del demonio).

8. Detrás del espejo: aunque los espejos conforman una categoría común disponible para cualquier viaje de fantasía, debemos señalar la presencia de mundos basados en el reflejo, ya sea exacto o distorsionado del mundo. Esta tipología arranca el interés moderno y posmoderno en extraer gracias a la fantasía la identidad oculta, el otro, nuestro yo reflejado. Una de las obras cruciales que inician este interés será *A través del espejo* de Lewis Carroll.

9. Mundos Paralelos: no se encuentran detrás de espejos, ni dentro de cuadros, ni en islas lejanas. Aparecen representados en todas partes del mundo primario y a la vez en ninguna. Muchas obras hacen referencia a mundos espirituales, umbríos, que sólo pueden ser percibidos gracias a facultades extrasensoriales sobrenaturales. Resulta un modelo complejo pero muy presente en la narrativa de fantasía actual. Ejemplos como *El Hielo se Acerca* (1977-1981), *El Sexto Sentido o los Otros*.

10. Mundos Alternativos: aunque en su enunciado aparezcan vagamente representados, suponen una categoría distintiva a tener en cuenta. Al igual que sucede con los mundos paralelos, dependen en gran medida de la teoría del espejo, que metafóricamente, casi siempre está presente en las narraciones que incluyen este tipo de mundos. Son lugares relativamente cercanos al mundo primario, pero que no se encuentran escondidos dentro de él, sino que suelen situarse a relativa distancia temporal, en un hipotético futuro, o plano dimensional, donde lo sobrenatural irradia el mundo. Quizás uno de los más impactantes sea *Matrix*, la trilogía creada por los hermanos Wachowski, basada en una serie japonesa.

La presencia de todas estas construcciones era lo que llamábamos mundos secundarios. Así mismo destaca que en cada uno de ellos, existen unas condiciones, o creencias secundarias, que deben ser generadas por el autor, manteniendo la coherencia entre dichos mundos. El contacto entre la realidad y estos lugares diferirá en gran medida en cada caso, como explicaremos en el cuarto capítulo de este

estudio. Por el momento no vamos a extendernos más en este apartado pues ampliaremos más adelante, estos conceptos ya subrayados.

Mundos implicados

Los mundos implicados o sugeridos, pertenecen a todas las obras o textos en los que no aparece descrito, ni siquiera mencionado, el mundo sobrenatural o ajeno, del que procede ese elemento extraordinario o insólito que hace acto de presencia sobre la realidad. Al no encontrar referencias dogmáticas, cada relato, extrae del espectador sus propias conclusiones o elucubraciones acerca de la naturaleza del suceso. Desconocemos de donde viene el ente, los seres o sucesos inexplicables, que a priori no son generados por nuestro mundo. Esta categoría alimenta gran parte de la narrativa extraordinaria moderna. Dentro de estos contextos de informalidad, no parece importante revelar la procedencia, ni siquiera, señalar las pautas o patrones por las que se rige ese suceso.

3.3. Ruptura lógica de la narración: El efecto fantástico

Una vez se ha creado la ilusión de realidad y se introduce lo extraordinario, la representación de lo extraño y lo maravilloso en la realidad cotidiana, lo imposible/improbable se vuelve posible, es decir, se produce lo que hemos llamado como *fantástico*. Al extraer lo extraordinario de su hábitat natural (su mundo secundario) y al enfrentarlo con lo ordinario, lo cotidiano, pone en cuestión toda la narración modificando la realidad, renovando, o distorsionando la misma.

En un mundo que es el nuestro, el que conocemos, [...] se produce un acontecimiento que no puede explicarse por las leyes del mundo familiar. Quien percibe el acontecimiento debe optar por una de las dos soluciones posibles: o bien se trata de una ilusión de los sentidos, de un producto de la imaginación, y las leyes del mundo siguen siendo lo que son; o bien el acontecimiento tuvo lugar realmente, es una parte integrante de la realidad, pero entonces esta realidad está regida por leyes que nos son desconocidas.²³⁶

Svetan Todorov que venimos adelantando a lo largo de nuestra investigación, extrae partiendo de estas premisas narrativas, psicológicas y formalistas las características clave de los relatos extraordinarios que el denomina como fantásticos, como propusieron otros autores como Vax o Rabkin. Para Todorov esta narrativa, o

²³⁶ TODOROV, T., Op. Cit., p. 24.

género como describe en su teoría busca inferir en los personajes y en el lector un cierto sentimiento mediante una evanescencia que el mismo denomina como *efecto fantástico*, una duda que abarque toda la historia. Es una pregunta, una cuestión que se extiende por toda la narración, ¿qué está sucediendo en el relato?, la historia que se cuenta, ¿ha sucedido en realidad?, ¿esos hechos extraordinarios son posibles? Un sentimiento de desazón se cierne sobre los personajes, pasa un tiempo narrativo hasta que se resuelve el enigma, el meta-enigma, siendo lo fantástico, ese mecanismo narrativo que “ocupa el tiempo de esta incertidumbre [...] es la vacilación que experimenta un ser que sólo conoce las leyes naturales, ante un acontecimiento al parecer sobrenatural.”²³⁷

Existe una confusión generalizada a la hora de utilizar los términos *fantasía* y *fantástico*. En parte se debe al abuso de que han sido objeto durante la historia de las clasificaciones genéricas en cine y en literatura, pero también debido a las diferentes acepciones que han recibido por parte de filósofos, artistas, críticos e investigadores. Con frecuencia encontramos el género de fantasía relegado a la categoría de subgénero marginal asociado al horror, al misterio y a la ciencia-ficción, encasillamiento que se vio favorecido por las concepciones de Tzvetan Todorov sobre lo fantástico en los años 70. En otras clasificaciones, la fantasía luce su rango de género canónico y su solidez se advierte tanto en temas –lo maravilloso y lo mágico–, como en rasgos expresivos.²³⁸

La cita anterior alude a la clasificación que realiza Todorov de la mayor parte de obras de finales del siglo XIX, y del siglo XX, atendiendo a qué reacción provocan al espectador, es decir, si su lectura o contemplación provoca ese asombro, como en los personajes, o por el contrario no lo hace. Su teoría acuña el término, *fantástico* (*fantastique*), que aboga por la existencia de un género realista pero a la vez extraordinario, libre de cuentos de hadas, o relatos que no provoquen el temor en el lector, asombro o duda. Es el primer estudio serio de la narrativa de lo extraordinario cuyo mérito según Rosemary Jackson;

Es alentar un compromiso crítico serio con una forma de literatura que había sido descartada por considerarse como frívola o ridícula. Críticos franceses anteriores, como P.G. Castex, Marcel Schneider, Louis Vax y Roger Caillois habían intentado definir la literatura de fantasía clasificando sus temas y motivos recurrentes, escogidos de forma bastante azarosa de algunas obras.²³⁹

²³⁷ TODOROV, T., Op. Cit., p. 24.

²³⁸ SANCHEZ-ESCALONILLA, A., “Fantasía de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine.”, Op. Cit., p. 114.

²³⁹ JACKSON, R., *Fantasy: The Literature of Subversion*. Methuen. Londres, 1981, p. 5.

A diferencia de lo que sucede en el resto de manifestaciones de lo extraordinario la utilización del *efecto fantástico* provoca el ocultamiento de información, incluso sobre la naturaleza del propio protagonista, haciendo preguntas constantemente sobre el hecho extraordinario.

Lo fantástico es un modo narrativo que emplea el código realista, pero que a la vez supone una trasgresión de dicho código: los elementos que pueblan los relatos fantásticos participan de la verosimilitud y del realismo propios de las narraciones miméticas, y únicamente la irrupción, como eje central de la historia, del acontecimiento inexplicable marca la diferencia esencial entre ambas formas.²⁴⁰

Al extender esta incertidumbre y ambivalencia se genera movimiento en el relato a diferencia de otras narraciones extraordinarias que podrían enmarcarse en el *estatismo*²⁴¹. Es necesario por tanto para que “el efecto fantástico se produzca, [que] el mundo construido en el interior del texto siempre [ofrezca] signos que puedan ser interpretados a partir de la experiencia del mundo que tiene el lector”²⁴². Así se consigue apuntalar relatos que van más allá de las concepciones del papel, saltan desde sus márgenes chocando con las propias convicciones del lector/espectador, tomando como verídico algo que es totalmente imposible, o al menos se pensaba que lo fuera. Es el último truco del mago, en este caso autor, que desea remover conciencias, asombrar o asustar al público.

Fueron muy criticados estos planteamientos de Todorov, así como los de Rabkin o Scheneider, que introdujeron clasificaciones muy parecidas. Al movernos en el terreno de la interpretación tanto a nivel de personajes como del espectador/lector, puede resultar confuso establecer categorías o géneros, como Todorov los llamaba, a partir de la experimentación exclusiva o no de la duda o de la creencia del suceso. Si encerramos gran parte de la producción de fantasía que no provoca esta sensación en un cuarto oscuro, comprendemos acto seguido que dichos relatos también incluyen un elemento fundamental de los presupuestos del relato fantástico; la violación expresa de las leyes naturales, aunque no generen sorpresa en los personajes o bien en el lector. Esto es un error, pues solo debemos tener en cuenta

²⁴⁰ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 112.

²⁴¹ BOTTON, F., *Los juegos fantásticos: estudio de los elementos fantásticos en cuentos de tres narradores hispanoamericanos*. UNAM, México, 1983.

²⁴² ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 48

el universo diegético y no asumir, o inducir la presencia dentro de él del lector.

Altman precisa sobre este asunto

Todorov llega hasta el extremo de situar el determinante primario del género fantástico en el lector. ¿Duda el lector entre dos explicaciones posibles de los fenómenos hallados en el texto? Entonces es que el texto pertenece al género fantástico. Aunque esta aproximación, posiblemente, crea más problemas de los que resuelve (¿puede un mismo texto ser fantástico para un lector y para otro no serlo? ¿Puede un mismo texto ser fantástico en su primera lectura y no en las posteriores? ¿Es que el género existe únicamente para lectores impresionables que leen en noches oscuras y no para científicos o para quienes leen durante el día?), tiene el paradójico resultado de dejar a los lectores de Todorov, que aprendieron a respetar siempre la teorización reflexiva por encima de todas las cosas, en manos de los lectores menos cultivados, capaces de tomar decisiones de magnitud genérica con sólo aplazar la lectura hasta después del crepúsculo²⁴³.

Lo que sí consigue Todorov es identificar ciertas historias que apuntalan construcciones narrativas complejas que trabajan lo extraordinario, velándolo, sorprendiendo a los personajes y, en ocasiones, subvirtiendo ciertos elementos dramáticos hasta entonces canónicos. La estructura de la narración varía, se añaden recursos que, por ejemplo, disfrazan los hechos sobrenaturales, al contrario de lo que sucedía en el gótico, provocando extrema inquietud o desazón en el protagonista.

Por tanto lo *fantástico*, es un *efecto narrativo* que subvierte toda la narración extremando el realismo en algunos casos, creando un aparataje narrativo muy similar a lo que realizaban por esas fechas los magos en los espectáculos de ilusionismo. Es el efecto principal que combinado con el efecto realidad genera la cotidianización de lo extraordinario.

Al extender esta incertidumbre y ambivalencia se genera movimiento en el relato a diferencia de otras narraciones de fantasía o terror que podrían enmarcarse en el *estatismo*²⁴⁴. Es necesario por tanto para que “el efecto fantástico se produzca, [que] el mundo construido en el interior del texto siempre [ofrezca] signos que puedan ser interpretados a partir de la experiencia del mundo que tiene el lector”²⁴⁵. Así pues mediante la combinación del *efecto de realidad* y *efecto fantástico* se consigue apuntalar relatos que van más allá de las concepciones del papel, saltan desde sus márgenes chocando con las propias convicciones del lector/espectador,

²⁴³ ALTMAN, R., *Los géneros cinematográficos*, Paidós, Barcelona, 2000, p. 28.

²⁴⁴ BOTTON, F., *Los juegos fantásticos: estudio de los elementos fantásticos en cuentos de tres narradores hispanoamericanos*. UNAM, México, 1983.

²⁴⁵ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 48.

como vimos que sucedía con ciertos relatos de Edgar Allan Poe, tomando como verídico algo que es totalmente imposible, o al menos se pensaba que lo fuera. Es el último truco del mago, en este caso autor, que desea remover conciencias, asombrar o asustar al público.

3.3.1. Desfamiliarización de lo cotidiano: *extrañamiento* y *lo siniestro*

Una de los principales fenómenos de este choque entre lo extraordinario y lo cotidiano, o su cotidianización, que genera el efecto fantástico es lo que muchos autores señalan como “una formula alternativa del extrañamiento²⁴⁶, siendo este fenómeno de *extrañamiento* clave en la cotidianización, pues genera una perspectiva ambivalente en las historias que puede resultar paradójico, convirtiendo situaciones en la ficción aparentemente familiares en extrañas. Es un mecanismo narrativo planteado por el formalista ruso Shklovski dentro de su teoría literaria de *desautomatización*, que explica de la siguiente manera,

El propósito del arte es el de impartir la sensación de las cosas como son percibidas y no como son sabidas. La técnica del arte de desfamiliarizar, de extrañar a los objetos, de hacer difíciles las formas, de incrementar la dificultad y magnitud de la percepción encuentra su razón en que el proceso de percepción no es estético como un fin en sí mismo y debe ser prolongado.²⁴⁷

Para Shklovski el devenir diario, tanto de los personajes como de los lectores, está automatizado, dan por supuesto determinadas cosas que llegan a dejar de existir atrapadas en la rutina y, para evitarlo, el arte, en este caso la literatura, debe aportar una nueva perspectiva de lo cotidiano, extrañándola, desfamiliarizándola, “sólo escapando a los modos convencionales automatizados de percepción y de referencia lingüística a la realidad, podemos evitar el simple reconocimiento y llegar a ver el objeto con toda su riqueza e intensidad singulares”²⁴⁸. Este proceso de extrañamiento, ese sentimiento del que hablamos, reconvierte lo cotidiano, lo familiar, en extraordinario, desconocido. Lo proyecta a través de la atmósfera en el espacio tiempo de la narración y en sus personajes (como veremos más adelante). Además este fenómeno encuentra una explicación literaria del propio Freud que en

²⁴⁶ ROAS, D., *Teorías de lo Fantástico*, Op. Cit., p. 48.

²⁴⁷ SHKLOVSKI, V. “Art as Technique.” *Literary Theory: An Anthology*, Blackwell Publishing, Wiley, 2010, p. 16.

²⁴⁸ SANMARTÍN, P., *La finalidad poética en el formalismo ruso: el concepto de desautomatización*, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2006, p. 35.

su estudio narrativo del cuento de fantasía de Hoffman, *El Hombre de Arena* definió este proceso como, lo *siniestro*, lo *ominoso*. Propone un ensayo sobre los elementos atemorizantes presentes en la aparente tranquilidad de la realidad cotidiana donde se encuentran lo familiar (*heimlich*, lo íntimo, familiar, hogareño), y lo desconocido o extraordinario lo perturba (*unheimlich*, lo insólito, inquietante, oculto y lo disimulado). Al margen de su análisis sobre pulsiones y otras categorías psicoanalíticas, nos situamos en el ámbito narrativo de ficción.

Como afirma Freud en *Lo ominoso*, la literatura fantástica saca a la luz de la conciencia realidades, hechos y deseos que no pueden manifestarse directamente porque representan algo prohibido que la mente ha reprimido o porque no encajan en los esquemas mentales al uso y, por tanto no son factibles de ser racionalizados. Y lo hace del único modo posible, por vía del pensamiento mítico, encarnando en figuras ambiguas todo aquello que en cada época o período histórico se considera imposible (o monstruoso)²⁴⁹

En su ensayo, Freud analiza las causas por las que los personajes (y en último extremo el lector) experimenta un sentimiento de espanto (miedo) ante cosas desconocidas e inexplicables por la razón, elementos extraordinarios, y otros como la naturaleza de la muerte, los traumas irresolubles de la infancia, que articula en ocasiones a través de motivos y arquetipos horripilantes que, sin embargo, le resultan familiares, al menos en su explicación primordial y que por el paso de los años, la razón o el orden cultural han descartado. O bien en ámbitos familiares la sola irrupción de lo imposible los modifica volviéndose irreconocibles. Difiere en gran medida de las fobias comunes o incluso del miedo que puede sentir el soldado ante la batalla.

El efecto de lo ominoso (lo *unheimliche*: literalmente, lo no familiar), [...] se produce cuando nos alejamos del lugar común de la realidad y nos enfrentamos a lo *imposible*, cuando, como dice Freud, aparece ante nosotros como real algo que habíamos tenido por simple fantasía.²⁵⁰

En palabras del propio Freud “la impresión siniestra, [...] para que nazca este sentimiento es preciso [...] que el juicio se encuentre en duda respecto a si lo increíble, superado, no podría, a la postre, ser posible en la realidad [...]”²⁵¹. Como

²⁴⁹ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 32.

²⁵⁰ ROAS, D., Op. Cit., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, p. 48.

²⁵¹ FREUD, S., 1919 *Lo siniestro*, *Obras Completas*, vol. 7, Biblioteca Nueva, Madrid, 1974. p. 2503. En GONZÁLEZ REQUENA, J., “Emergencia de lo siniestro”, *Trama&Fondo* n° 2, Madrid 1997, p. 55.

sigue argumentando Freud esto no sucede en los cuentos de hadas o demás relatos maravillosos (carentes de lo fantástico) ya explicados anteriores al siglo XIX en los que los mundos creados eran lógicos y no intervenían con lo extraordinario o no generaban un conflicto con la realidad cotidiana.

Entre las muchas licencias de que goza el poeta también se encuentra la de poder elegir a su arbitrio el mundo de su evocación, de modo que coincida con nuestra realidad familiar o se aleje en cualquier modo de ella... El mundo de los cuentos de hadas, por ejemplo, abandona desde el principio el terreno de la realidad y toma abiertamente el partido de las convicciones animistas. Realizaciones de deseos, fuerzas secretas, omnipotencia del pensamiento, animación de lo inanimado, efectos todos muy corrientes en los cuentos, no pueden provocar en ellos la impresión siniestra, pues para que nazca este sentimiento es preciso, como vimos, que el juicio se encuentre en duda respecto a si lo increíble, superado, no podría, a la postre, ser posible en la realidad, cuestión ésta que desde el principio es decidida por las convenciones que rigen el mundo de los cuentos.²⁵²

La modernidad se diferencia (tanto los personajes como las situaciones representadas) de las *sociedades plenas de sentido*, o *sociedades encantadas* donde los protagonistas encontraban respuestas a un gran número de incertidumbres mediante lo extraordinario. Desde patrones y arquetipos míticos y mágicos que envolvían al trasunto de las almas al otro mundo, permitía explicar hacia donde partía el ser humano, cuando los dioses, el hambre, la enfermedad o la espada, decidían poner fin a su vida, o bien acontecimientos inefables, insólitos. Lo *sobrenatural* era una fuente inagotable de respuestas ante situaciones inexplicables. En cambio en el mundo moderno esto es reprimido por la razón, como ya hemos explicado, es algo fantasioso. Sin embargo al ser representado de manera tan vívida por la ficción surge este conflicto de lo siniestro, sobre todo en los personajes de las obras, como analiza Freud con Hoffmann y otros escritores que hacen uso de las herramientas que hemos señalado, herramientas que según Freud engañan al lector, de la siguiente manera:

El poeta aparenta situarse en el terreno de la realidad común. Adopta entonces todas las condiciones que en la vida real rigen la aparición de lo siniestro [...] nos libera entonces a nuestra superstición [...] nos engaña al prometernos la realidad vulgar para salirse luego de ella, [...] dejarnos en suspenso, durante largo tiempo, respecto a cuáles son las convenciones que rigen el mundo por él adoptado; o bien en esquivar hasta el fin, con arte y astucia, una explicación decisiva al respecto.²⁵³

²⁵² FREUD, S., Op. Cit. p. 2503. En GONZÁLEZ REQUENA, J., Op. Cit., p. 57.

²⁵³ FREUD, S., Op. Cit. p. 2504. En GONZÁLEZ REQUENA, J., Op. Cit., p. 56.

Como hemos visto lo *ominoso* o *siniestro* se nutre a su vez de la concepción indisoluble que la mente humana construye sobre la noción de sobrenatural, algo imposible pero posible, familiar y a la vez desconocido y ajeno, por lo tanto extraño, desfamiliarizado. Además de Freud que sugiere que ese extrañamiento de Shklovski puede generar un sentimiento siniestro, de espanto, ante la cotidianización de lo extraordinario, y a su vez mutación posterior, la desfamiliarización, encontramos otro punto de vista, el de Walter Benjamín. Este autor ahonda sobre los problemas de la cotidianización en aspectos tan misteriosos como la muerte (germen clave de la mayor parte de historias de lo fantástico). Señala que el principal problema de las sociedades en las que el individuo ha perdido el *amparo trascendental* como lo llama Lukacs, es por la propia negación colectiva de lo sobrenatural como consecuencia del destierro de lo supersticioso de las esferas del conocimiento. Benjamin afirma que la principal muestra de ello es el destierro de la muerte como parte del ciclo vital de las tradiciones, es decir, su conversión en un tabú cuyo ocultamiento deviene por su exilio en la vida diaria que realizaban las *sociedades encantadas* con los ritos de paso. Es lo que Pintor Iranzo analiza como la negación de la muerte, y en consecuencia, de lo sobrenatural tradicional

El destierro de la muerte, que en las sociedades campesinas y tradicionales constituía una parte, por dramática que fuese, del ciclo vital, se ha ido acentuando desde que Benjamin realizara esta apreciación en 1933, y en la actualidad ha adquirido los tintes de una completa asepsia. Sólo sobre la negación de la muerte puede edificarse un sistema como el que vertebra las sociedades capitalistas contemporáneas, basado en el consumo y la creación de necesidades. A la denegación de la muerte le ha acompañado incluso, el acoso a la madurez y la identificación del yo ideal con el púber como emblema de un sistema que, a diferencia de las sociedades tradicionales, ha eliminado los ritos de paso a la edad adulta y los ha sustituido por una dilatación insólita de la adolescencia. Esa es la razón de que diferentes estudios sobre la iconografía del morir en el orbe occidental hablen de “muerte invertida” (Arlès, 1975, 1977), “muerte escamoteada” (Thomas, 1991), “muerte en tercera persona” (Jankélévitch, 1977) o arguyan, incluso, que “el hombre occidental (...) muere de manera desigual, muere mal y ya no sabe morir.”²⁵⁴

¿Cómo se construye un sentimiento o que referencia recibe dentro del relato extraordinario?, ¿Qué consecuencias tiene aquello que produce ese espanto o asombro si no es identificable pues reside en un exterior ininteligible que la mente de los personajes no encuentra respuesta?

²⁵⁴ PINTOR IRANZO, I. (2005). "Los Desnudos y los muertos: La representación de los muertos y la construcción del otro en el cine contemporáneo: El Caso de M. Night Shyamalan", *Formats Revista de Comunicación Audiovisual*, nº 4, p. 5.

Añade Delumeau que para conservar el equilibrio interno –pues es imposible mantenerse afrontando durante mucho tiempo una angustia infinita e indefinible- el ser humano transforma y fragmenta su angustia en miedos precisos (acerca de algo o de alguien) con los que es más fácil enfrentarse.²⁵⁵

3.3.2. Paradojas espacio-temporales

La presencia o irrupción de elementos sobrenaturales en el relato, la existencia de dos mundos de ficción en un mismo texto y el viaje y las relaciones entre esos dos mundos y sus cronotopos condicionan las relaciones espacio temporales de los mismos.

El cuestionamiento de la ciencia y la realidad como algo totalmente determinista, mecanicista lleva a estas narraciones a plantear acontecimientos que llevan al límite dichas concepciones. La ruptura radical del universo de ficción hace patente esta situación que nos anticipará teorías y concepciones del siglo XX como la teoría de la relatividad, la física cuántica, la conquista espacial, el desarrollo de la inteligencia artificial, las matemáticas del caos, las nuevas hipótesis sobre la creación del universo. Dichas visiones cambiarán profundamente la percepción sobre el mundo y sobre todo las leyes naturales que lo rigen. Hasta entonces, cuando se enfrentaban a narraciones que mezclan o hacen interactuar dos planos espacio-temporales, a menudo suscitaban cierta curiosidad e inquietud. El narrador de lo extraordinario debe resolver las innumerables paradojas que suscita la inclusión de dos o más líneas temporales, tanto en pasado, presente como futuro, como le sucede al propio Scroogge en *Cuento de Navidad*. Esa destreza élfica, como lo denominaba Tolkien, debe resolver este problema, que a menudo se plantea.

Cualquier representación del tiempo debe responder a un patrón lógico: el movimiento de los relojes, el amanecer y la puesta del sol, las fases de la luna y las estaciones del año.²⁵⁶

El autor crea su propia lógica, sus leyes mágicas por así decirlo, respetándolas, o transgrediéndolas si la historia lo requiere. Normalmente este patrón se rige por el tipo de viaje de fantasía que aparezca en el relato, circular, lineal o en bucle. Al contrario de lo que sucede en el cuento popular o en el mito, el tiempo es

²⁵⁵ ROAS, D., “El género fantástico y el miedo”, *Quimera*, nº 218-219, 2002, p. 42.

²⁵⁶ SWINFEN, A., *In Defence of Fantasy. A Study of the Genre in English and American Literature since 1945.*, Op. Cit., p.51.

una variable muy importante en la fantasía. Además de acompañar a las circunstancias del viaje, genera cambios en los personajes y en el mundo tanto primario como secundario.

La relación entre el tiempo real y el mágico en fantasía es exactamente lo contrario de lo que sucede en el mito y el relato popular. Un motivo común en el cuento popular es la tierra (o isla) de la inmortalidad donde el héroe realiza sus aventuras, sólo conlleva un día, tres días o una semana. Sin embargo cuando regresa a su mundo parece que hayan pasado cientos de años. Sucede que el tiempo mítico o mágico aparece comprimido, es insignificante.²⁵⁷

En la fantasía ese tiempo representa una gran importancia. Lejos de suponer un lapso de tiempo, que en algunos casos sucede, discurre paralelamente con el tiempo real. Incluso llega a distorsionarse, cuando los viajes se convierten en recurrente, lo que llamábamos como *bucles*. Por ejemplo en Narnia, cuando los niños regresan años después a Narnia han ocurrido muchas cosas y ha pasado mucho más tiempo que en la realidad. Otras veces por el contrario, como sucede en Hook, Wendy ha crecido, mientras que Peter Pan y el mundo de Nunca Jamás discurren por una senda temporal más lenta. Cuando regresa a por Wendy ya no queda nada de la niña que fue, decidiendo Peter quedarse en el mundo cotidiano, sometiéndose a las leyes temporales de la realidad, y por lo tanto, crecer.

Por otra parte, en los relatos *circulares*, es decir, de partida y regreso, podemos experimentar fehacientemente las consecuencias del paso del tiempo mágico y real. El tiempo transcurrido recrea un conflicto entre ambos mundos, entre los personajes, lo que ellos recordaban de él. Algo parecido encontramos en el Señor de los Anillos. Si consideramos la Comarca, como un *submundo*, cotidiano o de fantasía, el regreso de Frodo hasta ella será traumático. Nunca llegará a encajar por lo complejo del tiempo de su aventura, más allá de las heridas y trastornos que haya sufrido. También algo muy similar le sucede a su tío Bilbo. Acostumbrado al ajeteo de la aventura, le resulta imposible permanecer en la Comarca, donde todo va más despacio, incluso ajeno al resto del mundo. Por ello, la fórmula que utiliza Tolkien permite la conciliación, llevando a ambos hobbits a la tierra de los elfos, más allá de

²⁵⁷ NIKOLAJEVA, M., *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*, Op. Cit., p.65.

los puertos grises, donde la inmortalidad es la esencia (muy similar a los cuentos populares y míticos que antes mencionábamos.)

En los relatos *lineales* los protagonistas se quedan en el mundo cotidiano (si provenían del sobrenatural) o bien en el mundo secundario de fantasía. Es más difícil encontrar este conflicto. Sí es cierto que al comienzo de la narración, los personajes o actores del relato, se ven confundidos, no sólo por el ritmo temporal, sino también por la historia (si han viajado en el tiempo), e incluso por las costumbres y el devenir de los días. Muchas veces, no llegan a encajar y por lo tanto regresan, o bien, les es imposible hacerlo, pues han pasado tanto tiempo en ese mundo que ya no pueden realizar el viaje de vuelta.

Como hemos venido diciendo, en lo extraordinario todo es posible, pues hay más de una interpretación y más de una verdad, al menos dos, la real o cotidiana y la mágica o sobrenatural. Como todo es posible, dentro de ciertas normas, sólo podemos señalar ciertas distorsiones, fenómenos que crean estas relaciones irreconciliables. Más allá de calendarios, fechas, años, encontramos movimientos, siguiendo a Nikolajeva. A veces se ralentiza el tiempo y se comprime el espacio y otras se espolea para que vaya muy deprisa o incluso hacerlo desaparecer.

Lapso temporal

El tiempo se detiene o bien sus consecuencias se ralentizan. Es el mismo fenómeno que sugieren los relatos populares y míticos, salvo por su importancia narrativa. En vez de ser ignorado, forma parte de la historia, pues interviene en la acción de forma protagonista. Desde paraísos atemporales hasta mundos escondidos de nuestra realidad, como es el caso de *Dark City*, del director Alex Proyas. Los lapsos temporales también solucionan la ausencia de los protagonistas de sus hogares, como si nunca se hubieran ido.

Paradojas temporales

El tiempo secundario y el primario coexisten paralelamente, al mismo ritmo. Son las llamadas dimensiones paralelas, donde un mismo personaje aparece en ambas, o bien, una misma situación se repite. Las consecuencias en cada dimensión

variaban en función de las acciones de los personajes. A menudo confluyen en un punto, que normalmente supone el eje generador de la historia.

Atemporalidad

A diferencia del lapso temporal, el tiempo no se detiene ni se ralentiza cuando intervienen otros mundos o viajamos entre ellos. Se forma una especie de agujero negro que absorbe cualquier percepción de tiempo que podamos tener. Suele representarse a menudo con pesadillas recurrentes, laberintos mentales, o bucles espacio-temporales. No existe percepción temporal porque la narración extrae cualquier noción de ello, los personajes no cambian o envejecen, las situaciones se repiten de manera casi exacta, no existe movimiento, o bien sucede sin percatarnos de ello. Por ejemplo desconocemos cuanto tiempo discurre hasta que Neo, en *Matrix Revolutions*, escapa de la estación vigilada por el *Ferrovionario*, un lugar donde no encontramos el tiempo por ninguna parte, mientras que la acción discurre paralelamente. El escape de Neo es percibido por el resto de personajes casi instantáneamente, mientras que desconocemos cuanto tiempo ha estado allí.

Colapso

El tiempo avanza muy deprisa o bien los tiempos secundarios o primarios de la historia discurren a diferente ritmo. El colapso generaría atemporalidad así como constantes paradojas, y lapsos temporales en la narración. Su introducción de forma intencionada puede generar grandes dosis de tensión e incertidumbre en el relato.

3.3.3. Impacto dramático ante la ruptura del universo de ficción

Por último *el sentimiento de lo fantástico*²⁵⁸, es decir, la reacción que esta ruptura puede conllevar a los personajes e incluso al espectador lector ante este conflicto de la realidad, no solo en su esencia sino a veces en su presencia espacio temporal mediante la interacción con dos cronotopos tan distintos, puede ser de dos tipos: el miedo o el asombro, genera un impacto dramático.

²⁵⁸ BOZZETO, R., “El sentimiento de lo fantástico y sus efectos”, *Quimera*, nº 218-219, 2002, pp. 35-40.

La interacción entre dos cronotopos distintos provoca necesariamente un impacto en ambos. En términos de la ciencia moderna, cualquier intervención en el mundo material genera su completa reconstrucción. Las consecuencias de dicha intrusión podrían ser catastróficas. Esto es lo que generalmente se ha representado en la ciencia ficción.²⁵⁹

Dicho impacto puede ser de dos tipos: *el miedo o el asombro*. Generalmente solo se tiene en cuenta una de las dos pues se asocia a estas rupturas, la irrupción de lo insólito o imposible en el universo cotidiano, como algo terrorífico, perteneciente pues al género del terror. Sin embargo, no siempre es así. Puede ocurrir que las experiencias de los personajes sean totalmente dantescas, la desfamiliarización pueda conllevar un proceso traumático, etc. Pero ello no es óbice para que dicha experiencia no suponga un proceso revelador, catártico benéfico, al igual que muchas obras orientadas a la infancia, que ayuden a proveer de renovada esperanza, de asombro, fascinans, ante el suceso extraordinario y por lo tanto con la realidad.

A estas alturas antes de entrar en la cuestión debemos señalar lo que Todorov señalaba como *evanescencia*, la duda que puedan tener, personajes y espectadores/lectores ante la obra fantástica, es decir, que contenga este efecto fantástico. Dicha duda se situaría entre el miedo y el asombro, y como hemos explicado formaría parte del proceso lógico de la narración extraordinaria dinámica. Se mueve desde diversos géneros, desde lo extraño hasta lo maravilloso, hipnotizando, por así decirlo, al espectador/lector. La duda establecería ese período de tiempo en el que se intenta averiguar qué es exactamente lo que se está contando. A veces, abarcaría partes muy pequeñas del relato, mientras que otras, el conjunto de la obra. Responde a la cantidad de información que reciben tanto los personajes como el espectador/lector, coincidentes o no, acerca de ese elemento insólito, algo que veremos como se canaliza mediante mecanismos narrativos determinados. El objetivo es desmontar cualquier concepción preestablecida tanto del espectador como de los personajes de la obra, y actuar en la raíz directa del problema, nuestra mente. Para ello hay que desmontar las defensas del espectador/personajes, sus concepciones racionales, y no hay mejor manera que atacar a las emociones. Hay dos requisitos que Leutrat propone como fundamentales para la narración fantástica, por

²⁵⁹ NIKOLAJEVA, M., *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*, Op. Cit., p. 95.

un lado “la paramnesia o el sentimiento de haber vivido el momento presente,”²⁶⁰ que supone el llamado *deja-vú*, o la recreación de un flashback directo a la mente del espectador/lector y por otra parte “la picnolesia o la ausencia momentánea (apenas unos segundos) padecida especialmente en la infancia, en el transcurso de la vida cotidiana.”²⁶¹ Si imaginamos un salto en la conciencia o tal vez un escalón que falta en una escalera, o una baldosa negra en mitad del camino, explicaría como funciona este efecto producido por el miedo informe. Al final como prosigue Leutrat lo importante de la narración radica en que se le permite al espectador elucubrar según sus postulados lo que sucede o va a suceder en la historia, guiados hábilmente por esta sarta de indeterminaciones fantásticas a nivel de información sobre lo que ocurre en la historia

El hecho de que el espectador pueda narrar escenas de su propia invención, o que añada detalles que está completamente convencido de haber vivido y que no aparecen en el filme, encuentra su explicación en estos dos fenómenos que acabamos de comentar.²⁶²

Para Todorov la duda es ese proceso que interviene en lo que otros autores señalaron como *suspensión voluntaria* por parte del espectador/lector. Funciona en dos vértices equidistantes: por un lado se encuentra la obra narrativa y su creador, que consiguen activar o crear esa suspensión en el espectador mediante la correcta conjugación de elementos dramáticos; y por otra parte, se encontraría dicho lector que voluntariamente se deja “engañar” aceptando cuanto ve y oye.

Como ya hemos mencionado antes Coleridge, poeta inglés del siglo XVIII, denominó a esta *suspensión voluntaria de la incredulidad*²⁶³ como una especie de *fe poética*²⁶⁴, necesaria para infundir en el lector/espectador, interés y credibilidad ante obras fantásticas que mezclaran elementos sobrenaturales, aparentemente inconsistentes, que pueden formar parte de sombras de la imaginación en continuo choque con el plano de la realidad.

²⁶⁰ LEUTRAT, J.-L., *Vida de Fantasma. Lo Fantástico en el Cine*, ed. Contraluz, Valencia, 1995, p. 38

²⁶¹ LEUTRAT, J.-L., *Vida de Fantasma. Lo Fantástico en el Cine*, Op. Cit., p. 39.

²⁶² LEUTRAT, J.-L., *Vida de Fantasma. Lo Fantástico en el Cine*, Op. Cit., p. 39.

²⁶³ COLERIDGE, S.T., *Biographia Literaria: Biographical Sketches of my Literary Life & Opinions*, Princeton University Press, 1985.

²⁶⁴ COLERIDGE, S.T., *Willing suspension of disbelief* en FERRI, A.J., *Willing Suspension of Disbelief: Poetic Faith in Film.*, Lexington Books, Maryland, 2007, p. 1.

Los acontecimientos sobrenaturales deben ser descritos por los personajes con la misma emoción con la que describirían un suceso fantástico en la vida real personas similares en la misma situación. Nunca hay que dar por supuesto este suceso sobrenatural. Incluso cuando los personajes están acostumbrados a él, hay que tratar de crear un ambiente de terror e impotencia que se corresponda con el estado de ánimo del lector.²⁶⁵

La mente se abre ante el fracaso de la razón para explicar lo que está sucediendo en el relato y es entonces cuando encontramos lo *desconocido*, lo *familiar*, algo que creíamos olvidado o reprimido, que nos acerca a lo *siniestro*, el lugar que no queremos mirar. A partir de aquí la trama se difumina por la descripción narrativa realista combinada “con indicaciones, sugerencias vagas de detalles asociativos, que creen una ilusión brumosa de la extraña realidad de lo irreal.”²⁶⁶ Este proceso consiste en “después de aceptar (pactar) que estamos ante un posible texto fantástico, éste debe ser lo más verosímil posible para alcanzar su efecto correcto sobre el lector”²⁶⁷. Sin embargo, como veremos más adelante, esa suspensión no será del todo voluntaria.

a) El Miedo Informe y el Miedo cósmico

Lo extraordinario ambientado en lo cotidiano subvierte lo real, lo parasita, lo modifica, convierte lo familiar en extraño, lo ordinario en extraordinario, lo posible en imposible. Se genera una imprecisión, una inexplicabilidad haciendo que “la indeterminación se conviert[a] en un artificio para poner en marcha la imaginación del lector.”²⁶⁸ Dicha indeterminación crea un profundo sentimiento de inseguridad en el receptor (y en los personajes), un miedo más allá de lo material, un miedo sin forma, *metafísico* como señala Roas. Cuando la trasgresión de lo extraordinario, de lo imposible, atraviesa las fronteras de la realidad surge este sentimiento.

El relato fantástico sustituye la familiaridad por lo extraño, nos sitúa inicialmente en un mundo cotidiano, normal (el nuestro), que inmediatamente es asaltado por un fenómeno imposible -y, como tal, incomprensible- que subvierte los códigos -las certezas- que hemos diseñado para percibir y comprender la realidad. [...] Destruye nuestra concepción de lo real y nos instala en la inestabilidad y, por ello, en la absoluta inquietud.²⁶⁹

²⁶⁵ LOVECRAFT, H. P., “Notes On Writing Weird Fiction”, Op., Cit., p. 3.

²⁶⁶ Ibid.

²⁶⁷ ROAS, D., *Teorías de lo Fantástico*, Op. Cit., p. 24.

²⁶⁸ ROAS, D., *Teorías de lo fantástico*, Op. Cit., p.30.

²⁶⁹ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 14.

Lovecraft señala que “los niños temerán siempre la oscuridad, y los hombres de mentes sensibles a los impulsos hereditarios siempre temblarán.”²⁷⁰ En teoría ese miedo que propone Lovecraft, ataca aquello que permanece ancestralmente dormido, sujetado en lo más profundo de la mente humana (similar a lo siniestro de Freud). Aquí rescatamos lo numinoso y la experiencia de lo extraordinario que surge ante la inexplicabilidad del suceso, donde se produce este *efecto fantástico*. En la antigüedad surgía lo numinoso cuando los personajes experimentaban o bien interactuaban con lo portentoso, con aquello que era sobrenatural, ajeno al ser humano, pero en cambio se consideraba como real, posible generando el *mysterium tremendum* o terror en los personajes y el *fascinans*, o asombro. En el relato fantástico este hecho da una vuelta de tuerca. Tras siglo y medio de dominancia racionalista ese hecho imposible al presentarse en lo cotidiano provoca un efecto aún mayor que lo numinoso, genera un conflicto, una contradicción que origina que ciertos procesos inconscientes tengan lugar, es lo que hemos denominado como *miedo informe*, que Lovecraft señala como *miedo cósmico* y Roas como *miedo metafísico*, y en el aspecto social Bauman como *miedo líquido*.

Lo fantástico supone introducir zonas oscuras formadas por algo completamente *otro* y *oculto*: los espacios que están más allá de la estructura limitadora de lo *humano* y lo *real*. Y ante ello no cabe otra reacción que el *miedo*²⁷¹.

Ciertos teóricos convienen en que el principal efecto de lo fantástico es el miedo, pero que como veremos desarrolla un proceso particular. Lovecraft definía ese sentimiento como *miedo cósmico*, “la maligna y específica suspensión o abolición de esas leyes inmutables de la naturaleza que constituyen nuestra única salvaguarda contra el ataque del caos y los demonios del espacio insondado”²⁷². El miedo cósmico es propuesto por Lovecraft como la estructura más perfecta del fantástico puro para conseguir destruir las concepciones reales o racionales del ser humano vertiéndolo a un mundo de dioses, fatalismo, locura y destrucción inimaginables, provenientes de otras dimensiones o espacios. En su planteamiento aunque pueda parecer algo rebuscado y excesivamente rimbombante, vemos que lo que propone Lovecraft engloba en su mayor parte relatos sin cierre, ambivalentes,

²⁷⁰ *Ibíd.*

²⁷¹ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 81.

²⁷² LOVECRAFT, H.P., *El Horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*, Op. Cit., p. 129.

que nunca se resuelven y que por lo general terminan en catástrofes para los personajes de las obras (lo fantástico puro que mencionaba Todorov). *El Horror de Dunwich*, *La Montaña de la Locura*, pueden ser ejemplos bastantes clarificadores. El miedo cósmico funcionaría en estos relatos como un mecanismo de constante interpelación a los personajes que ven como su mundo se derrumba, cambia o espanta. Provoca el miedo, la duda y la desesperación pero no termina con ellos, instalándose en la angustia y el horror, si es que se nos muestra el monstruo de la narración, o los monstruos.

Roas distingue dos tipos de sensaciones o situaciones que producen en los personajes o receptores de textos dotados de lo fantástico, y por tanto *cotidianizados*. Por un lado estaría “el *miedo físico (o emocional)* [que] tiene que ver con la amenaza física, la muerte y lo materialmente espantoso [...] donde se consigue atemorizar al lector por medios naturales”²⁷³, y por otra parte se encontraría el *miedo metafísico* que sucede “la impresión que considero propia y exclusiva de lo fantástico (en todas sus variantes), la cual, si bien suele manifestarse en los personajes, atañe directamente al receptor [...] cuando nuestras convicciones sobre lo real dejan de funcionar, cuando perdemos pie frente a un mundo que antes nos era familiar.”²⁷⁴ Este último configuraría lo que hemos denominado como *miedo informe* que a continuación vamos a explicar.

El miedo es una respuesta emocional ante un estímulo interno o externo a la persona que “mueve al organismo a realizar un tipo de conducta.”²⁷⁵ Cuando esa respuesta carece de estímulo identificable aunque existente nos encontramos ante un proceso de indefensión narrativo que definimos como *miedo informe*. Para Bauman este miedo en su vertiente social es algo líquido “difuso, disperso, poco claro; cuando flota libre, sin vínculos, sin anclas, sin hogar ni causa nítidos; cuando nos ronda sin ton ni son; cuando la amenaza que deberíamos temer puede ser entrevista en todas partes, pero resulta imposible de ver en ningún lugar concreto”²⁷⁶. Según nuestro criterio, dicho proceso narrativo obtiene su mimesis en lo psicológico de los personajes que deviene en ciertas patologías en su vida diaria y en su relación con el

²⁷³ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 95.

²⁷⁴ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 95.

²⁷⁵ PÉREZ FERNÁNDEZ, V., “Estrategias Psicológicas de Terror en el Cine”, en *Psicología y Cine: Vidas Cruzadas*, A. García García, Editor., Aula Abierta, Madrid, 2006, p. 249.

²⁷⁶ BAUMAN, Z., *Miedo Líquido*, Op. Cit., p.10

mundo de ficción que lo rodea. La principal surge ante la derrota de la razón para explicar los fenómenos, tanto externos como internos, que pueden plantearse ya sea la muerte, la enfermedad, catástrofes, lo sobrenatural... en definitiva situaciones extraordinarias o carentes de sentido. Y esta derrota e indeterminación ante lo que le ocurre al individuo genera una angustia existencial en el ser, algo que Jean Delumeau define como *sentimiento global de inseguridad*.

El temor, el espanto, el pavor, el terror pertenecen más bien al miedo; la inquietud, la ansiedad, la melancolía, más bien a la angustia. El primero lleva a lo conocido; la segunda, hacia lo desconocido. El miedo tiene un objeto determinado al que se puede hacer frente. La angustia no lo tiene, y se la vive como una espera dolorosa ante un peligro tanto más temible cuanto que no está claramente identificado: es un sentimiento global de inseguridad. Por eso es más difícil de soportar que el miedo ²⁷⁷

Como vemos, el *miedo informe* que nosotros entendemos responde a una causalidad desarrollada en el tiempo fruto de la experimentación de un miedo que carece de referente cognoscible, lo que lleva al individuo a una profunda angustia que si no se ataja mediante la identificación del mismo conduce a fatales consecuencias. Y la superación se refiere al entendimiento completo del suceso, ya sea a través de herramientas de conocimiento científico, o bien, supersticioso de cualquier tipo. El miedo siempre posee un referente identificable, sin embargo, cuando los intentos del entendimiento fracasan se genera un miedo indeterminado, éste se transforma en angustia y finalmente se representa en patología.

Aunque sea un proceso individual, normalmente, el *miedo informe* posee un ámbito de desarrollo simultáneo a través del colectivo literario (imaginario colectivo o inconsciente colectivo, planteado por Freud y Durand, que más adelante explicaremos). Durante este proceso el individuo busca explicaciones sobre hechos que, a pesar de ser experimentados individualmente, obtienen su reflejo en el colectivo, son circunstancias resueltas o expuestas por otros, incluso, no necesariamente, en el mismo espacio tiempo. El miedo es, en este caso, “el hábito que se tiene, en un grupo humano, de temer a tal o cual amenaza (real o imaginaria)” ²⁷⁸. Por ello, para encontrar ciertas explicaciones a dichos acontecimientos se recurre al imaginario colectivo impreso en lo supersticioso que es capaz de dar respuesta a estos hechos sobrenaturales/extraños. Finalmente la

²⁷⁷ DELUMEAU, J., *El miedo en Occidente*, Taurus, Madrid, 1989, p. 31.

²⁷⁸ DELUMEAU, J., *El miedo en Occidente*, Op. Cit., p. 30.

amenaza, o situación reciben una causalidad y una explicación que satisfaga al individuo o colectivo, cesando la angustia, o bien se fragmenta el miedo en referentes identificables (monstruos, etc.). Como lo que argumenta Durand siguiendo las enseñanzas de Gaston Bachelard y de la tradición psicoanalítica de Jung en su estudio *Las estructuras Antropológicas del Imaginario* (ya mencionado). En él, Durand, afirma encontrar una serie de elementos alojados en el imaginario colectivo que conforman el resto de conceptos que se han desarrollado a lo largo de los siglos. Son en su mayoría símbolos que articulan aquello que estamos tratando, la representación de algo imaginario y aparentemente sin forma o referente real válido. Dichos elementos engloban desde monstruos como el dragón, hasta lugares, motivos y arquetipos, como la oscuridad, las sombras, la ceguera, etc.... En definitiva a través del estudio de las representaciones humanas Durand encuentra una serie de estructuras simbólicas que articulan gran parte de los procesos del pensamiento humano y de su relación con el entorno que, curiosamente, se transmiten de generación en generación, ya sea a través del relato oral o escrito. Aunque dichos símbolos van modificándose a lo largo de los siglos y construyendo nuevas estructuras, en esencia el imaginario continúa siendo el mismo o casi el mismo, a pesar de las sucesivas combinaciones culturales y temporales de cada época. Para Durand todo posee su símil simbólico incluso aquello que a priori no podemos identificar o que no nos resulta familiar, como sucede con lo ominoso o el miedo informe que finalmente se fragmenta en dichos símbolos, pasando de un miedo *asimbólico* a otro provisto del mismo. No vamos a extendernos más allá porque casi todos los teóricos deducen que lo ominoso produce monstruos, y que esos monstruos representan lo extraordinario negado que recibe su representación colectiva, a través de la experiencia individual.

b) La renovación de lo cotidiano: el asombro

Desde otra perspectiva, lo extraordinario cotidianizado, o representado en lo cotidiano, puede generar otro tipo de impacto en los personajes, un impacto más benévolo o diferente al del miedo o la inquietud, es el *asombro* ante el elemento maravilloso que cambia sus vidas. En un primer estadio puede causar temor, pero la fascinación termina por imponerse, al *asombro* necesario para superar hechos

trágicos, o una realidad que es del todo aberrante. Normalmente el *asombro* suele provenir de una necesidad interna de dichos personajes, un conflicto que muchos autores denominan como *absence* (desespero que sufren los personajes, y en ocasiones el espectador) un atractor del suceso extraordinario. Explicado brevemente, *absence* o desespero, es un profundo sentimiento de vacío, pérdida o tristeza que envuelve al protagonista, a una comunidad (algunos autores apuntan que también influye al mismísimo lector de la obra, ávido de consuelo o respuestas).

Este desespero está provocado por multitud de causas, desde llevar el luto por un ser querido, hasta sentir que no se encaja en el mundo. Todas las situaciones que imaginemos poseen un motivo común. En ninguna de ellas los traumas o problemas han sido superados o tramitados por los personajes que los padecen. El uso de este mecanismo es considerado por muy diversos autores como Vladimir Propp y María Nikolajeva que, fundamentalmente, apuntan su origen a los cuentos de hadas;

Si nos remitimos una vez mas a la teoría de los cuentos de hadas de Propp, vemos que todos los cuentos de hadas poseen un elemento narrativo indispensable, el *absence* que prepara al lector y a los personajes para las subsiguientes apariciones de la magia. El *absence* es un patrón narrativo esencial en la mayor parte de los libros para niños (realistas así como fantásticos) donde asume muy diversas formas: el personaje se ha mudado a una casa nueva, está lejos de casa por vacaciones, sus padres están ausentes o muertos... Este cambio repentino en la vida diaria de los personajes genera la necesidad de algo extraordinario – que haga comenzar la historia.²⁷⁹

El asombro y la maravilla surgirían, según Tolkien, de la comprensión y superación de la misma realidad que los aterraba, hastiaba o aislaba, gracias a la experimentación continua de lo imposible, del asombro ante lo inimaginable, que forman parte a menudo del dolor, el fracaso y las tribulaciones. Los autores plantean hallar la “tierra que se esconde debajo de la mente humana. Lo fantástico se usa para revelar la verdad del corazón humano”,²⁸⁰ aunque en algunas ocasiones pueda parecer terrible o carente de esperanza. Este asombro en los personajes se “complementa con una fascinación con lo maravilloso en la medida en que colma un deseo humano por lo fantástico”²⁸¹, algo que los protagonistas buscan para dar respuestas a sus vidas cuando es imposible de hacerlo con la razón, o bien, encontrar sentido en el universo

²⁷⁹ NIKOLAJEVA, M., *The Magic code: the use of magical patterns in fantasy for children*, Op. Cit., p.75.

²⁸⁰ RABKIN, E. S., *The Fantastic in Literature*, Princeton University Press, Princeton, 1976, p. 45.

²⁸¹ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasía de aventuras: claves creativas en cine y novela*, Op. Cit. pp. 26-27.

de ficción. Normalmente, a diferencia de las historias de lo extraordinario en lo cotidiano que buscan sólo el terror, este tipo de relatos basados en el asombro expreso suelen estar protagonizados por personajes infantiles (fantasía) o adultos que mantienen viva su mirada infantil que Stephen King resume de la siguiente manera:

Los niños son retorcidos. Piensan de manera no lineal. Pero más o menos a partir de los ocho años, cuando comienza la segunda gran era de la infancia, los bordes comienzan a enderezarse, uno tras otro. Los límites de pensamiento y visión empiezan a estrecharse y a formar un túnel mientras nos preparamos para la vida de adultos. Finalmente, incapaces de sacarle ningún beneficio a la Tierra de Nunca Jamás, nos conformamos con la versión de segunda división disponible en la discoteca local... o con un viaje a Disneylandia en febrero o marzo.²⁸²

Así surge esta capacidad de asombro, ese deseo de escapar de un mundo cuestionable, predispuestos los personajes a lo maravilloso, a lo extraordinario, del tedio de la rutina. Normalmente se suele identificar este asombro con un género expreso de lo extraordinario, como es la *Fantasía*²⁸³:

una ficción que evoca lo maravilloso y que contiene un elemento sustancial e inevitable propio de los mundos, seres u objetos sobrenaturales o imposibles, con los cuales los personajes mortales de la historia o los lectores establecen una relación en términos familiares, al menos en parte.²⁸⁴

A lo que debemos añadir que en toda narración de fantasía existe *el sentido de lo inexplicable y la violación expresa de las leyes naturales*, “al sentido propio de lo misterioso, portentoso e incluso numinoso”²⁸⁵, base para las historias de lo extraordinario. La clave fundamental de la *fantasía* es el *asombro ante lo extraordinario*, a diferencia del resto de relatos anteriores en los que los personajes de las obras aceptaban los sucesos sin cuestionarlos. Supone, como argumenta Jack Zipes²⁸⁶ en uno de sus libros más famosos sobre la evolución de los cuentos de hadas, una ruptura con la ilusión del hechizo del encantamiento. Esa ilusión está originada por la pérdida de la noción de la realidad y por la ausencia de lo sobrenatural, paradójicamente, en el mundo cotidiano. Tolkien y Attebery lo llaman

²⁸² KING, S., *Danza Macabra*, Op. Cit., p. 574.

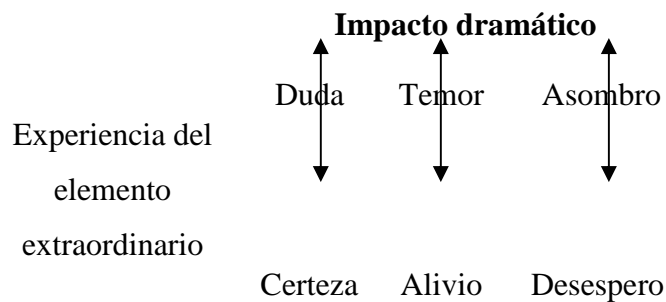
²⁸³ Se tiende a traducir *fantasy* en ciertas obras consultadas como fantástico y veremos que no es exactamente lo mismo. En nuestra investigación el término correspondiente a *fantasy* es fantasía, como género y como estructura narrativa.

²⁸⁴ MANLOVE, C.N., *Modern Fantasy: Five Studies*. Cambridge, Mass.: Cambridge University Press, 1975, p. 1.

²⁸⁵ MANLOVE, C.N., Op. Cit, p. 7.

²⁸⁶ ZIPES, J., *Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk and Fairy Tales*, University Press of Kentucky, Kentucky, 2002.

recuperación (recovery) que consiste en renovar “nuestro sentido de lo que es un árbol aunque sea necesario representar un dragón enroscado sobre su tronco.”²⁸⁷ Es decir, una suerte de catarsis, en muchas ocasiones magnánima, sobre el mundo que rodea a los protagonistas de las historias, o bien, a los propios lectores de la misma. Uno de los ejemplos más utilizados a lo largo de los siglos, y versionado en multitud de obras es *Cuento de Navidad (A Christmas Carol)* de Charles Dickens, que propone la redención del avaro Scrooge, a través de la confrontación con lo extraordinario: los fantasmas del pasado, presente y futuro, que como a estas alturas imaginamos serían los suyos propios.



²⁸⁷ ATTEBERY, B., *Strategies of Fantasy*, Op. Cit., p. 16.

Capítulo 4

Construcción narrativa de lo extraordinario moderno

*Sabía, como todo el mundo sabe,
Que la forma más fácil de atraer al público
Es dejar que crean en una ilusión.*
Harry Houdini.

4. El elemento central de la narración extraordinaria: la atmósfera

Hablábamos brevemente de la obra de Lovecraft, cerrando un período de construcción de lo extraordinario en la literatura que más o menos nos llevaba hasta principios del siglo XX. Lo interesante y el motivo principal por el que nos hemos detenido en ese preciso momento, son los trabajos de análisis y puesta de relieve que hace el propio Lovecraft en profusos ensayos sobre el género, y sus características fundamentales. Resulta pertinente hablar de ello antes de entrar en nuestras elaboraciones e investigaciones pues sienta las bases de una manera de narrar y, en especial, recopila los elementos que según este escritor se daban en la mayor parte de narrativa que él denominaba sobrenatural y que nosotros hemos ampliado no solo al terror sino también a la fantasía para adultos y niños, lo extraordinario. Las reflexiones de Lovecraft contienen gran parte de los intereses de otros escritores que no llegaron a realizar por completo o que propusieron antes, como el propio Walpole, del que Lovecraft renegaba, hasta Poe, pasando por Conan Doyle, Stevenson, Wells... No queremos que todo nuestro razonamiento se base en estos argumentos de Lovecraft, ni lo pretendemos, simplemente debe tomarse como introducción de lo que en las próximas páginas vamos a explicar y que Lovecraft sintetizó en una de sus

obras más famosas de ensayo, *Notes on Writing Weird Fiction* (1937), publicada póstumamente. Aunque Lovecraft hablaba fundamentalmente de narración de terror, o extraña, hemos de pensar más allá, como venimos haciendo a lo largo de estas páginas, y ver su correspondencia con todo lo extraordinario, con la fantasía más pura y mágica, hasta con el relato más numinoso y macabro que podamos encontrar. Así describía los puntos clave en la construcción de toda narración extraordinaria del tipo que estamos tratando:

Cada relato fantástico —hablando en particular de los cuentos de miedo— puede desarrollar cinco elementos críticos:

- a) algo que sirve de núcleo a un horror o anomalía (condición, entidad, etc.);*
- b) los efectos o desarrollos típicos del horror;*
- c) el modo de la manifestación de ese horror: el objeto que corporiza el horror y el fenómeno observado;*
- d) las maneras de reaccionar ante ese horror; y*
- e) los efectos específicos del horror en relación a las condiciones dadas.²⁸⁸*

A grandes rasgos plantea los elementos típicos de las narraciones de lo extraordinario con la salvedad de la reacción ante ese hecho o fenómeno, ya fuera terror, o bien asombro, y sobre todo los efectos que provoca, los que venimos mencionando y que vamos a desgranar a continuación. Finalmente Lovecraft concluye su razonamiento después de aportar ciertas constantes que hacen referencia a su escritura así como a la manera que plantea sus relatos, sus recetas literarias, algo realmente interesante. Plantea la necesidad de crear ciertas condiciones en este tipo de relatos, ya cotidianizados, para que funcionen, es decir, aporta elementos a grosso modo, mecanismos dramáticos fundamentales: entre ellos están, la atmósfera, el efecto de realidad, el efecto fantástico, y el miedo (la curva emocional de la historia, tanto para el lector como para los personajes.)

Al escribir un cuento sobrenatural siempre pongo especial cuidado en la forma de crear una atmósfera idónea, haciendo el necesario énfasis en el momento adecuado. Nadie puede, excepto en las ficciones de las baratas revistas «pulp», presentar un fenómeno imposible, improbable o inconcebible, como una narración de actos

²⁸⁸ LOVECRAFT, H.P., “Notas sobre los escritos de literatura fantástica”, *La noche del océano y otros escritos*, Ed. Edaf, Madrid, 2003, p. 175.

objetivos y emociones adecuadas. Los cuentos sobre hechos extraordinarios y condiciones inconcebibles tienen una problemática particular que debe ser superada para lograr su credibilidad, y esto sólo puede conseguirse tratando el tema con cuidado realismo en cada fase del relato, *excepto* a la hora de abordar el hecho sobrenatural. Este hecho sobrenatural debe causar impresión y hay que poner gran cuidado en la construcción emocional; su aparición apenas debe sentirse, pero tiene que notarse. Si fuese la esencia primordial del cuento, eclipsaría todos los demás caracteres y acontecimientos los cuales deben ser consistentes y naturales, excepto cuando se refieren simplemente al hecho extraordinario. Los acontecimientos sobrenaturales deben ser descritos por los personajes con la misma emoción con la que describirían un suceso fantástico en la vida real personas similares en la misma situación. Nunca hay que dar por supuesto este suceso sobrenatural. Incluso cuando los personajes están acostumbrados a él, hay que tratar de crear un ambiente de terror e impotencia que se corresponda con el estado de ánimo del lector. Un estilo descuidado arruinaría cualquier intento de escribir fantasía seria.²⁸⁹

Así Lovecraft en sus ensayos recopila y plantea el estado de las narraciones de lo extraordinario hasta esta fecha. Disecciona los elementos dramáticos más importantes y cómo construirlos. A partir de sus razonamientos y dialogando con otros autores que centran sus trabajos en estos extremos creemos la mayor parte de estas obras desarrollan para conseguirlo: la construcción de una atmósfera capaz de conjugar dos efectos dramáticos contrarios como el efecto de realidad y lo fantástico, para conseguir impactar con los hechos extraordinarios en los personajes, en el lector en su mundo cotidiano, con las consecuencias que ello conlleva.

4.1. Creación de la atmósfera

Para conseguir todos estos objetivos, lo extraordinario funciona de manera similar a una función de magia, con mayor dificultad si cabe, pues los espectadores/lectores, como hemos señalado, no están dispuestos a aceptar lo que allí se les presenta e intentarán descubrir el *truco*. Para muchos teóricos la tarea, como venimos diciendo, es precisamente evitar que eso se consiga. En las siguientes páginas vamos a desgranar este fenómeno que racionaliza los planteamientos fantásticos, convirtiéndolos en una receta narrativa para el autor que pasará a denominarse como *suspense*.

Durante siglo y medio se consideró como parte fundamental de la ficción que el lector y por tanto los personajes aceptaran que lo que sucedía era algo irreal, que aceptaran ciertas cosas apartando a un lado la razón, suspendiendo su sentido crítico, como sucede en los trucos de magia, ignorando inconsistencias que puedan estar

²⁸⁹ LOVECRAFT, H.P., Op. Cit., “Notas sobre los escritos de literatura fantástica”, p. 176.

presentes en la obra relatada. Buscaban en último término asombrar de esa manera al espectador, planteando un conflicto, un truco, *una broma que fuera aceptada como real*, como afirmaba el propio Lovecraft. La única manera de conseguirlo, según este autor, era la consecución, la creación de una *atmósfera* narrativa que consiguiera que esto aconteciera, obligando al lector o espectador a aceptarlo mediante una compleja construcción, es decir, la suspensión de incredulidad no sería voluntaria sino involuntaria, provocada por la destreza del narrador para engañarlo, para inferir un sentimiento particular con el que enmascarar el truco: miedo, inquietud, asombro, engañándolo en parte, en definitiva la experiencia de lo extraordinario.

La atmósfera es lo mas importante, ya que el aire final de autentico no viene dado por lo minucioso de una trama, sino por la creación de una sensación concreta. Podemos decir, como algo general, que una historia macabra cuya intención ultima sea didáctica o de moraleja social, o uno en la que los horrores se explican al final por medios naturales, no es un genuino cuento de miedo cósmico, aun cuando tales relatos posean, en fragmentos aislados, toques que reúnen todas las condiciones de la verdadera literatura de horror sobrenatural.²⁹⁰

Así pues el objetivo principal de la atmósfera es utilizar las proyecciones de lo extraordinario en el espacio tiempo creando un suspense basado en la posibilidad del suceso, o bien imposibilidad del mismo, siendo dicha sensación en este tipo de relatos de lo extraordinario el miedo, la inquietud, el asombro ante lo imposible, lo extraño creando un sentimiento o estado de ánimo, *stimmung*²⁹¹ que hacíamos referencia en las páginas anteriores, para enmascarar dicho embuste. Clayton²⁹² señala también que es fundamental que estos elementos estén presentes en la historia debido al creciente escepticismo de los lectores. Así por la combinación de diferentes conceptos narrativos (espacio, tiempo, arquetipos y motivos como el doble, el monstruo sin forma), la atmósfera se vuelve insustancial generando ese espanto siniestro, miedo, fascinación o asombro. La atmósfera deriva constantemente en la inferencia de un sentimiento dramático, ya sea miedo, inquietud, espanto, o simplemente asombro, como sucede en la fantasía. Baronzini insiste en este extremo, argumentando que, “la atmósfera nos va susurrando con una voz insidiosa y casi inaudible que existen otras cosas fuera de la realidad, que no son sospechadas. El

²⁹⁰ LOVECRAFT, H.P., *El Horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*, Op. Cit., p. 130.

²⁹¹ VILA, S., *La escenografía: cine y arquitectura*. Cátedra, Madrid, 1997, pp. 168-169.

²⁹² CLAYTON, K., *The Incredulous Reader: Literature and the Function of Disbelief*, Cornell University Press, 1984, pp. 22-42.

relato tal vez no nos convenza de que existen pero nos sugiere su existencia y nos hace mirar a las sombras; la atmósfera nos lleva a un estado de inquietud.”²⁹³

Como lo que quiere inferirse es un sentimiento o efecto dramático, este se proyecta sobre el escenario, sobre las acciones, incluso palabras, vaguedades, insinuaciones, y elementos imposibles que van apareciendo. Por último se producen una serie de juegos narrativos que van demostrando la posibilidad de lo imposible, o bien, aportando cierta información que hasta entonces parecía velada, proyectada sobre la propia narración. Como vemos es un engranaje narrativo que crea una determinada ambientación, lenguaje, personajes, y tramas que devienen en su conjunto en esta *atmósfera*. Lovecraft lo ejemplifica del siguiente modo utilizando a Poe, uno de los maestros en la creación de la atmósfera y por lo tanto la inferencia de lo extraordinario.

El autor entiende los mecanismos sencillos y la fisiología del miedo y lo extraño: los detalles que son necesarios para enfatizar; las incongruencias y presunciones precisas para ser preliminares o concomitantes al horror; los incidentes y alusiones exactos que hacen avanzar inadvertidamente, como símbolos o prefiguraciones, en un peldaño más hacia el odioso desenlace final; el astuto ajuste de fuerza acumulada y la intachable justeza a la hora de vincular las partes necesarias para la sin par totalidad y tremenda eficacia del momento final; los delicados matices en cuestiones de escenario y paisaje que selecciona para crear y mantener el deseado estado de ánimo y dar vida a la ilusión buscada.²⁹⁴

4.1.1. Suspensión involuntaria de incredulidad

Es un término que plantea Aristóteles en la *Poética* pero que rescata y da forma Samuel Taylor Coleridge, el primero en racionalizarlo en su obra *Biographia Literaria* (1817). La teoría de Samuel Coleridge versaba sobre la *suspensión voluntaria de incredulidad*²⁹⁵, un concepto ya explicado aplicable a toda obra narrativa o artística que el ser humano decide disfrutar gracias a lo que denomina como *fe poética* consistente en la suspensión de todos los elementos racionales que mueven al espectador/lector a pensar que eso que ve, o lee, es sólo una representación y no es verdad. En ella desgranaba las claves de la narración de ficción moderna en las que debía conseguirse lo que se denomina *pacto de ficción*. En su proyecto *Lyrical Ballads* al que tenía que enfrentarse a ciertos retos por su

²⁹³ BARONZINI, A., CORDOBÉS, A., *Cuentos con Espectros, Sombras y Vampiros: Antología*, Ediciones Colihue, Buenos Aires, 2007, p. 178.

²⁹⁴ LOVECRAFT, H.P., *El Horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*, Op. Cit., pp. 176-177.

²⁹⁵ FERRI, A. J., *Willing Suspension of Disbelief: Poetic Faith in Film*, Op. Cit., 2007, p.1.

carácter sobrenatural y con elementos novelescos acuñó este término, también llamado fe poética: consiste en trasladar “no obstante a estas sombras de la imaginación, desde la naturaleza interior, el suficiente interés humano como para lograr momentáneamente la voluntaria suspensión de la incredulidad que constituye la fe poética.”²⁹⁶

Sin embargo, Coleridge también dejaba la puerta abierta a que fuera la propia narración la que consiguiera que dicha suspensión se consiguiera por la acumulación de efectos dramáticos dentro de la misma. Como hemos visto, a veces, este proceso de suspensión no es voluntario, como argumenta Ferri en su análisis en el ámbito cinematográfico. En ocasiones intervienen elementos involuntarios, como sucede con lo ominoso, algo que explicaremos más adelante. Ferri, afirma que en el ámbito narrativo moderno esto se consigue en cierto modo gracias a los presupuestos que él denomina suspense o dosificación de la información, que consiguen atrapar al lector/espectador con recursos narrativos a los que se enfrentan los personajes,

La suspensión voluntaria de incredulidad debería definirse mejor como una construcción de incredulidad en la que nos convencemos de que una situación increíble o imposible puede suceder o está sucediendo gracias a la información presentada.²⁹⁷

Ahora bien, debemos preguntarnos cómo se construye dicho mecanismo dramático. Según Lovecraft para hacerlo es necesario crear la atmósfera que será uno de los pilares fundamentales de la narración. La atmósfera debe crear esa suspensión involuntaria mediante la inclusión de un cebo, de anticipaciones o elementos que atraigan el interés del lector o espectador, dosificar cualquier información que crea el autor importante. Como resumía *El Truco final*, mostrar lo ordinario y hacer algo extraordinario con ello. El propio Lovecraft señala que los escritores a veces trabajan “como si estuviéramos urdiendo una broma y tratásemos de que nuestra extravagante mentira fuese aceptada como una verdad.”²⁹⁸

Como insiste Baronzini, la atmósfera se convierte en algo indefinible, una acumulación de elementos narrativos que acompaña a lo extraordinario en un preciso *crescendo* con el que gracias a su presencia lleva al descubrimiento de una realidad

²⁹⁶ COLERIDGE, S. T., *Biographia Literaria: Or, Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions*, Op. Cit., p.174.

²⁹⁷ FERRI, A. J., *Willing Suspension of Disbelief: Poetic Faith in Film*, Op. Cit., 2007, p. 20.

²⁹⁸ LOVECRAFT, H.P., *El Horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*, Op. Cit., p. 53.

paralela u oculta con sus propias leyes y constantes. Se explica lo innombrable, lo imposible de describir con palabras, solo con sensaciones, algo que activa la imaginación de los personajes y por tanto del lector. Una vez más nos lleva al terror, al asombro, donde esa sensación, esa sugerencia, suele siempre asociarse con el espanto, el pavor que reclama Lovecraft para este tipo de relatos que utilizan la atmósfera. Sin embargo, la atmósfera va más allá. Como mecanismo de suspensión involuntaria contribuye a la creación de un interés e inquietud, además del propio miedo, que puede extrapolarse a diferentes narraciones como las de fantasía, donde el asombro y lo mágico es su esencia y no el temor. Algo parecido a lo que sucedía en un buen número de funciones de magia donde la *atmósfera* se denominaba *ambiente*, algo que reconoce Ambrose Bierce, tan importante como la propia atmósfera. El *ambiente* se encontraría fuera de la narración, en el mundo del lector o espectador. Explica en su obra *Las circunstancias adecuadas*, cómo un personaje, escritor de historias de fantasmas, cuenta cuales son las condiciones idóneas y correctas sobre las que debe leerse la historia, “en la soledad, de noche, a la luz de una vela (...) usted ha de estar en condiciones de sentir miedo (por lo menos en condiciones de sentir intensamente lo sobrenatural).”²⁹⁹ Es algo muy similar a lo que proponía Todorov, que analizaremos más adelante en su ensayo sobre literatura fantástica desde el punto de vista del lector, donde exige ciertas condiciones para que la atmósfera tenga efecto: un ambiente externo propicio, algo que apuntamos páginas atrás, que consiga que el lector dude, o se asuste. No vamos a entrar en este extremo pues el ambiente es algo que no podemos estudiar pues se encuentra fuera de la narración y es algo rara vez controlable y arbitrario (salvo cuando hablemos del cine y de las especiales características del medio.)

Supone pues una delgada línea donde es esta experiencia lo que se ofrece a un lector incrédulo según Noel Carroll, la curiosidad y al mismo tiempo la aversión, el temor, el asombro ante lo desconocido, la fascinación que se sugiere desde la creación misma de la atmósfera que actúa como una niebla porosa que poco a poco va desplegándose en la narración. Carroll denomina esta experiencia como *terror-arte*, “el precio que estamos dispuestos a pagar por la revelación de aquello que es

²⁹⁹ BARONZINI, A., CORDOBÉS, A., Op. Cit., p. 179.

imposible y desconocido, de aquello que viola nuestro esquema conceptual.”³⁰⁰ Se trata de un proceso envolvente de revelación en el que interviene el descubrimiento, las pruebas, la posible explicación, las hipótesis y finalmente la confirmación, el disfrute de lo extraordinario. Siendo el motivo de interés “la estructura narrativa entera en la que se escenifica la presentación del monstruo”³⁰¹. Que el escepticismo, la duda, el asombro y el miedo ante lo extraordinario que planea sobre la narración sea posible o bien una forma de demencia es una contrapartida a la revelación que reciben tanto el público como los personajes.

4.1.2. Trama de enigma

La estructura fundamental que utilizan estos relatos para la creación de esa suspensión es el ocultamiento progresivo de información clave para la narración que va desvelándose conforme avanzamos en la historia. Normalmente la cuestión central de las historias es la resolución de un enigma, planteado a lo largo de toda la narración, un enigma que encierra la propia naturaleza del relato en muchos casos. Por ejemplo uno de los relatos paradigmáticos que representa este hecho es el de *Otra Vuelta de Tuerca* (1898) de Henry James. En esta novela se cuentan una serie de hechos de los que se va dosificando la información creando una suspensión en los personajes, y por ende en el lector, sobre qué es exactamente lo que está pasando en la casa: al parecer el fantasma de la antigua institutriz se filtra por las paredes para atormentar a los niños, intentando desvelar el crimen sucedido. La construcción que maneja James posibilita la existencia de lo sobrenatural e incluso, de lo horrible dentro de un ambiente doméstico, infantil, resultando creíble. Deja la historia sin resolver, consiguiendo que tanto la explicación natural como la imposibilidad continúen siendo plausibles hasta la última página del relato. Sólo mediante un giro final, una vuelta de tuerca, sobre la narración, parece explicarse los sucesos acontecidos en la vieja mansión victoriana. Henry James (al igual que otros autores como Poe, Doyle, Lovecraft) recrea un recurso narrativo propio de un espectáculo de magia, cuyo truco se esconde dentro de una compleja maquinaria dramática que Aristóteles ya identificaba o al menos proponía para la tragedia griega: las tramas

³⁰⁰ CARROLL, N., *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, A.Machado Libros, Madrid, 2005, p. 382

³⁰¹ CARROLL, N., *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, Op. Cit., p. 374.

deberían generar temor, compasión e interés gracias a esa perfecta construcción narrativa.

Cuando los hechos acaecen contra lo que se espera, si bien derivándose el uno del otro, provocan así la sorpresa mejor que si los hechos son en realidad casuales, una parte no viene después de la otra. La unidad deriva, pues, de esas relaciones de solidaridad o causalidad interna.³⁰²

La atmósfera por tanto va incrementándose conforme comienza el relato dando el estilo y la esencia del mismo, a menudo, empezando desde el final mediante la utilización de un narrador que cuenta una historia que le ha sorprendido sobremanera y desea compartir con el mundo, algo real, verídico, pero imposible, donde intenta “vencer la esperada incredulidad del lector (este sabe que en su mundo no ocurren esas cosas) y conseguir que el suceso imposible sea aceptado, que su presencia se imponga como factible, aunque no pueda ser explicado.”³⁰³ Normalmente son estas argucias las que activan la atmósfera desde la primera páginas, se intuye lo inevitable, algo que se va desvelando, suspendiendo poco a poco las convicciones de personajes, y en este caso el lector.

Confieso que encaro la extraña narración que estoy a punto de relatar con considerable timidez. Los sucesos que pretendo detallar son de una naturaleza tan extraordinaria que estoy del todo preparado para enfrentarme con una inusual cantidad de incredulidad y escarnio. Lo acepto todo de antemano. Tengo, así confío, el valor literario para enfrentarme al escepticismo. He decidido, después de una madura consideración, contar de la manera más sencilla y directa posible algunos hechos de los que fui testigo el pasado mes de julio, y que en los anales de los misterios de la ciencia física no tienen igual.³⁰⁴

Arranca la narración con este enigma que activa la atmósfera, por una parte realista, donde no se puede dudar de la coherencia y cordura del narrador y, por otra parte, imaginaria, pues desde el primer momento comienza a planear la sospecha, la incredulidad sobre algo imposible que ha sucedido, y sobre todo, lo más importante, a alguien que lo está contando en primera persona. Este es un recurso muy habitual en la literatura (y el cine) para generar la atmósfera e ir dosificando la información.

³⁰² ARISTÓTELES, *Poética*, Traducción: Eduardo Sinnot, Colihue Clásica, Buenos Aires, 2009, p. 33.

³⁰³ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 49.

³⁰⁴ O'BRIEN, F.J., “¿Qué es eso?”, en *La lente de diamante y otros relatos de terror*, Valdemar, Madrid, 1993, p. 71. ROAS, D., Op. Cit., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, p. 49.

También se emplea en el relato policiaco, salvo que la única diferencia estriba en que “el policial es de tipo realista y el detective accede al desvelamiento del mismo a partir de la deducción lógica.”³⁰⁵, mientras que en este tipo de atmósferas, “lo lógico desaparece y el enigma muchas veces no se resuelve y/o no pertenece a este mundo.”³⁰⁶ Comienzan a anticiparse hechos que van a suceder al mismo tiempo que se aglutinan dentro de la narración elementos discordantes en ocasiones extremadamente realistas, hasta conseguir infundir inquietud, confusión, sorpresa, que van consiguiendo que tanto personajes como el público se imaginen, intuyan lo que finalmente se va revelar, lo imposible, lo inexplicable en el mundo cotidiano.

Crear un ambiente, una "atmósfera", todavía es ocupación de muchos escritores. Una persiana que se golpea, la lluvia, una frase que vuelve, o, más abstractamente, memoria y paciencia para volver a escribir cada tantas líneas, esos *leitmotive*, crean la más sofocante de las atmósferas. Algunos de los maestros del género no han desdeñado, sin embargo, estos recursos.³⁰⁷

Así pues la atmósfera se configura como herramienta fundamental para suspender la incredulidad del lector, y finalmente crear un relato peculiar donde lo imposible se vuelve posible. Sin embargo, el mal empleo de las mismas puede desembocar en un desastre como en la representación de uno de los cuentos más famosos de W.W. Jacobs, *La Pata de Mono* (1902), donde al aparecer finalmente el fantasma uno de los espectadores argumentó que “era una ofensa al arte y al buen gusto, que el autor no debió mostrarlo, sino dejar que el público lo imaginara”³⁰⁸

4.2. El escenario de lo extraordinario: el espacio como proyección de la atmósfera

En ocasiones el conflicto generado entre lo imposible y lo real, lo extraordinario, penetra no cuestionando la realidad o a los personajes sino que también puede ocasionar que se extienda al escenario mismo de la acción, del relato. Lo extraordinario se desdobra, se infiere dentro del espacio donde sucede la historia, donde los personajes interactúan, formando parte de ello. En ocasiones puede tratarse de la proyección del propio personaje o personajes, del fenómeno como lo describe

³⁰⁵ BARONZINI, A., CORDOBÉS, A., Op. Cit., p. 181.

³⁰⁶ *Ibíd.*

³⁰⁷ BORGES, J. L.; BIOY CASARES, A; OCAMPO, S., “Prólogo”, *Antología de la literatura fantástica*, Editorial EDHASA, Barcelona, 1977, p. 5.

³⁰⁸ BORGES, J. L.; BIOY CASARES, A; OCAMPO, S., Op. Cit., p. 6.

Lovecraft o, simplemente, de un antecedente, de una señal de lo que de verdad está sucediendo. A veces el escenario se ve modificado de tal manera que sirve de catalizador para el suceso o elemento extraordinario que provoca lo imposible en su colisión con lo real.

En la mayor parte de relatos de lo extraordinario durante el siglo XIX, desarrollan sus historias en ciudades ya mencionadas (Paris, Londres, Viena...), espacios urbanos, ordinarios donde lo imposible está fuera de lugar, donde el progreso la industrialización y la alienación no dan resquicio a que se presente o exista ningún monstruo, nada extraordinario. Así mismo surgen también otra serie de escritos que se desarrollan en el ambiente rural, la naturaleza (*naturalismo fantástico*), contruidos también de forma costumbrista, alejada de lo extraordinario, que sin embargo reciben la visita de personajes o de situaciones inherentes de la ciudad. En ambos casos, en la ciudad y en lo rural, la atmósfera modifica la representación de los escenarios, tanto como proyección de los propios personajes, como evidencia del deterioro social, de la monstruosidad colectiva. Esta concepción del espacio (y la meteorología) como proyección o señal de lo extraordinario surgió en la novela gótica se desarrolló en el romanticismo. Si recordamos el relato gótico solía ambientarse en parajes exóticos, lúgubres, castillos olvidados, misteriosos, donde fantasmas y demás seres extraños hacían su aparición. Claudia Corti³⁰⁹ sostiene que esos castillos, esos escenarios que trabaja Walpole son una proyección del doble, de los personajes monstruosos, su propia alma, su esencia, que conforme nos acercamos al siglo XIX cobran mayor protagonismo, instalándose en el mundo de todos los días. Botton Burlá³¹⁰ afirma que el espacio es un tema fundamental de lo fantástico en tanto en cuanto invade y se superpone dentro del mundo real, se encuentra oculto y subvierte la cotidianeidad. Recordamos las nociones de fantasía cuando hablábamos del *mundo secundario* elemento fundamental del que provenía lo extraordinario que interactuaba con lo ordinario. En estos relatos este mundo existe pero está *imbuido*³¹¹ dentro de la realidad, pero de tal manera que la subvierte creando espacios particulares, más allá de representar castillos lúgubres olvidados.

³⁰⁹ CORTI, C., "Il doppio como paradigma fantastico-gotico (testi di H. Walpole e W. Beckford)", *Il confronto letterario*, año VIII, noviembre 1991, pp. 308-330, en MARTÍN, R., Op. Cit., p. 23.

³¹⁰ BOTTON BURLÁ, F., *Los Juegos Fantásticos*, UNAM, 2003, p. 195.

³¹¹ NIKOLAJEVA, M., *The Magic Code*, Op. Cit., p. 36

Esta proyección en el espacio de la atmósfera podría definirse como representación intangible de lo extraordinario “cuyo mundo imaginario no es completamente real, ni enteramente irreal, sino que se localiza en una zona indeterminada entre ambos.”³¹² Y ese hueco se rellena mediante construcciones simbólicas del espacio, tanto natural como urbano, pequeñas dosis que interactúan en lo cotidiano pasando en un principio desapercibidas, o contribuyendo al espanto causado por el relato.

Así la ciudad, el ambiente urbano cotidiano representa la alienación del hombre, el efecto urbano causado por *el Mal*, un fenómeno deshumanizador pues, aunque a priori transmitía seguridad a la comunidad no era más que una invención ajena al hombre. “Para muchos escritores de terror y fantasía oscura, la gran ciudad es en sí misma un monstruo, el Mal o, como ya dijimos, el propio demonio”³¹³. Gran parte de los escritores de fantasía (de lo extraordinario) de la época suelen situar sus historias en la urbe de tipo *victoriana*. Los núcleos urbanos encierran multitud de peligros alejados de monstruos o agentes externos. El verdadero peligro reside entonces dentro de la ciudad, dentro del individuo, del otro, del que viene de fuera, del que habita entre sus congéneres, del extranjero, forasteros amenazantes como por ejemplo Drácula, o el vampiro de Polidori. Antes en los grandes núcleos de población, precedentes de las ciudades modernas, se levantaban murallas para protegerse contra esas posibles invasiones, reales o imaginarias. Por ejemplo, cuenta Montaigne³¹⁴ que para entrar en la ciudad de Augsburgo, una de las urbes más pobladas y ricas de Alemania en el siglo XVI, había que atravesar cuatro puertas sucesivas, un foso, un puente levadizo y varias murallas antes de poder pasar. Sin embargo la industrialización cambió todo aquello, instaurando un falso orden burgués, guiado por la seguridad de la razón que en 1789 se resquebrajó por el *Gran Miedo*.

Los vagabundos del Antiguo Régimen, que eran unos deslocalizados, provocaron en 1789 el llamado Gran Miedo de los propietarios, incluso de los modestos, y por supuesto, el hundimiento jurídico en que estaba fundada la monarquía. En perfecta correlación con lo que hemos planteado (valor = nobleza; miedo irracional = masa),

³¹² NIKOLAJEVA, M.,. *The Magic Code*, Op. Cit., p. 36.

³¹³ PALACIOS, J., “La ciudad de los miedos indecibles”, *Imágenes del mal. Ensayos de cine, Filosofía y literatura sobre la maldad*, Valdemar, Madrid, 2003, p. 297.

³¹⁴ MONTAIGNE, M., PINGANAUD, C., *Journal de voyage*, Ed.Arlea, 1998, en MARTINEZ DE MINGO, L., *Miedo y literatura*, EDAF, Madrid, 2004, p. 11.

esto no podía trasladarse a la literatura sino como la irrupción en el orden burgués del monstruo, del primitivo que todos llevamos dentro.³¹⁵

Ya no había murallas que protegieran a los ciudadanos, el mal estaba dentro y la ciudad se representaba así: fuente y origen de los problemas humanos. Este nuevo símbolo decimonónico de progreso e industrialización paradójicamente cobijó a infinidad de misterios, horrores y prodigios bajo sus tejados, cuando la noche caía sobre las opulentas calles de Londres, París, o Nueva York; Jack el destripador, Drácula, Frankenstein, el doctor Jekyll actuaban al amparo de la niebla, de los callejones, de la lluvia, del hacinamiento, etc. Son símbolos de un mal producto de los más oscuros temores y deseos de una sociedad víctima del puritanismo, pragmatismo, y positivismo científico.

Esto nos lleva al segundo punto cuando la naturaleza aparece representada como escenario de lo extraordinario: pequeños pueblos atrapados en el tiempo, bajo una atmósfera provinciana, de secretos escondidos, de paisajes aterradores (similares a lo gótico), donde lo salvaje se representa a través de elementos meteorológicos como tormentas, oscuridad, eclipses, nieve, aislamiento en definitiva, lejos del aparente progreso de la ciudad victoriana, europea (heredado de la literatura romántica). A pesar de esta representación, no supone una crítica al ambiente rural sino que esta construcción espacial demuestra los problemas que comporta la ciudad donde protagonistas venidos desde la urbe afrontan lo extraordinario, la visita de lo sobrenatural escondido en la naturaleza que subvierte sus creencias. Normalmente son los habitantes del pueblo los que guardan estos secretos, ocultos de la razón y el progreso, bajo las tradiciones de las villas que permanecen varios siglos atrás antes de que la Ilustración consiguiera que sus postulados se impusieran. Sucede con muchos relatos como por ejemplo el ya citado *Sleepy Hollow* de Washington Irving, o algunos de los cuentos de Lovecraft y H. G. Wells donde el espacio rural se vuelve hostil porque es incomprensible, forma aún parte de lo extraordinario.

Aunque en primera instancia pudiera parecer que los relatos de Lovecraft, situados en pequeños pueblos imaginarios de Nueva Inglaterra, como la terrible Innsmouth, aluden al terror claustrofóbico y la atmósfera cerrada y provinciana de los mismos, en realidad, rápidamente comprendemos que no es así. Una vez más lo que hace horrible *La sombra sobre Innsmouth* (1936) no es el pueblo en sí, sino el hecho de

³¹⁵ MARTINEZ DE MINGO, L., Op. Cit., p. 16.

que éste ha sido tomado por criaturas malignas procedentes de las profundidades marinas.³¹⁶

Supone una crítica por tanto del orden social establecido donde la ciudad, fuente del mal, invade lo rural con su aparente progreso, donde los portadores de valores malignos son vampiros europeos, alienígenas, cínicos personajes burgueses que socavan el orden de la pequeña ciudad o del pueblo, la armonía, algo típicamente anglosajón, es decir, representado en relatos de este estilo. Nos referimos a la obra de Lovecraft, Arthur Machen, H. G. Wells y en menor medida Poe, que solían representar la mayor parte de sus relatos en el mundo anglosajón, en pueblos de la región conocida como Nueva Inglaterra, en Estados Unidos, o de Inglaterra. Así mismo esta oposición entre lo urbano y lo rural también queda patente en Maupassant, que destaca especialmente el carácter místico de estos espacios, donde, como hemos dicho, creencias y tradiciones del folklore aún están muy arraigadas y por tanto son fuente de misterios. Constituye el ámbito rural una narración especial basada en este enfrentamiento, donde lo cotidiano aún sigue siendo lo extraordinario, donde aún los escenarios están libres del progreso moderno y por lo tanto se hace posible lo imposible. Es un espacio simbólico que ejerce una catarsis en los personajes, sobre todo aquellos que provienen de lo urbano, generando un conflicto diferente al sufrido en la ciudad. A su vez es un cuestionamiento de la realidad de los valores imperantes durante el siglo XIX, a pesar de estar ambientado en ocasiones en lugares inventados. Esto sucede con frecuencia y se representa a través de los relatos ambientados en ciertos lugares del país llenos del influjo de lo extraordinario como Nueva Inglaterra o las campiñas inglesas, los pueblos franceses, castillos medievales, islas en mitad del océano, escenarios llenos de esa esencia mágica y numinosa, cobijada en las tradiciones ancestrales que aún se mantienen, que permanecen y que además son tan comunes y accesibles (no resultan exóticas, son realistas a pesar de las connotaciones y de las ambientaciones casi expresionistas) que resultan representaciones cotidianas para el lector.

Las trece colonias que forman originalmente la provincia de Nueva Inglaterra, representan el origen de los Estados Unidos, luego tienen una profundidad histórica sugerida que sirve al efecto fantástico. Son por fuerza los estados más antiguos del país y de alguna manera, contienen a los demás de una forma simbólica. Lo que

³¹⁶ PALACIOS, J., Op. Cit., p.282

puede ocurrir en Maine o en Massachusetts puede ocurrir en el resto del país, y estos estados cobran un valor ejemplar. También tienen - o por lo menos tenían- la connotación de ser la parte de Estados Unidos más civilizada por oposición al oeste salvaje.³¹⁷

4.3. Retroalimentación de la atmósfera con los personajes

Una vez producida la ruptura en el relato mediante la irrupción del elemento extraordinario, ¿qué les sucede a los personajes?, ¿qué pasa con su mundo? Ese movimiento en el relato generaba una desfamiliarización del entorno cotidiano de los personajes de ficción, pero, ¿qué más sucede? ¿Cuál es su relación con la atmósfera? ¿Forman parte de ella?

El mundo construido en los relatos fantásticos es siempre un reflejo de la realidad en la que habita el lector. La irrupción de lo imposible en ese marco familiar supone una trasgresión del paradigma de lo real vigente en el mundo extratextual. Y, unido ello, un inevitable efecto de inquietud ante la incapacidad de concebir la coexistencia de lo posible y lo imposible.³¹⁸

De pronto el universo que creían inmutable y estable cambia, algo que pensaban familiar adquiere una nueva representación o al menos se pone en tela de juicio su significado. Como vemos en su afán de intentar crear una narración sobre lo extraordinario verosímil los autores cotidianizan los elementos imposibles que finalmente generan ese efecto fantástico. Los presupuestos iniciales que ya comentamos se basaban en conseguir crear relatos que aterrorizaran o sorprendieran a los personajes y sobre todo al lector. Para conseguir este objetivo se cotidianizó lo extraordinario, haciendo real lo imposible. Debemos pensar qué efectos conlleva este proceso, cuáles son las claves para que se produzca este temor o para que se tome por ciertas cosas disparatadas que planteadas de otra manera no se contemplarían.

Los personajes deben reaccionar ante [la historia] como haría la gente real si se vieran repentinamente enfrentados a la misma en su vida cotidiana, mostrando el estupor que cualquiera desplegaría, y no las emociones tibias, sosas y fugaces que tan socorridas son en la literatura popular barata. Aún cuando el prodigio sea de una naturaleza tal que los personajes ya tengan noticia del mismo, el sentido del horror, maravilla y extrañeza ha de ser, de todas formas, sugerido por el autor.³¹⁹

Esta segunda generación de escritores que conviven con las primeras manifestaciones de lo extraordinario del siglo XIX y ahondan en ellas en los

³¹⁷ FERRERAS, D., Op. Cit., pp. 62-63.

³¹⁸ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 31.

³¹⁹ LOVECRAFT, H.P., *El Horror Sobrenatural en la literatura y otros escritos*, Op. Cit., p.53.

primeros años del siglo XX, como Lovecraft, Conan Doyle, H.G. Wells, Clark Ashton Smith, Robert E. Howard o August Derleth (el creador de Hiboria, y la saga de relatos de *Conan el Bárbaro*), por citar algunos, trabajaban dos aspectos propuestos por la narrativa de finales del siglo XIX, ya iniciada por el relato gótico. Estos escritores comenzaron a construir historias, si cabe, aún más realistas que se basaban en una serie de mecanismos narrativos, como la creación de una *atmósfera*, una especie de suspensión narrativa necesaria para conseguir que el lector tomara los relatos como verdad (como sucedió con algunos relatos de Poe), que finalmente desemboca en las teorías que el propio Lovecraft escribió en varias cartas y libros de ensayo sobre el efecto dramático.

El verdadero cuento sobrenatural contiene algo más que muertes secretas, huesos ensangrentados o una forma envuelta en sábanas y agitando cadenas, según los cánones establecidos. Ha de estar presente cierta atmósfera e inquietud e inexplicable miedo a fuerzas desconocidas y ajenas, y ha de hacer un atisbo, expresado con la apropiada seriedad y sentido de portento, de esa concepción, supremamente terrible, del cerebro humano.³²⁰

Ya hemos comentado a lo largo de este trabajo la influencia de Lovecraft en gran parte de la narrativa de lo extraordinario. En uno de sus ensayos sobre el género desgranó, como sucedía con Poe, gran parte de los resortes psicológicos y dramáticos que funcionaban tanto a nivel diegético como extradiegéticos en los relatos. Lovecraft identificó como elemento fundamental para la narrativa fantástica el *miedo cósmico* y la *atmósfera* de lo sobrenatural. Entre sus obras más famosas como *El horror de Dunwich* (1928), *Dentro de la cripta* (1925), *La cosa en el umbral de la puerta* (1933), y por los propios escritos que dejó este autor encontramos una serie de mecanismos que otros escritores perfeccionarán años después sentando definitivamente las bases de la narración terrorífica, a menudo identificada con lo fantástico, y por tanto independiente de la fantasía. Para Lovecraft, y en suma estos escritores, el objeto del relato era fundamentalmente el hecho extraordinario, en especial su ocultamiento de los ojos del lector y de los personajes, bajo unos ardises narrativos, que el denominaba *atmósfera*, y que en teoría, debía conseguir aterrorizar al público, o al menos inquietarle. La clave era confundir la realidad de la ficción lejos de los estereotipos góticos, pero sí con ciertos elementos de ambiente, monstruos invisibles, sombras y sobre todo, *sociedades secretas*, mitología, y lo

³²⁰ LOVECRAFT, H.P., *El Horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*, Op. Cit., p.129.

sobrenatural acechando en los callejones de la narración. Esta suspensión que generaban estas historias, denominadas en su día *weird horror stories*, abusaban hasta el extremo de la adjetivación y de la indeterminación dejando en un segundo plano a los personajes, cuya mera función en el texto era comprobar su absoluta indefensión ante poderes inefables, que más allá de pequeñas tramas internas, los enloquecían, o hacían morir de pavor. Más adelante hablaremos de la atmósfera y de ese miedo fundamental que señalaba Lovecraft y sobre todo basándonos también en los estudios que realizó, aportaremos ciertas claves narrativas que explican como se construyeron este tipo de relatos, que en la actualidad siguen haciéndose de manera similar. En definitiva, lo *fantástico*, ya sea considerado género, modo narrativo, o efecto dramático, influye en lo extraordinario de tal manera que la subvierte, al igual que hizo conformando parte de la teoría que venimos explicando, este proceso de cotidianización de lo extraordinario que se cimenta en el siglo XIX.

4.3.1. Dualidad y alteridad de la psique de los personajes: el desdoblamiento o la locura, *el doble*

A menudo se nos presente por las consecuencias en la cotidianización de lo extraordinario, en su irrupción en el mundo de todos los días, del cuestionamiento de la realidad, y por ende, una crisis de identidad en los personajes. Al romperse las constantes válidas perceptibles el –yo- pierde su embalaje, dando paso a lo que muchos autores han definido como el conflicto de *el doble* o la pérdida de identidad. El monstruo, lo imposible, se representan dentro de los personajes, en un conflicto perpetuo con su psique, e interactúan con él destruyendo las convicciones más íntimas, formando parte de lo extraordinario, dejando de encajar en el mundo cotidiano, familiar. El efecto fantástico desmonta las concepciones racionales dando paso a individuos con graves problemas en su psique que se enfrenta al fracaso de la razón, una metáfora de “el avance científico y la emergencia de nuevas concepciones psicológicas [que] desencadenarán un proceso que fragmentará gravemente la unidad del yo”³²¹. Genera un conflicto de identidad en la propia realidad del siglo XIX permitiendo trasladar dichas representaciones dentro del ser humano. Ante la imposibilidad de identificar la amenaza trasgresora y racionalizarla a través de un

³²¹ CORTES G., J. M., *Orden y Caos: Un Estudio Cultural Sobre Lo Monstruoso en las Artes*, Editorial Anagrama, Barcelona, 1997 p. 93

referente provoca un estado alterado de la consciencia que lleva a lo que Cortes señala: lejos de convertirse en un monstruo identificable el problema radica sobre el cuestionamiento mismo “de la identidad del ser humano, el sujeto aparece fragmentado y mutilado por un conjunto de fuerzas dislocadoras: los automatismos psíquicos, los sueños, las acciones reflejas, las pulsiones del inconsciente, etc.”³²²

Otto Rank en su ensayo *El Doble* (1914), puntualiza todas estas cuestiones. Analiza desde el mito de Narciso hasta leyendas y relatos relacionados con la sombra, el reflejo. Investiga cómo el doble está presente en ellas, cómo simboliza la muerte y el deseo de inmortalidad, hasta finalmente la locura y la destrucción de la psique humana. La ausencia de sombra, de reflejo o bien su distorsión concluye que en la mayoría de relatos con la asociación con el diablo, con la muerte, o con la mala suerte, el fatalismo. Es una forma de lo monstruoso, pues hablamos de personajes que pierden su sombra, o no obtienen su reflejo en los espejos o en el agua, como Drácula. Se convierten en seres que están más allá de lo normal, forman parte de un orden que entra en conflicto con la realidad. Y en el siglo XIX, el doble se transforma y penetra en el individuo como en los cuentos de Hoffmann (*Los Elixires del Diablo*), Poe (*William Wilson*), Gautier (*El Caballero Doble*), Hans Cristian Andersen (*La Sombra*), Henry James (*El Rincón Feliz*), Maupassant (*El Horla*), Oscar Wilde (*El Retrato de Dorian Gray*), Fyodor Dostoievski (*El Doble*), H.G. Wells (*El Doppelgänger del Señor Marshall*, donde el doble se representa “como un fantasma de una persona viva”³²³) y el relato de Stevenson, *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (1886) el caso más paradigmático. Antes de entrar en ellos vamos a hacer un breve recorrido sobre el concepto de *el doble*, tal y como lo planteó Rank, y otros autores.

El doble, como señala el propio Rank, ya está presente en mitos y leyendas numinosos desde el principio de la narración oral, en Narciso, en las Metamorfosis de Ovidio y en un sin fin de relatos que llegan hasta los días del siglo XIX. La primera vez que se estudiaron sus formas narrativas fue en 1796 por el novelista Jean Paul en la obra *Siebenkäs* que lo definió como *doppelgänger*, que traducido viene a ser *el que camina al lado*, como el propio Jean Paul define “gente que se ve a sí

³²² CORTES G., J. M., Op. Cit., p. 94.

³²³ WELLS, H. G., “El Doppelgänger del Señor Marshall”, *El nuevo Fausto y otras narraciones*, Valdemar, Madrid, 2002, p. 119.

misma”. Tomó el término de ciertos mitos y leyendas nórdicas que hablaban de seres que no proyectaban su sombra o su reflejo sobre el agua, portadores de malos augurios, incluso la muerte, como citaba el dramaturgo sueco Strindberg, “el que ve a su doble es que va a morir”³²⁴. Rank estudia como esos *vardøger* (el nombre que recibían los dobles en muchos mitos nórdicos), eran seres fantasmales portadores de infortunios, muy similares a los espíritus fineses (*etiäinen*) o egipcios (*ka*) presentes en multitud de relatos míticos. A menudo estos seres o copias eran maliciosos y buscaban engañar a los protagonistas de los relatos. Este arquetipo comparte con el folklore otros motivos como las hadas, las brujas, fantasmas, hombres lobo, o demonios conocidos como *Lamias*³²⁵.

Como vemos el uso del *doppelgänger*, del doble, conllevaba la experiencia de algo imposible pero fuera del personaje, del individuo. Lo que ocurre cuando se cotidianiza es que disgrega el yo, la psique, convirtiendo al propio protagonista en un monstruo, como le sucede al doctor Jekyll en la novela de Stevenson. Como apunta Molina Foix, en este tipo de novelas “el tema del doble, bien sea real o imaginario, fantasmal o soñado, se ha convertido en una herramienta útil para dar cuenta de la crisis de identidad de nuestro mundo en crisis, así como de su desgarró.”³²⁶ Es el miedo a la parte que se desconoce del yo, o bien la que se conoce pero es negada, reprimida, el estado de locura latente, el estado animal que amenaza con asaltar al personaje. Supone concebir al individuo que actúa ofreciendo una doble cara. Por un lado, se representa a gente ejemplar, dedicada a tareas sociales, a la vida en comunidad, asisten los domingos a la Iglesia, cumplen con sus impuestos. Y así mismo esconden secretos y deseos que son incapaces de explicar. A menudo, esa doble vida se transforma en demencia, en crimen, en vacío. El personaje adulto vive

³²⁴ LECOTEUX, C., *Hadas, brujas y hombres lobo en la Edad Media. Historia del Doble*. José J. de Olañeta, Barcelona, 1999, p. 8.

³²⁵ Para más información en cuanto a las correspondencias arquetípicas y motivos narrativos sugerimos la revisión de la siguiente bibliografía sobre el doble; BARGALLÓ, J., *Identidad y alteridad: aproximación al tema del doble*, Alfar, Sevilla, 1994; FUSILLO, M., *L'altro e lo stesso: Teoria e storia del doppio*, Mucchi, 2012; LECOTEUX, C., Op. Cit., *Hadas, brujas y hombres lobo en la Edad Media. Historia del Doble*; MARTÍN, R., *Las manifestaciones del doble en la narrativa breve española contemporánea*, Departamento de Filología Española, Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, 2006; PRAZ, M., “El «Doble»”. *El pacto con la serpiente.*, Fondo de Cultura Económica, México, 1988, pp. 426-432; TYMMS, R., *Doubles in literary psychology*, Bowes and Bowes, Cambridge, 1949; ZIOLKOWSKI, T., *Imágenes desencantadas (una iconología literaria)*, Taurus, Madrid, 1980.

³²⁶ MOLINA FOIX, J. A., *Alter Ego. Cuentos de dobles (una antología)*, Siruela, Madrid, 2007, p. 29.

bajo la sombra de un ser que escapa de su control, en ocasiones, como Jekyll y Mr. Hyde, o como Dorian Gray, la bestia, lo irracional.

El propósito de la ficción de horror no es sólo explorar el territorio tabú, sino confirmar nuestras buenas sensaciones acerca del statu quo mostrándonos visiones extravagantes de cual podría ser la alternativa. Al igual que las pesadillas más aterradoras, la buena ficción de horror a menudo consigue su propósito volviendo el statu quo del revés; lo que más nos asusta de Mr. Hyde, quizá, es el hecho de que siempre había formado parte del doctor Jekyll.³²⁷

El caso de Stevenson supone un giro nuevamente en la concepción del doble. Hasta entonces se consideraba al motivo del doble como una copia, o como la cara gemela de algo que sale fuera del individuo. En cambio en *Jekyll y Mr. Hyde* Stevenson plantea la posibilidad que el monstruo esté dentro del individuo, un yo disgregado oculto, monstruoso, provocado por la moralidad y la rigidez social que da rienda suelta a sus terribles acciones cuando Jekyll bebe de una pócima (algo similar a los planteado por Hoffman en *Los Elixires del Diablo*).

Hacía mucho tiempo que estaba intentando escribir un cuento sobre este asunto, dar con un cuerpo, un vehículo, para ese intenso sentido del doble ser del hombre que por fuerza le sobreviene a veces, abrumándola, a la mente de toda criatura pensante.³²⁸

Surge el miedo, un miedo en los personajes como reacción a convertirse en aquello que se teme, en el mal. Se conjuga además con la responsabilidad que conlleva asumir que no hay más culpables que el propio individuo, pues lo divino y lo sobrenatural ya no existen o no se consideran válidos (*desamparo trascendental*). Esto nos muestra el profundo interés por crear historias donde al ser humano, al menos, se le asocia con lo tenebroso, con horrores inimaginables, aparece construido en la ficción con diferentes motivos ya sea en un espejo, en un cuadro, etc.

Esta disgregación se basa en la experiencia entre una *realidad cuestionada*, y un yo fracturado dividido en dos. Propician el profundo conflicto generador de la representación por excelencia de lo informe, la esencia de lo siniestro, la construcción del Otro, de la sombra, el espejo, las alucinaciones y la proyección sobre el entorno del sentimiento de lo siniestro, el espanto. Y no sólo obtiene esta representación o concreción la angustia ante la pérdida del yo, la suplantación del

³²⁷ KING, S., *Danza Macabra*, ed. Valdemar, Madrid, 2006, p. 408.

³²⁸ STEVENSON, R. L., *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, Cátedra, Madrid, 1999, pp. 162-163.

otro, o la disgregación en partes, sino que también supone la asunción del problema externo, de la imposibilidad de identificar un orden cultural basado en concepciones plausibles, en este caso, sobrenatural, que permitan resolver las cuestiones ya planteadas. Como plantea Poe en su obra *William Wilson*, así sucede con el personaje que termina suicidándose para acabar con su doble: “Tu has sido vencedor y yo sucumbo. Pero desde este momento en adelante, estarás muerto también; muerto para el mundo, para el cielo y para la esperanza. !Yo era tu existencia: ve en mi suerte, ve en esta imagen, que es la tuya, de qué modo te has asesinado a ti mismo”³²⁹ Es lo que muchos autores señalan como la concepción de la nada, el *nihilismo*, la pérdida del sentido en el mundo, algo que Nietzsche desarrolla profusamente. El espejo roto, fragmentado en mil pedazos es la representación de lo oculto del doble y su representación del mundo real.

Así, en tanto que el espejo se presenta como la ejemplificación del cuestionamiento del yo, evidencia la angustia del ser hacia lo otro que le atormenta y muestra un mundo en disolución.³³⁰

En la narrativa del siglo que utiliza el doble como motivo y arquetipo, si esta situación se prolonga en el tiempo, encontramos cómo se explican los relatos por medio de la locura, o bien, patologías mentales, cuando se congregan ambas variables simultáneamente lo que Laing define como el sujeto esquizoide, que engloba gran parte de trastornos que no vamos a hacer referencia ni analizar pues se encuentran lejos de nuestro campo de análisis. Es el final del proceso angustioso sin resolución, cuando la mente no encuentra ninguna respuesta válida, para aquello que experimenta tanto externamente, como internamente.

El término esquizoide se aplica al individuo cuya experiencia ha sufrido una doble ruptura: con el mundo que le rodea y consigo mismo. Es una persona que no se encuentra en armonía con el resto y que sufre un sentimiento de soledad y aislamiento desesperantes (...). Se siente como una persona entera, pero dividida o reventada, como dos seres (o más) diferentes.³³¹

Quizás es este el motivo por el que muchos relatos fantásticos terminan con el encierro de sus protagonistas o bien con su destrucción total después de enfrentarse

³²⁹ POE, E.A., *William Wilson* (1839), en *Narraciones extraordinarias*, Valdemar, Madrid, 2002, p. 227.

³³⁰ CORTES G., J. M., *Op. Cit.*, p. 104.

³³¹ LAING, R. D., *The Divided Self. An Existential Study in Sanity and Madness*, Penguin Books, Londres, 1975, p. 15.

con su doble, ya sea un cuadro, a su propio deseo irrefrenable, su parte bestial o malvada, como le sucede a Jekyll cada vez que se transforma en Hyde, o donde la explicación deviene en la locura, o diversas patologías que arrastran a los personajes. Por tanto el doble se construye en la narrativa extraordinaria cotidianizada con diversos conceptos³³² como *el cambio de identidad, el doble onírico, el retrato, la máscara, el vestido, la sombra*³³³, *el espejo, o la criatura artificial*. Al fragmentarse el yo de los personajes obtienen su representación en la narración a través de la construcción de un escenario, natural o urbano, y social, la *mascarada*. Supondría la extrapolación a nivel colectivo del cuestionamiento de la identidad por parte de esta narrativa, es la falsa construcción de una realidad identificable que solía representarse mediante de la representación del mundo cotidiano como una *mascarada*: de la realidad que no parece lo que es, y que avoca a los personajes a la represión y a su encuentro con lo siniestro, a la angustia ante una existencia bajo un conflicto interno insuperable. La sociedad victoriana del siglo XIX se hizo famosa por ser de las más representativas de esta situación.

Las personas son actores condenados a ser devorados por una absurda ilusión sobre su condición, a menos que reconozcan el hecho de encontrarse en una obra dirigida por la hipocresía y el desquiciamiento. En este mundo traicionero, la especulación racional rápidamente se metamorfosea en delirio frenético; la lógica, en irracionalidad monstruosa.³³⁴

Se convierte en un doble juego basado en el culto a costumbres como la obsesión por mantener ciertas apariencias o la confianza ciega en la razón que muchos autores han denominado como una *Mascarada social*. Se trata de un juego social que se representa en narraciones donde los personajes intentan convencerse de que viven en un mundo que en realidad no funciona como ellos creían. Así que en muchos relatos un narrador nos cuenta una historia sobre la que desgrana su perplejidad ante sucesos que ni el mismo entiende, que chocan directamente con los

³³² FUSILLO, M., *L'altro e lo stesso: Teoria e storia del doppio*, La nuova Italia, 1998. pp. 22-63, en MARTÍN, R., *Las manifestaciones del doble en la narrativa breve española contemporánea*, Departamento de Filología Española, Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, 2006, p. 27.

³³³ Es uno de los arquetipos que construye Jung siguiendo la obra psicoanalítica de Freud y Rank. Teoriza sobre el doble sin pretenderlo, construyendo el arquetipo de la *sombra* en su obra *Aion*. JUNG, C. G., *Aion*, Paidós, Barcelona, 1997, p. 379. También conviene revisar su aplicación narrativa y una antología en la siguiente bibliografía: PARREÑO, J. M., *Cuentos de sombras*, Siruela, Madrid, 1989.

³³⁴ CAVALLARO, D., *The Gothic Vision: Three Centuries of Horror, Terror and Fear*, ed. Continuum, London, 2002, p. 1. Traducción de PÉREZ MORALES, R. F., *Las Fuentes del Miedo en H. P. Lovecraft*, Universidad de las Américas Puebla, 2007, p. 80.

embalajes sociales, con la mascarada que aporta la razón, representada por otra serie de personajes o sociedades que tratan de evitar que eso ocurra. Es un peligroso juego que, normalmente, como sucedía con la duplicidad del –yo-, finaliza en locura, o con el confinamiento de los protagonistas.

En las décadas siguientes, los autores surgidos bajo la estela de Poe desarrollaron una visión de lo fantástico en la que ese cientifismo (y la importante dimensión psicológica) de las obras del autor americano se unía a las exigencias de verificación del positivismo y a las reivindicaciones de la escuela realista-naturalista [...] el ahondar, por ejemplo, en la cuestión de la percepción subjetiva de dicho fenómeno, planteando como posible justificación la locura del personaje.³³⁵

Otro ejemplo es la obra de Maupassant, finales del XIX, autor de *La mano despellejada*, *El miedo*, *El Horla*, *¿Quién sabe?* Maupassant destaca que las inquietudes de estos escritores en los que se desarrolla lo fantástico es la sugerencia de “la presencia inexplicada, amenazadora, sea invisible o se manifiesta de manera fragmentada”³³⁶. Este escritor francés opta por una construcción narrativa basada en la ambientación opresiva, paradójicamente, en el ambiente rural, al contrario de los relatos de Poe que solían ambientarse en la urbe, donde se sugiere el estado alterado mental de los protagonistas como principal explicación. En los escritos de Maupassant “el protagonista de la aventura fantástica sufre de ese aislamiento, de la alienación social que supone la existencia de lo irracional en su vida”³³⁷, asentado en la naturaleza o en villas burguesas. Maupassant escribía un ensayo advirtiendo sobre la evolución de la narración de lo extraordinario, de cómo buscaba su perfeccionamiento y que gracias a su acercamiento a la realidad cotidiana conseguía representar y subvertir los temores, y sentimientos de personajes y lectores.

Cuando la duda hubo penetrado por fin en los espíritus, el arte se volvió más sutil. El escritor ha buscado matices, ha girado más bien alrededor de lo sobrenatural que introducirse de lleno en él. Ha encontrado unos efectos terribles rozando el límite de lo plausible, ignorando las almas errantes en el espanto. El lector indeciso no sabía más, perdía pie como en una ciénaga en la que el fondo falta en todo momento y se aferraba bruscamente a lo real para hundirse más y más todavía, y debatirse de nuevo en una confusión penosa y febril como una pesadilla. El extraordinario poder aterrador de Hoffmann y de Edgar Allan Poe procede de esta sabia habilidad, de este modo particular de concebir lo fantástico y de perturbar lo real con hechos

³³⁵ ROAS, D., *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 117

³³⁶ FERRERAS, D., Op. Cit., p. 53

³³⁷ FERRERAS, D., Op. Cit., p. 59.

naturales donde quedan sin embargo algunos resquicios inexplicables y casi imposibles.³³⁸

4.4. Utilización de lo informe en la atmósfera: *la presencia inexplicada*

Un recurso muy frecuente utilizado por la atmósfera es la creación de una presencia inexplicada: algo o alguien que se encuentra en cada rincón del relato y que nunca se llega a descubrir de qué se trata. Ya fue estudiado por Roger Callois que lo definió como “la cosa indefinible e invisible, pero que pesa, que está presente, que mata o que daña.”³³⁹ Otros autores han atribuido este recurso sobre todo a las historias de fantasmas y difuntos donde el espíritu del fallecido impregna la casa o algún lugar, un objeto concreto, o bien las pertenencias allí guardadas, una presencia inquietante o benefactora. Con los conceptos que tenemos ya planteados vamos a dar ciertas referencias de cómo se construye en la narración esta peculiar y al mismo tiempo muy utilizada atmósfera. Partiremos para ello de ejemplos de cuatro autores del siglo XIX principios del XX que trabajaron este tipo de atmósfera, como son Edith Warton (*Relatos de Fantasmas*), Henry James (*Otra Vuelta de Tuerca*), Guy de Maupassant (*El Horla*), y H.P. Lovecraft (*El Extraño*.)

Los fantasmas de las ghost stories de Henry James son muy evasivos: pueden ser encarnaciones del mal sin rostro o sin forma, como los diabólicos servidores de La vuelta de tuerca, o apariciones bien visibles que dan forma sensible a un pensamiento dominante, como Sir Edmund Orme, o mixtificaciones que desencadenan la verdadera presencia de lo sobrenatural, como en El alquiler del fantasma. En uno de los cuentos más sugestivos y emocionantes, The Jolly Corner, el fantasma apenas entrevisto por el protagonista es el mismo que él habría sido si su vida hubiese tomado otro camino; en La vida privada hay un hombre que sólo existe cuando otros lo miran, en caso contrario se disipa, y otro que, sin embargo, existe dos veces, porque tiene un doble que escribe los libros que él no sabría escribir.³⁴⁰

En primer lugar, Edith Warton señala que este tipo de presencia puede ser una representación del fantasma, de la propia psique de los personajes como afirma en el prólogo de una de sus famosas colecciones de relatos sobre seres espectrales, “todos los humanos conservan un instinto de lo espectral que les permite asomarse en

³³⁸ MAUPASSANT, G., *Le fantastique*, Texto publicado en *Le Gaulois*, el 7 de octubre de 1883, en DELAISEMENT, G. (ed.), “Lo Fantástico”, *Maupassant: Periodista y cronista*, Editions Albin Michel, Paris, 1956. En pp. 192-193 Traducción José M. Ramos http://www.iesxunqueira1.com/maupassant/Articulos/Periodista_cronista.pdf

³³⁹ CALLOIS, R., *Imágenes, imágenes...* (*Sobre los poderes de la imaginación*), Edhasa, Barcelona, 1970, p. 26.

³⁴⁰ CALVINO, I., *Cuentos fantásticos del XIX*, ed. Siruela, Madrid, 2005, p. 6.

cualquier lugar y momento a dimensiones ocultas de la realidad.”³⁴¹ Ese sentido de lo numinoso, heredero de las creencias animistas, hace que sea posible la creencia en que algo se extiende por el relato. Henry James, admirador de Edith Wharton, escribió en 1898, *Otra vuelta de Tuerca*. En el relato, que ya hemos mencionado anteriormente, plantea la posibilidad de que la institutriz muerta que cuidaba a los niños de la casa esté presente aún en la mansión de los Bly. El texto se encuentra narrado en primera persona a través del punto de vista de la nueva institutriz que describe las apariciones que un ningún momento queda claro que sean reales o no, incluso se cuestiona si la propia institutriz puede ser ella misma la aparición. En esta narración de Henry James la ambivalencia crea una atmósfera que toma la forma de una presencia, incluso de un personaje como puede ser la institutriz que hace las veces de narradora. La presencia inexplicada cobra importancia en tanto en cuanto puede resultar de una proyección de los propios personajes, en este caso la protagonista, la cuidadora de los niños. La frontera entre la atmósfera, los personajes, el narrador y el lector se difumina, se disloca creando esta sensación de presencia informe, imposible de encontrar o explicar, “no hay identidad, no hay forma, no hay individualidad y no hay siquiera una existencia real, porque esta queda absorbida en lo informe y lo distinto.”³⁴²

Así la atmósfera como presencia inexplicada adquiere tintes informes, una categoría compleja que venimos explicando. En otro cuento Guy de Maupassant, muy similar al de Lovecraft (*El Extraño*), propone la existencia de algo dentro de una casa que extrañamente va disolviendo al personaje protagonista, lo va poseyendo y acercando a la locura. Es uno de sus más famosos relatos, *El Horla*, narra la experiencia de un burgués acomodado que aparentemente sin ninguna explicación empieza a sentir como si algo no marchara bien en su casa. Algo o alguien se bebe sus vasos de agua, rompe cristales y mueve objetos mientras él duerme o no está. Intentando averiguar qué está sucediendo llega a impregnarse manos y pies de carbón para descartar que sea el mismo el que realiza tales actos. La atmósfera va cada vez atrapando más y más al protagonista, ganando dicha presencia inexplicable

³⁴¹ WARTON, E., *Relatos de fantasmas*, Alianza Editorial, Madrid, 1978, p.11

³⁴² MAGRIS, C., *Utopía y desencanto. Historias, esperanzas e ilusiones de la modernidad*, Anagrama, Barcelona, 2001, en ROAS, D., Op. Cit., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, p. 35.

mayor presencia. Dicha presencia, como alude el propio personaje, es invisible, informe, algo monstruoso, haciendo que “La indefinición suscitada por la ausencia de datos descriptivos sería un recurso de estilo encaminado a la consecución del efecto fantástico. El hecho de que el atacante sea invisible (bien para los personajes, bien para el lector, o para ambas instancias) aumenta la inquietud.”³⁴³

El Horla se construyó a través de dos versiones diferentes donde lo informe, esa presencia inexplicada, cada vez iba ganando más protagonismo: desde cortar unas flores, hasta pasar las páginas de un libro. Así la representación de lo informe, la atmósfera como personaje, provoca las siguientes consecuencias que señala Cortés³⁴⁴: al carecer de referente está ligado a la negatividad (en el caso de *El Horla*, es claro que la entidad busca la destrucción del ser), es una profanación sin objeto pues no muestra alternativas ni explicaciones, lo imposible se marca dentro del espacio ilimitado empujando a los personajes a la alteridad donde todo es ambivalencia. Así que no es de extrañar que los protagonistas, en este caso el de *El Horla*, terminen en un psiquiátrico, libres por fin de esa entidad invisible, informe, porque este tipo de atmósferas crean un profundo malestar por la disolución del yo. Es algo similar a lo que planteábamos en el tema del doble, y éste extremo puede ser su representación más característica, la atmósfera como personaje, como entidad monstruosa informe, pero que generaría un terror más allá incluso de las fronteras de la narración: “la presencia invisible de algo indefinido cuya monstruosidad es indescriptible, ni percibida por los sentidos que se impone con evidencia sin duda”³⁴⁵ generaría ese terrible terror ya que “la razón no puede defenderse ante un adversario tan eficaz un arma invisible, informe.”³⁴⁶ Dicha presencia sería imposible de abarcar o definir, como alude el propio personaje, es invisible, informe. Solo si se hace presente y aparece tomando forma monstruosa podrían tanto los personajes como el espectador enfrentarse a ella.

Lo informe sería ese estado alcanzado por destitución de toda forma en la que nos pudiéramos reconocer. Si la normalidad nos protege de lo monstruoso, la forma lo

³⁴³ VELEZ, J.R., “Presencias indefinidas y relato fantástico”, *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, nº 1, 2013, p. 164.

³⁴⁴ CORTES G., J. M., Op. Cit., p. 166.

³⁴⁵ BRION, M., *L'Art fantastique*, Albin Michel, Paris, 1989, p. 42.

³⁴⁶ Ibid.

hace de lo informe. Por ello, la trasgresión de ciertos límites parece totalmente infranqueable si no queremos poner en duda nuestra entidad como seres humanos.³⁴⁷

4.4.1. Concreción de lo informe: los monstruos

Una vez se traslada lo extraordinario al mundo cotidiano y se produce el conflicto entre las nociones de la realidad y lo imposible surge este miedo informe, este sentimiento ominoso que el autor construye que impactan sobre los personajes provocando el cuestionamiento total de la identidad, el yo disgregado. Para resolverlo o evocarlos los autores recurren a los monstruos. Mary Shelley crea a Frankenstein, Polidori al Vampiro, y como veremos, según se avance, se irán fragmentando y disgregando estos monstruos hasta fundirse con la propia realidad subvertida.

Estos temores son representados, por un autor hábil, como pura fantasía, aunque, en realidad están fundamentados en alguna represión mental de dicho autor. De ahí el éxito de la historia de fantasmas pues se basan en la abolición de los temores imaginarios que dependen de dichas represiones. Así, una mente sana, incluso si es una persona muy imaginativa se beneficiarán más de la lectura de la ficción fantástica que un neurótico, a la que sólo será capaz de dar un alivio momentáneo, [...] hemos intentado averiguar si ellos mismos fueran neuróticos o sólo se basaron en las suposiciones de otras personas con problemas subconscientes, lo que revela un extraordinario don de la intuición artística. No se puede dar una respuesta categórica pero parece probable que gran parte de los escritores de este tipo de historias casi siempre representaban las mismas temáticas neuróticas. Sus cuentos fueron intentos desesperados por liberarse de sus complejos en particular.³⁴⁸

El monstruo supondría por tanto la acumulación de indicios o imágenes disgregadas unidas por el imaginario para terminar con la incertidumbre de lo que no tiene forma y representar la crisis de identidad, dando respuesta a la alteridad. Es un elemento aterrador procedente del imaginario, pero familiar pues extrae elementos conocidos para su construcción. Como símbolo por excelencia de lo informe “lo monstruoso sería aquello que se enfrenta a las leyes de la normalidad.”³⁴⁹ Cortés establece que el monstruo traspasaría “las normas de la naturaleza (los aspectos físicos), otras las normas sociales y psicológicas.”³⁵⁰ El monstruo supondría por tanto una proyección de lo extraordinario y a la vez, en otro plano, la identificación de los impulsos reprimidos del interior de la mente de los personajes.

³⁴⁷ CORTES G., J. M., Op. Cit., p. 165.

³⁴⁸ PENZOLDT, P., *The Supernatural in Fiction*, Op. Cit., 1952, p. 7.

³⁴⁹ CORTES G., J. M., Op. Cit., p. 18.

³⁵⁰ *Ibíd.*

Las criaturas monstruosas vendrían a ser manifestaciones de todo aquello que está reprimido por los esquemas culturales dominantes. Serían las huellas de lo no dicho y no mostrado de la cultura, todo aquello que ha sido silenciado, hecho invisible. Lo monstruoso hace que salga a la luz lo que se quiere ocultar o negar³⁵¹

Y como temores sin forma hay muchos, monstruos habrá tantos como el imaginario pueda combinar. Ambroise Paré³⁵² realizó una primera clasificación en el siglo XVI cuyo estudio se centraba en mutaciones genéticas de forma literaria y achacada a la endogamia y la conducta sexual de los sujetos. Quizás el libro de Gilbert Lascault ofrece una visión más elaborada y compleja, como hiciera anteriormente Michel Foucault. Siguiendo a Lascault podemos encontrar una visión abarcable de la naturaleza del monstruo como representación. Para representar lo informe, lo monstruoso puede ser simplemente fruto de la combinación de seres y/o formas, que se construyen hasta situarse en un plano simbólico identificable: “son antinaturales en relación con un esquema cultural de la naturaleza. No encajan en el esquema; lo violan. Así los monstruos no son sólo físicamente amenazadores, también lo son cognitivamente. Amenazan el conocimiento común.”³⁵³ El problema radica en que al suprimir las convenciones de lo sobrenatural dichas estructuras arquetípicas se internan en el individuo convirtiendo al propio ser humano en el monstruo ya que su representación carece de sentido.

El más allá de lo fantástico en realidad está muy próximo; y cuando se revela, en los seres civilizados que pretendemos ser, una tendencia inaceptable para la razón, nos horrorizamos como si se tratara de algo tan ajeno a nosotros que lo creemos venido del más allá. Entonces traducimos ese escándalo moral en términos que expresan el escándalo físico. La razón que distinguía las cosas y subdividía el espacio, cede su lugar a la mentalidad mágica. El monstruo atraviesa los muros y nos alcanza donde quiera que estemos; nada más natural, puesto que el monstruo está en nosotros. Ya se había deslindado lo más íntimo de nuestro ser cuando fingimos creerlo fuera de nuestra existencia.³⁵⁴

4.5. Efecto final: resolución y disipación de la atmósfera

Finalmente la narración lleva a cabo su dosificación y el progresivo desvelamiento del enigma, que será descubierto o no por los protagonistas, el miedo dará paso al terror más abyecto, o a la liberación de la duda y la inquietud mediante

³⁵¹ CORTES G., J. M., Op. Cit., p. 19.

³⁵² PARÉ, A., *Monstruos y prodigios*, Siruela, Madrid, 1987.

³⁵³ CARROLL, N., *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, Op. Cit., p.80.

³⁵⁴ VAX, L., *Arte y literatura fantástica*, Editorial Universitaria, 1971, p. 11

el alivio, el consuelo, o la recuperación del estadio anterior, mejorado, o destruido para siempre, antes de que lo extraordinario hiciera acto de presencia, renovando la concepción del mundo de los personajes.

Para resolver las *dudas* o inquietudes de la obra sobre qué está pasando, Carroll define una serie de acontecimientos o pruebas que son “actitudes proposicionales epistémicamente débiles.”³⁵⁵ Son situaciones, personajes e incluso objetos que orientan hacia donde se está moviendo el relato, dan pequeñas gotas de información sobre lo que en verdad está sucediendo. Sin embargo, generalmente, pasan desapercibidas la primera vez que se lee o ve la obra. Con esto se consigue aportar certezas sobre algo que, a priori, se consideraba como irresoluble e imposible. Esas certezas intentan desmontar o incluso alentar la presencia de lo sobrenatural que, según Todorov, forman una explicación paradigmática dentro de la narrativa fantástica.

Está, en primer lugar, el azar, las coincidencias -pues en el mundo sobrenatural no hay azar, sino que, por el contrario, reina lo que se puede llamar el "pan-determinismo" [...]; sigue luego el sueño [...], la influencia de las drogas [...], las supercherías, los juegos trucados [...], la ilusión de los sentidos [...] y por fin la locura.³⁵⁶

Fruto de estas proposiciones epistémicamente débiles que adquieren esta representación, Todorov argumenta que nos encontraríamos con dos grandes grupos de elucubraciones dramáticas, lo *real-imaginario* y lo *real-ilusorio*, donde en primer lugar, “lo que se creía ver no era más que el fruto de una imaginación desordenada, (sueño, locura, drogas.)”³⁵⁷, o bien “los acontecimientos ocurrieron realmente, pero se dejan explicar por vías racionales, (casualidades, supercherías, ilusiones)”³⁵⁸, respectivamente. Por último Carroll señala el lugar donde generalmente se resuelve la duda planteada por el relato fantástico extraordinario.

Suele situarse hacia el final de la narración, en el que una de las interpretaciones triunfa sobre su competidora. Esto, claro está, genera la posibilidad de otras dos claves de relatos alternativos: los que empiezan en clave fantástica pero que optan por la explicación naturalista de los hechos anómalos referidos, y aquellos que empiezan en clave fantástica y que el final terminan con una explicación

³⁵⁵ CARROLL, N., *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, Op. Cit. p. 312.

³⁵⁶ TODOROV, T., *Introducción a la literatura Fantástica*, Op. Cit., p. 40.

³⁵⁷ TODOROV, T., *Introducción a la literatura Fantástica*, Op. Cit., p. 40.

³⁵⁸ *Ibíd.*

sobrenatural de su origen. Todorov denomina a la primera clase de trama argumental lo fantástico-siniestro y a la segunda lo fantástico-maravilloso [...] El truco para generar lo fantástico -tanto si es a lo largo de todo el relato como un todo (lo fantástico puro) como si es sólo en algún segmento del mismo (es decir, lo fantástico-maravilloso) - consiste en mantener las pruebas tan indecisivas como sea posible. Dicho carácter indecisivo tiene que estar entretejido en la trama del relato. Esto es, la narración tiene que modular el flujo de información de manera tal que las hipótesis alternativas se planteen y sostengan.³⁵⁹

A continuación, para terminar con el desespero o vacío existencial que impregna la vida de los personajes, y en ocasiones del lector/espectador al sentirse identificado con ellos, encontramos el consuelo, un fenómeno narrativo que nace ante el asombro del niño o del adulto a pesar de un desenlace triste, un sacrificio final del protagonista. No pertenece sólo a este tipo de historias pues la *eucatástrofe*³⁶⁰, ha sido y es empleada en otro género de lo extraordinario como los cuentos de hadas a lo largo de los años. Como ya explicamos, consiste en la superación definitiva que expresa el alivio ante lo narrado, ante un final trágico, pero que a la vez, transmite felicidad. En muchos relatos, los traumas o las pérdidas a las que se enfrentan los personajes son tan grandes, que aun apareciendo la fantasía o lo sobrenatural no consiguen colmar completamente al protagonista. También ocurre que sus viajes han sido tan traumáticos o la irrupción sobrenatural ha dejado una huella tan profunda, que se exige de la narración una excelsa elevación ante los acontecimientos sufridos, es decir, la superposición de sucesivas eucatástrofes que terminan por ocultar, o bien por dulcificar lo que Manlove denomina como discatástrofe,

La eucatástrofe, como Tolkien decía, no niega la posibilidad de una discatástrofe basada en el dolor y el fracaso; sin embargo, precisamente la presencia de continuas eucatástrofes, sí niegan esta posibilidad. Una sensación de lo inevitable asalta al lector porque: nada está en riesgo, y nada puede ser perdido.³⁶¹

Por último el temor o miedo recibiría su superación o *alivio* que Tolkien y Bettelheim, entre otros, vinculan no sólo al desenlace feliz, sino también a la desaparición de la duda y el temor. Alivio no significa, en este caso, sólo felicidad, sino también la vuelta al estado anterior de tranquilidad que había sido cuestionado por la irrupción del elemento sobrenatural. Sin embargo Tolkien, argumenta que siempre existe, o al menos se deja una puerta abierta en este tipo de narraciones, la

³⁵⁹ CARROLL, N., *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, Op. Cit., pp. 310-312.

³⁶⁰ TOLKIEN, J.R.R., "Sobre los cuentos de hadas", Op. Cit. p. 187.

³⁶¹ MANLOVE, C.N., *Modern Fantasy*, Op. Cit., p.184.

esperanza, aún cuando la tragedia y el horror han inundado sus páginas o fotogramas, y por lo tanto, encontraremos atisbos de alivio y superación. Además si esto que propone Tolkien es cierto, si dejamos una puerta abierta a la esperanza, normalmente, en el caso contrario que queramos jugar o bien ahondar en el horror o suspense del relato, también existe la otra puerta que sugiere el desastre, la continuación de la duda, del temor, la desesperación o el triunfo del mal.

Para el lector, la narración queda resuelta, la atmósfera ha desaparecido, el miedo informe ya no existe pues ha encontrado una explicación para todo. El único problema de este tipo de narraciones que sitúan la duda y el temor por encima de otro impacto narrativo radica en que un segundo visionado o lectura pueden perder la carga dramática inicial, cuya construcción durante el siglo XIX, por parte de estos autores llegó a ser casi obsesiva, como muestran los ensayos del propio Lovecraft.

4.6. *El Miedo* de Guy de Maupassant: ejemplo de lo extraordinario moderno.

Una vez propuestos todos los planteamientos que entendemos conformantes de este proceso de cotidianización de lo extraordinario en la narrativa del siglo XIX, principios del XX, vamos a plantear un ejemplo extraído de un relato de Guy de Maupassant, para ejemplificar cómo funcionaban en la práctica estos postulados narrativos. Así mismo concluiremos con una breve enumeración de lo que entendemos por efecto fantástico, consecuencia principal de la creación de este tipo de relatos de lo extraordinario ambientado en lo cotidiano.

Guy de Maupassant escribió hace más de un siglo un cuento extraño, perteneciente a lo que algunos han denominado como el *naturalismo fantástico*, llamado *El Miedo*. Se trata de la historia de un viajero, de un aventurero curtido en mil peripecias. Cuenta dos sucesos que, según él, le hicieron padecer uno de los miedos más inquietantes que pueden existir. Contaba a su atenta audiencia que caminando una noche por un bosque se refugió de un tremendo aguacero en la cabaña del guarda forestal. Durante su estancia allí compartió un horror con su huésped y su familia del que jamás pudo olvidarse. El agente forestal y su prole se encontraban en alerta porque según el guarda esa noche se cumplía justo un año desde que mató a un hombre y, sorprendentemente, esperaban que regresara para vengarse. Armados con sus rifles aguardaban al espectro del sujeto. La tensión

comienza a aumentar a medida que avanzamos por el relato. El perro, que descansa junto a la chimenea, comienza a proferir ladridos, intranquilo ante el estupor de sus dueños. Para no tener que soportar el estridente aullido, echan al cánido de la casa, mientras continúan aguardando al fantasma. Al cabo de un tiempo comienzan a oírse unos tenebrosos pasos. De pronto, surge una cara monstruosa pegada al cristal de la ventana. Uno de los hijos del guarda dispara contra el malvado ser. Acto seguido tapan el hueco abierto por la detonación del arma con más tablones. Lo que parecía una fantasía toma forma, asustando de tal manera al aventurero que concluye al final de la historia que preferiría correr toda suerte de peligros que volver a experimentar este terror incontrolable. Al día siguiente, salen de la casa encontrándose con que no existió tal monstruo, y que la criatura del cristal no era más que el producto de su imaginación alimentada por el efecto visual de ver al pobre perro pegando su morro contra la ventana.

Como vemos a partir de este breve resumen del cuento de Maupassant ya encontramos cuatro elementos fundamentales que pueden explicar la naturaleza de este efecto fantástico, tanto a nivel narrativo como extranarrativo, que lo diferencian del resto de relatos donde lo extraordinario surge en otros planos de la realidad. Cuando se acerca a lo cotidiano, en este caso, en el ambiente rural sucede lo siguiente:

a. Este efecto fantástico surge cuando lo extraordinario (en muchas ocasiones lo imposible o poco probable) adquiere verosimilitud porque es representado en el universo cotidiano. Además cualquier intento racional de analizar la situación es derrotado. Es decir, el aventurero (y nosotros tampoco como lectores) no consigue comprender la ansiedad del guarda forestal y su familia ante algo completamente absurdo e irracional como es el regreso de un muerto para cumplir su venganza, así que comienza por dar verosimilitud a la historia del espectro.

b. Se construye una atmósfera que va haciendo posible lo imposible, que va atrapando a los personajes, en este caso el protagonista, dentro de algo irreal que va tomando forma, fomentando la indeterminación y a su vez la imaginación. Este fenómeno extraordinario se intenta asimilar y comprender a través de la concepción

ancestral de lo sobrenatural a través de un imaginario común. El aventurero al no encontrar ninguna explicación salvo la locura de esta gente, comienza a dudar, más cuando hasta el perro, un animal, se muestra también intranquilo. Empieza a **imaginarse** como debe ser el fantasma, cuya noción es común a parte de la humanidad.

c. Dicha experiencia genera un terror ante lo desconocido que se experimenta colectivamente, miedo informe. El terror es colectivo al mismo tiempo que se individualiza pues el aventurero asume la posibilidad de que ese espectro realmente exista sobre todo al escuchar pasos acercándose desde fuera. El miedo informe se extiende, aunque no veamos nada con certeza ya que todo permanece en la indeterminación, en la informidad.

d. Aparece el monstruo asociado a dicho terror que finalmente adquieren una representación, o bien, una explicación. El aventurero, al igual que la familia del guarda forestal, imaginan qué clase de ser puede estar acechándoles. Cuando el perro se asoma por la ventana, uno de los hijos dispara sin dudar porque de verdad está convencido de que aquello que imaginaba había tomado una forma, ese monstruo babeante. Sin embargo, al día siguiente se dan cuenta de que era el pobre animal que ante la lluvia y la tormenta intentaba entrar en la casa para guarecerse del chaparrón. Es decir, el miedo desaparece, pues encontramos una explicación racional, o al menos una respuesta concreta.

Lo que nos muestra Maupassant es la estructura lógica que superficialmente trabaja el efecto fantástico cuando se cotidianiza lo extraordinario, junto con otros conceptos como miedo informe, lo ominoso, etc. A grandes rasgos este tipo de relatos que cotidianizan lo extraordinario tendrían las siguientes características que ampliaremos más adelante cuando hablemos del caso particular en el cine.

1. La trama maestra es el enigma, motor de la narración, un misterio entorno a lo extraordinario, una pregunta, un suceso extraño presentado en la realidad cotidiana de los personajes, lejos de castillos olvidados, lugares exóticos, etc. Su irrupción desencadena el *efecto fantástico* que genera una *atmósfera* y un *miedo o inquietud informe*, o al menos asombro ante dicho suceso.

2. El enigma permanece oculto introducido sutilmente en la historia según avanza la narración. Mediante recursos dramáticos como la atmósfera, *el propio relato, al encontrarse velado lo extraordinario se convierte en enigma en sí mismo*, cuestionando la realidad de los personajes,

3. Se crea una suspensión narrativa llamada *atmósfera*. La atmósfera es un mecanismo dramático que permite la ocultación de lo extraordinario, administrando la información dada durante el relato y por lo tanto, infiriendo en los personajes incertidumbre ante lo que se enfrentan. Construye un efecto de realidad sobre algo imposible, inexplicable, informe. Crea una incertidumbre ante una amenaza o beneficio desconocido, apareciendo el *miedo informe*, o bien el asombro. Dependiendo del relato se revelará al final o no, la naturaleza del mismo.

4. Cuando el hecho extraordinario se manifiesta por fin en el relato o se desvelan las causas y consecuencias del mismo, el personaje o personajes, dudan de su existencia (en algunos casos también el lector/espectador, pero no entraremos en este tema). Esta incertidumbre, creada gracias a la construcción realista del relato, interactúa con los personajes a través de tramas internas que les conduce a la locura, o a revelar secretos ocultos: doble identidad, trastornos psíquicos, angustia, temor, pulsiones, tabúes, corrupción...

5. Los protagonistas son comunes, carecen de rasgos clásicos heroicos identificables. En ocasiones pierden peso dentro de la historia dejando el papel preponderante a la narración sobrenatural al suceso insólito y a los juegos narrativos que intentan enmascararlo.

SEGUNDA PARTE

NUEVAS FORMAS DE LO EXTRAORDINARIO:
DE LA LITERATURA AL CINE

..

Capítulo 5

El Cine: nuevo medio para lo extraordinario

Las películas tienen el poder

De capturar los sueños

George Méliès.

5. El teatro de magia y espectáculos de lo extraordinario: orígenes del cine

A finales del siglo XIX lo extraordinario se había consolidado en la narrativa occidental a través de las diversas fórmulas literarias que hemos explicado, desde autores como Julio Verne, hasta los cuentos de Poe, etc. Se había erigido en la cúspide de la literatura popular y era fuente de inspiración para obras originales del teatro y otros espectáculos como el llamado “teatro de magia”³⁶². Servían como caldo de cultivo para el cuestionamiento social de la realidad moderna ilustrada, como un lugar estable y libre lo irracional. En los espectáculos pre-cinematográficos, de linterna mágica, de magia, este fenómeno alcanzó una preponderancia si cabe aún mayor que en la literatura. De hecho la mayor parte de las funciones versaban exclusivamente sobre lo extraordinario, generando una puesta en escena orientada a mostrar a un público mayormente escéptico, pero ávido de magia, lo que se escondía más allá de la realidad de todos los días. Más allá de meros trucos de salón o ferias itinerantes, los artistas conseguían atraer público a sus grandes teatros y funciones gracias a esa necesidad o curiosidad. La *magia* de lo invisible hecha realidad durante

³⁶² SOLOMON, M., *Disappearing tricks: Silent Film, Houdini, and the New Magic of the twentieth century*, ed. University of Illinois Press, Champaign, 2010, p. 1.

al menos el tiempo que duraba, por ejemplo, la función de la *fantasmagoría*³⁶³, un género habitual en los teatros de magia que jugaba con el ilusionismo y la sugestión. Más que atenerse al relato de una historia compleja, como los relatos homónimos que eran representados de escritores decimonónicos como Arthur Machen, Mary Shelley, *Frankenstein* (1818), Emily Brönte, *Cumbres Borrascosas* (1847), Cuentos de horror de Guy de Maupassant *Le Horla*, Nathaniel Hawthorne (*Las Brujas de Salem*), Whashington Irvine, Charles Brockden Brown, Edgar Allan Poe (*Casa de Usher*), F. Marion Crawford (el introductor de las banshees), Bram Stoker (*Dracula*), Walter de la Mare (*A Recluse*), H.G. Wells (*The Ghost of Fear*), A. Conan Doyle (*The Lot N.249*). Más allá de eso, lo que se buscaba era traspasar las fronteras de la imaginación convirtiendo al espectador en el protagonista que atendía a una sucesión de acontecimientos paranormales dispuestos ante sus ojos con un realismo inusitado.

Así mismo arrancó una carrera entre los profesionales de este sector para desarrollar artilugios y mecanismos que manifestaran lo oculto, lo esotérico, lo extraordinario en definitiva, a través de una verosimilitud nunca antes vista. Desde Londres a Viena, pasando por París y Madrid, incluso en el nuevo continente, comenzaron a proliferar locales y teatros habitados por lo extraño y lo desconocido. No sólo eran funciones para el entretenimiento, gran parte del público congregado allí buscaba aquello que se le negaba y cuya existencia afirmaba la literatura a más allá de los preceptos racionales. Familiares fallecidos, amigos desaparecidos, el gran misterio humano de la vida y la muerte: “Durante el siglo diecinueve, los magos moldearon hábilmente la maquinaria del teatro, efectos de luces y pusieron cuidadosamente espejos y demás artilugios para hacer visible lo imposible.”³⁶⁴ Uno de esos inventos fue la linterna mágica, al igual que el resto de artilugios de

³⁶³ “La fantasmagoría revoluciona el marco, la perspectiva y el espacio escénico de la proyección; maltrata tanto a las imágenes como a los espectadores, rodeados de fantasmas ópticos y de comediantes disfrazados de espectros en una mezcla inédita hasta entonces.[...] Los primeros espectadores de las fantasmagorías saldrán realmente perturbados de las sesiones, después de haber sufrido las descargas eléctricas, las bocanadas de opio y el asalto terrorífico de imágenes macabras, móviles y luminosas.” MANNONI, L. *Trois Siècles de Cinéma: de la lanterne magique au cinématographe*, París, Réunion de Musées Nationaux, 1995, p. 103; en ALONSO, L., «El ojo líquido y la huella fugaz e intangible», pp. 151-152, *El gnomo*, nº7, 1998, pp. 145-152. Para más información veáse la siguiente bibliografía específica; STEINMEYER, J., *Hiding the elephant: how magicians invented the impossible*, Arrow, London, 2005; HEARD, M., *Phantasmagoria: the secret life of the magic lantern*, The Projection Box, Hasting, 2006.; BUTTERWORTH, P., *Magic on the early English stage*, Cambridge University Press, New York, 2005.

³⁶⁴ SOLOMON, M., *Disappearing tricks: Silent Film, Houdini, and the New Magic of the twentieth century*, Op. Cit., p. 2.

proyección, mostraban imágenes hasta entonces refugiadas en los rincones de la imaginación o en las ilustraciones de los relatos góticos y fantásticos de un modo tan real y vívido para las gentes de aquellos tiempos que permitía dar forma a lo que Poe y otros autores literarios sugerían. Y finalmente, fruto de esta carrera terminó surgiendo el cine, un “truco extraordinario”³⁶⁵ como lo bautizaría George Méliès, iniciando una de las metáforas que explicarían los orígenes del cine como proponen diversos autores, la “*magia del cine*, el poder y la capacidad para conjurar mundos maravillosos, fabricar fascinantes situaciones e historias, así como acercarnos aparentemente a gente y lugares que jamás encontraríamos en ninguna parte.”³⁶⁶

Entre los autores que señalan esta estrecha y simultánea relación entre el cine y la magia destacan, Matthew Solomon³⁶⁷, André Gaudreault³⁶⁸ y Tom Gunning³⁶⁹, en sus estudios sobre cine comparado, pre-cine y cine de atracciones. De hecho coinciden en apuntar que el surgimiento del cine llega en la edad dorada del teatro de magia, cuando los magos se convirtieron en figuras omnipresentes “del espectáculo popular, siendo los primeros exhibidores de películas, actores e incluso directores.”³⁷⁰

El cine fantástico es casi tan viejo como el propio cine, por la mera razón de que la fantasía está implícita en su misma naturaleza, algo que ya se percibe en la prehistoria del cine, con las fantasmagorías de E. Robertson o los espectáculos de linterna mágica. En el cine, la acción se puede ralentizar o acelerar, se puede hacer aparecer o desaparecer personas y objetos, la doble exposición permite a un actor interpretar dos papeles al mismo tiempo y es posible alterar las proporciones, de modo que las personas pueden convertirse en gigantes o en seres extraordinariamente pequeños. Quizá más que otro tipo de cine, el fantástico emplea al máximo las herramientas del cineasta: animación fotograma a fotograma,

³⁶⁵ SOLOMON, M., *Disappearing tricks: Silent Film, Houdini, and the New Magic of the twentieth century*, Op. Cit., p. 4.

³⁶⁶ SOLOMON, M., *Disappearing tricks: Silent Film, Houdini, and the New Magic of the twentieth century*, Op. Cit., p. 1.

³⁶⁷ SOLOMON, M., “Up-to-Date Magic: Theatrical Conjuring and the Trick Film.” *Theatre Journal* Vol. 58, nº 4, December 2006, pp. 595-615.

³⁶⁸ GAUDREULT, A., “Theatricality, Narrativity, and Trickality: Reevaluating the Cinema of Georges Méliès”, trans. Paul Attallah, *Journal of Popular Film and Television*, Vol 15, nº 3, 1987, pp. 110-119; “Méliès the Magician: The magical magic of the magic image.” *Early Popular Visual Culture*, Vol. 5, nº 2, July 2007, pp. 167-74.

³⁶⁹ GUNNING, T., “The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde,” *Wide Angle*, Vol. 8, nº 3-4, 1986, pp. 229-235; “Now You See It, Now You Don’t: The Temporality of the Cinema of Attractions.” *The Silent Cinema Reader*. Edited by Lee Grieveson and Peter Krämer, Routledge, New York, 2004, pp. 41-49; “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In) Credulous Spectator.” *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, edited by Linda Williams, Rutgers University Press, New Brunswick, 1995, pp. 114-133.

³⁷⁰ SOLOMON, *Disappearing tricks: Silent Film, Houdini, and the New Magic of the twentieth century*, Op. Cit., p. 1.

miniaturas, efectos ópticos, trucos de perspectiva, cámara lenta, pantallas azules, proyección inversa, maquillaje,... Las posibilidades son infinitas y fueron comprendidas muy pronto, no mucho después de la primera proyección cinematográfica comercial. No por casualidad algunos magos e ilusionistas profesionales, como Georges Méliès, se encontraron entre los primeros cineastas.³⁷¹

Dos de los magos que comenzaron a trabajar en el nuevo invento de los Lumiere fueron el mencionado George Méliès y el afamado escapista e ilusionista Robert Houdini, en su teatro de París. Compatibilizaron sus funciones en el escenario y la utilización del cinematógrafo para conseguir amplificar sus trucos como sucede en múltiples ilusiones de *desaparición* y *aparición*, con la grabación y manipulación de películas basadas en ello, como *The Vanishing Lady* (1896). Crearon sus propios artilugios como Méliès, y avanzaron en el reciente nuevo medio para lo extraordinario. Incluso años después, ya entrado en el siglo XX, ambos magos filmaron innumerables películas sobre trucos que representaban cada noche en el teatro y relatos de lo extraordinario que el propio Méliès como pionero adaptó en el que sería el primer estudio de cine, construido por él mismo. Habitualmente la Historia del Cine deja atrás rápidamente a los magos y a su periodo de esplendor dentro del cine de los orígenes, “pero la manera en que se fraguó esta relación entre los magos y la puesta en escena, la narrativa y lo oculto es extremadamente reveladora y tiene un efecto último en nuestro entendimiento compartido que fue el medio cinematográfico.”³⁷² Hecho que se demuestra a principios del siglo XX en el interés de los primeros fabricantes del aparato cinematográfico por ofrecer a sus clientes algo único, usando estrategias de promoción del mismo cuyos “términos eran *magia, mágico, misterioso, misterio, místico, fantasmagórico, o un truco.*”³⁷³

5.1. El cine como medio extraordinario: cine de trucos, credulidad del espectador

El cine se convirtió en una ventana alternativa para explotar las nuevas formas narrativas que se consolidaron en el siglo XIX, principios del XX, ya explicadas de lo extraordinario. Muchos de los relatos eran adaptados incluso antes

³⁷¹ SOLAZ FRASQUET, L., Op. Cit., p. 181.

³⁷² SOLOMON, M., *Disappearing tricks: Silent Film, Houdini, and the New Magic of the twentieth century*, Op. Cit ,p. 2

³⁷³ SOLOMON, M. “Up-to-Date Magic: Theatrical Conjuring and the Trick Film.” Op. Cit., pp. 596-597.

de la llegada del cine sonoro: historias de fantasía, misterio y horror, como los cuentos de Poe, Wilde, Dickens, entre otros. Páginas atrás apuntamos que la motivación principal a la hora de crear relatos sobre lo extraordinario (aparte de la consecuente representación de otros mundos o elementos sobrenatural que invaden la cotidianidad, etc.) es la generación mediante dicha construcción de miedo, temor, o asombro en los lectores escépticos de la época y por ende en los personajes. Recordamos la famosa reunión de Suiza, o bien los presupuestos marcados por el género de fantasía, aportados por gran número de recopiladores de cuentos de hadas. En el caso del cine este hecho se define desde su misma concepción. Algunos teóricos defienden que incluso la representación de algo tan simple y libre de lo extraordinario como la llegada de un tren a una fábrica, la famosa película de los hermanos Lumiere *La llegada del tren a la ciudad* (1896) podría causar estupor en el espectador medio no acostumbrado a la innovación de este nuevo espectáculo y enormemente crédulo. Se produjo la ilusión en el público asistente de que el tren salía de la pantalla para atropellarles y, al parecer, huían aterrorizados de las proyecciones. Es la excesiva credulidad ante un medio de reciente aparición y como explicábamos, que contenía elementos extraordinarios *per se*, realmente perturbadores para el espectador de la época, poco habituado a ellos.

Sin embargo, Solomon, Tom Gunning o Étienne Souriau³⁷⁴, entre otros, afirman que debido a que el espectáculo, entre otros factores, carecía de sonido durante la proyección (pues era realizada en ferias o lugares muy concurridos donde el público asistente comía, fumaba, y gritaba), resultaba difícil pensar que de verdad se aterrorizaran por ver un tren en una pantalla: “como sucedía en el teatro de magia, el aparente realismo de la imágenes lo hacía una exitosa ilusión, pero se sigue entendiendo como una ilusión al fin y al cabo.”³⁷⁵ Nos quedaremos simplemente con el hecho de que este nuevo invento, el cine, aportaba mayores cotas de realismo (o noción de realidad) que ningún otro espectáculo creado hasta la fecha y que, sobre todo, resultaba en sí mismo un medio nuevo, extraordinario, desconocido, un horizonte lleno de posibilidades para la representación de lo extraordinario, como

³⁷⁴ SOURIAU, E., *La correspondencia de las artes: elementos de estética comparada*, Fondo De Cultura Económica, USA, 1986.

³⁷⁵ GUNNING, T., “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In) Credulous Spectator.” Op. Cit., p. 119.

Gorki señalaba en la siguiente crónica de su experiencia durante la exhibición del cinematógrafo en una feria:

La noche pasada estuve en el reino de las sombras. Si pudieran saber cuan extraño es estar allí. Es un mundo sin sonido y sin color. Allí todo-la tierra, los árboles, la gente, el agua, el aire- está sumergido en un gris monótono. Grises rayos del sol a través del cielo gris, ojos grises en rostros grises y, en los árboles, hojas de un gris ceniza. No es la vida sino una sombra, no es el movimiento, sino un espectro mudo.³⁷⁶

A principios del siglo XX, muchos de los magos e ilusionistas que hacían uso de los nuevos aparatos de proyección y grabación de imágenes (cinematógrafo, kinoscopio, animatografo, etc.), se introdujeron en las esferas de creación del cine. Heredero de las fantasmagorías y con una impronta similar, comienza a popularizarse entre las gentes este género llamado en sus comienzos como *cine de trucos*, dominador de la producción de lo extraordinario en el cine durante al menos una década. Dichos magos e ilusionistas fueron los grandes impulsores de este cine a mitad de camino entre la fantasía y el truco. Eran profesionales que ejercieron gran parte de su carrera dentro de espectáculos de magia, mentalismo y prestidigitación conocidos popularmente como *cinemagicians*³⁷⁷. Uno de esos primeros autores de lo extraordinario fue Georges Méliès, ilusionista y cineasta francés que desarrolló técnicas y efectos visuales que posteriormente serían trasladados a la industria cinematográfica de años venideros. Descubrió, dentro de muchas de sus innovaciones, diversos trucos como el *time-lapse*, las disoluciones y sustituciones (para hacer aparecer y desaparecer personajes, objetos, etc.), películas coloreadas, cambios en la velocidad de reproducción, diversas exposiciones de luz para manipular la película, cambiar objetos de tamaño en función del foco utilizado.... En definitiva trucos aprendidos durante su etapa de ilusionismo que perfeccionó y trasladó a esta nueva máquina, al espectáculo cinematográfico. Fue autor de casi 531 filmes entre los que destaca *La Mano del Diablo* (1896), considerada como la primera película de terror, *El viaje a la Luna* (1902) adaptación de la novela homónima de Julio Verne, o *El Viaje Imposible* (1904) inspirado en la anterior

³⁷⁶ GORKI, M, Reseña del Programa Lumière en la Feria de Nihni-Nvgorod, publicada en el diario *Nizhegorodski Listok* el 4 de julio de 1896, firmada como I. M. Pacatus; en ALONSO, L., Op, Cit. p. 146.

³⁷⁷ Méliès, *le cinémagicien*, (documentaire de Jacques Mény accompagné de 15 films de Méliès), MENY, J., 2008.

película pero más cercana a la fantasía. Méliès, junto con Segundo de Chomón (*El hotel Eléctrico*, 1908), y George Albert Smith (*The Haunted Castle*, 1897, basada en *La Mano del diablo* de Méliès), desarrollaron lo extraordinario en la mayor parte de sus películas. Méliès también fue pionero al exhibir sus filmes en teatros donde antes se realizaban espectáculos de magia, consolidando una forma de ver cine que llega hasta nuestros días: oscuridad y una pantalla en blanco enfrente de un patio de butacas.

George Albert Smith trabajó en Inglaterra y América, realizando adaptaciones de obras de terror gótico y de fantasía del propio Méliès, en su mayor parte de poca duración (algo habitual en el cine de los orígenes) tales como *The X-Rays* (1897), *Photographing a Ghost* (1898), trabajos que pretendían ilustrar lo sobrenatural en el mundo. Smith fue junto con otros teóricos, como Edmund Gurney, uno de los fundadores de la Society for Psychical Research, cuyo campo de estudio eran “eventos y habilidades comúnmente descritas como paranormales, promocionando la investigación científica en este área.”³⁷⁸ Realizaron grabaciones de sus experimentos de las cuales algunas llegaron a convertirse en cortometrajes que intentaban probar lo sobrenatural o lo extraordinario en el cine. George Albert Smith aprovechó sus técnicas practicadas tanto en la linterna mágica como en sus actividades dentro del mesmerismo para construir piezas donde se ilustraban los trabajos de la Society for Psychical Research. Finalmente otras de sus películas, la mayor parte proyectadas para un público en general, mostraron al mundo los avances en lentes y técnicas patentadas por el propio Smith, creando efectos visuales mediante espejos en *The House That Jack Built* (1900), así como diversos ángulos para el *cine de vistas*, otro de los géneros más profusos de los primeros años del cine.

³⁷⁸ Extraído de la página web de la sociedad que aún existe hoy en día en Inglaterra, 11 Julio de 2012: <http://www.spr.ac.uk/main/page/history-society-psychical-research-parapsychology>. Para más información consultar la siguiente bibliografía sobre la sociedad y las actividades de este grupo, BROUGHTON, R., *Parapsychology: The Controversial Science*, London, 1992, p. 64.; GAULD, A., *The Founders of Psychical Research*. London: Routledge & Kegan Paul, 1968, p. 137.

5.2. Adaptaciones literarias y teatrales de lo extraordinario: fin de la credulidad de lo extraordinario.

Según avanzamos hasta la primera década del siglo XX, Méliès, continúa siendo el principal impulsor e innovador de este tipo de cine (colaborando con el propio Smith) con otras tantas películas en las que destacan *El Caldero Infernal* (1903), a mitad de camino entre la fantasía y el horror, y *El Monstruo* (1904). Sin embargo, a finales de esta década fueron apareciendo otro tipo de autores, fotógrafos o industriales del cine que aprovecharon el camino recorrido realizando sus propias producciones. Es el caso americano donde directores como D.W. Griffith, y Otis Turner realizan películas basadas en relatos de fantasía o terror, utilizando los trucos de Méliès, aunque con un lenguaje e historias más elaborados. Por ejemplo, destacan *The Sealed Room* (1909) de Griffith y la primera adaptación de *El Mago de Oz*, llamada *The Wonderful Wizard of Oz* (1910) de Turner. Sin embargo, la constante de los comienzos del cine sigue siendo la teatralidad, la excesiva expresividad de sus actores, y la sencillez de las historias, debido a su corta duración. Ambas películas fueron rodadas en estudio, en el caso de *The Sealed Room*, hereda grandes partes de la tradición gótica, y posteriormente fantástica. La acción transcurre en un castillo europeo donde un rey empareda a su concubina y su amante en una habitación sellada, desde la que aún pueden oírse sus lamentos. Como vemos sigue las pautas de la novela gótica, de horror del siglo XIX, aunque aún bajo premisas muy sencillas pese a ser de las películas más largas de este estilo, alrededor de 9 minutos. Es el antecedente de otro metraje, de cerca de 58 minutos de duración del propio Griffith titulado *The Avenging Conscience* (1914), una película basada en el relato corto de Edgar Allan Poe *El Corazón Delator* (1843). La historia narra el crimen cometido por un joven aristócrata que asesina y empareda a su tío que se oponía a su relación con una bella mujer. El fantasma del difunto se le aparecerá a lo largo de la película desencadenando la locura en el protagonista. Finalmente el desenlace descubrirá que todo fue un sueño, su tío aún sigue vivo. Es una de las primeras películas que se basan expresamente en relatos del XIX, historias que como vimos comenzaban a cotidianizar lo extraordinario.

En la primera mitad del siglo XX, como hemos visto, abundan las adaptaciones de obras literarias ya fueran de terror o fantasía, al cine. “El invento de

los hermanos Lumière comenzaba a aplicarse al arte de contar historias y los géneros literarios se adaptaban de modo rudimentario a las pantallas del cinematógrafo”³⁷⁹, desde las obras de Edgar Allan Poe, o las recreaciones de los cuentos de Wilde, Dickens, hasta las recopilaciones de relatos populares de los primeros años del siglo XIX. Sin embargo, debido al éxito de un nuevo modo de realizar historias de fantasía, también el cine adapta esos relatos, y “aunque llegarían a ofrecer un influjo recíproco”³⁸⁰ la mayor parte de ellos eran deudores de la aventura y con menos componentes extraordinarios que sus homónimas literarias, debido a las evidentes carencias en los primeros años de este nuevo medio artístico. Sin embargo, conforme vayan pasando las décadas, las técnicas, efectos y lenguaje cinematográficos, veremos como se desarrollará en mayor o menor medida. Una de las manifestaciones narrativas que más van a adaptarse en los siguientes años es la hibridación de lo extraordinario que absorbe gran cantidad de obras dentro de sus márgenes, ya sean concebidas para el asombro o el miedo, llevando a muchos de los magos en la década de los años 20 que se dedicaron al cine, principio de los 30 a su más completa ruina, como por ejemplo, le sucedió a Méliès y su estudio de cine, terminando su vida como juguetero en una estación. La narrativa se erigía en la cúspide y las antiguas formas basadas en el truco cinematográfico poco a poco quedaban obsoletas, lejos del interés del nuevo espectador, incrédulo y ávido por experiencias similares a las que les ofrecía la literatura.

El cine de trucos desapareció de forma efectiva cuando fue puesto en servicio del realismo y absorbido por el modelo institucional del cine encerrado tras técnicas narrativas. Alrededor de la década de 1910, al mismo tiempo que la industria cinematográfica producía historias que contaban a través del montaje continuo, las posibilidades de la magia visual mermaron y fueron menor competencia para la magia de la narración, más que atender a contemplar la maravilla y preguntarse “¿Como lo han hecho?”, el espectador y la audiencia de Hollywood pasaron a preguntar “¿Que pasa ahora?”³⁸¹

Es el llamado periodo clásico del cine, dominado por la industria americana que lleva a lo que muchos autores denominan como el *modelo de representación*

³⁷⁹ SANCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasía de Aventuras: claves creativas en novela y cine*, Op. Cit., p. 20.

³⁸⁰ SANCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasía de Aventuras: claves creativas en novela y cine*, Op. Cit., p. 20.

³⁸¹ SOLOMON, M., *Disappearing tricks: Silent Film, Houdini, and the New Magic of the twentieth century*, Op. Cit., p. 5.

*institucional*³⁸², el paradigma de construcción cinematográfica basada en la utilización de una historia en detrimento del truco efectista de los primeros años del cine, aceptado por el espectador. Este modelo lo explica Noel Burch de manera que el cine pasa de mostrar claramente el proceso del truco, de la producción a centrarse en la representación de una historia a través de un espacio-tiempo definido. Sitúa la imagen como catalizador e identifica al espectador con la mirada de la cámara. Dicha mirada entraría en la escena asumiendo diferentes puntos de vista, distribuidos por herramientas como las elipsis o el fuera de campo procedentes de otros medios narrativos, aportando códigos que el espectador es capaz de seguir, hasta finalmente finalizar el relato con sus conclusiones. El anterior modelo, el propuesto por Méliès y pre-clásico lo denomina como *Modo de Representación Primitivo*.

5.2.1. Nuevas manifestaciones de lo extraordinario: hibridación narrativa

Mientras esto sucedía, paralelamente “cobró vigor la tendencia a la fusión de géneros literarios: una herencia lejana del romanticismo en su reacción contra el preceptismo academicista, que propugnaba la pureza de los géneros”³⁸³. También coincide con otros modos narrativos que en principio no llegaron a consolidarse como género cuyo “resultado fue la extensión de una nomenclatura binomial para designar nuevos géneros, práctica que facilitó la aparición de fenómenos híbridos.”³⁸⁴

Los grandes estudios americanos como Universal, Paramount, Warner Brothers y MGM, pusieron su atención sobre estas historias donde desarrollaron profusamente los parámetros heredados por la literatura, todavía lejanos del suspense, haciendo hincapié en lo monstruoso y espectacular las obras de Whale, Browning y Ulmer, *El Hombre invisible* (1933), *Bride of Frankenstein* (1935), *El Hijo de Frankenstein* (1939), *La Momia* (1932), *El Hombre Lobo* (1941), *Freaks* (1932), *Misterio en el Museo de Cera* (1933), y *La isla de las almas perdidas* (1932).

El género nace (en los años 30 con la Universal) a partir precisamente de las secuelas de la novela gótica, recogiendo sus mitos más extendidos. La otra, es que fue un género tradicionalmente realizado al margen de las grandes compañías, el

³⁸² BURCH, N. *Praxis del cine*, Ed. Fundamentos, México, 1985, pp. 184-185.

³⁸³ SANCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasia de Aventuras: claves creativas en novela y cine*, Op. Cit., p. 20.

³⁸⁴ Ibid.

menos en lo que respecta a sus dos grandes períodos de expansión antes de 1973: en los comienzos de la década de los 30, con las películas de Whale, Browning, Ulmer y demás producciones de la Universal, y en los 50 con los films de Terence Fisher para la productora británica Hammer³⁸⁵

En esta época de cine clásico, géneros de lo extraordinario como la ciencia ficción, la fantasía, el terror solían producir películas populares (algo muy similar a lo ya expresado en la literatura), alejadas de los cánones artísticos de la época, mayormente asociadas a la exhibición de lo monstruoso. Así que era habitual ver como otros géneros literarios se entremezclaban con lo extraordinario, como la aventura, la historia, el melodrama, etc., o directamente eran ignorados por la industria. Entre ellos destacan la *fantasía de aventuras*, el *cine de horror* y el *melodrama gótico*. Reciben su traslación al cine donde destacan infinidad de obras las adaptaciones de relatos de autores clásicos como Edgar Allan Poe como *Murder in the Rue Morgue* (1932), protagonizada por Bela Lugosi, de Conan Doyle *Sherlock Holmes in the Great Murder Mystery* (1908), o Charles Dickens *The Mystery of Edwin Drood* (1935) producida por la Universal, así como otros que empezaban sus carreras como Mary Roberts Rinehart en *The Bat* (1926), y Agatha Christie *Night of Terror* (1937), entre otros escritores.

Las *fantasías de aventuras* conjugan ese elemento de exploración interior y espectacular con la experimentación física de lo extraordinario, ya sea mediante el viaje a mundos secundarios o no. Más allá del viaje físico que realizan los protagonistas a través del espacio o del tiempo, cruzando los umbrales de nuestro mundo volando por el cielo de Londres hasta Nunca Jamás.

En estos ejemplos se podría hablar de fantasía de aventuras en la medida en que se advierten rasgos propios de aventura: misiones, peligro, acción, ambiente épico. Sin embargo, la experiencia de lo maravilloso no se produce a través del viaje hacia un mundo secundario, sino mediante un encuentro con personajes extraordinarios o mágicos. A través de este encuentro, se puede hablar de un re-descubrimiento o re-exploración del propio mundo ordinario de los protagonistas (una cárcel federal en la Norteamérica de los años 30, la Europa medieval), aunque la aventura no les lleve a salir de su propio país o incluso de su propio hogar.³⁸⁶

Dos de los escritores que cultivaron en sus primeros años esta nueva manifestación narrativa de lo extraordinario y que después se adaptaron al cine

³⁸⁵ MARTÍN ARIAS, L., “La imagen de lo imaginario.”, *Escritos-25*, Filmoteca de la Caja de Ahorros Popular de Valladolid, 1988, p.2.

³⁸⁶ SANCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasía de Aventuras: claves creativas en novela y cine*, Op. Cit., p. 134.

fueron Edith Nesbit y J. M. Barrie. En el caso de Barrie, su obra más famosa fue estrenada primero en teatro en 1904 bajo el nombre de *Peter Pan, el niño que no quiso crecer* que desarrollaba los dos principios de este fenómeno: lo maravilloso o extraordinario y la exploración. Por su parte Nesbit trabajó las recopilaciones de cuentos para niños donde destaca la publicación de *Los buscadores de tesoros*, 1899 y el *Castillo encantado*, 1907. Al otro lado del Atlántico otro escritor, Lyman Frank Baum, publicó en 1900 *El Maravilloso Mago de Oz*, relato que contaba las aventuras de Dorothy, una chica de Arkansas en el mundo de Oz. Al éxito de esta obra le siguieron otros 13 libros sobre el universo creado por Baum, que coincidió en el tiempo con la adaptación de Barrie de la obra de teatro de Peter Pan a novela, en 1911, con el nombre de *Peter Pan y Wendy*. El éxito de Barrie y Baum se tradujo en sendas adaptaciones al teatro que finalmente fueron llevadas al cine años después, al igual que las obras de otros autores que también trabajaron géneros adyacentes o se aventuraron a hacerlo. Así encontramos durante esta época adaptaciones como *Rip Leaving Sleepy Hollow* (1896), basada en los cuentos de Washington Irving, *Dorothy and the Scarecrow in Oz* (1910), creada a partir del musical de éxito en Broadway, *The Ghost of Slumber Mountain* (1918), basada en el relato de Conan Doyle, *Peter Pan* (1925), *A Kiss for Cinderella* (1926), versión de la *Cenicienta* escrita por el propio Barrie para el cine. Como vemos el motor creativo de este género se desplazó a Hollywood con motivo de la primera guerra mundial, que optó finalmente por adaptar otras obras clásicas de fantasía y aventuras, dejando a un lado la creatividad y por tanto la posibilidad de consolidar este nuevo género. Así entre “1903 y 1939 se realizaron en Estados Unidos siete versiones de *Alicia en el País de las Maravillas*, otras siete de *La Isla del Tesoro* y cinco de *Tom Sawyer*”³⁸⁷, mientras que otros géneros como el misterio, el horror y la ciencia ficción si alcanzaron cierta autonomía e identidad propia al tratarse de argumentos originales.

Según nos acercamos a los años 30, a la par que el cine va adquiriendo nuevos medios sonoros, mayores metrajes y tramas más complejas (así como personajes, escenarios, y puesta en escena más elaborada) comienzan a cimentarse las clasificaciones genéricas basadas en el tipo de historias que se relataban ya fueran adaptaciones o creaciones originales. Por un lado destaca el cine europeo y por otro

³⁸⁷ SANCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasía de Aventuras: claves creativas en novela y cine*, Op. Cit., p. 21.

lado el americano, que pronto despegaría debido a la inversión en este medio, ya considerado como una industria prolífica (Hollywood), donde encontrarían un filón interesante en el llamado *cine de miedo (horror film)*, tomando como ejemplo el camino expuesto en la década anterior. “El primer cine de Hollywood se nutrió de algunos clásicos de la literatura gótica que sentaron las bases de lo que se ha conocido como *horror film*.”³⁸⁸ Donde se “prefiere trabajar el componente psicológico de unos monstruos cuyo pecado no es el de ser sobrehumanos o infrahumanos, sino demasiado humanos por dar rienda suelta a sus más oscuras pasiones.”³⁸⁹ Este subgénero se centra en lo interpretativo, en la representación del llamado espacio fantástico, heredado del teatro expresionista alemán y desarrollado a través de películas que en un primer momento carecían de sonido, films mudos donde se daba preponderancia a la actuación, a la expresividad y que siguieron realizándose cuando los nuevos mecanismos sonoros se extendieron en la industria cinematográfica.

El teatro expresionista resultó especialmente importante para el cine. El desarrollo de la tecnología teatral en iluminación y decoración nutrió y fue alimentado por el mismo desarrollo en cine [...] Finalmente, muchos de los actores y directores que se introdujeron en el mundo del cine desde 1913 hasta los años veinte provenían del teatro. La escena se convirtió en un campo para proyectar pensamientos y sentimientos, una “realidad interior”. Todo es extremadamente intenso. El éxtasis se alterna con la desesperación, y apenas hay nada entre ambos.³⁹⁰

Entre los autores más importantes que construyen ese efecto en torno a la herencia expresionista encontramos a Wegener con el film *El Golem* (1915), *El Gabinete del Doctor Caligari* (1919), *The Hands of Orlac* (1924) de Robert Wiene, *The Head of Janus* (adaptación no autorizada de la novela de Stevenson, *Dr. Jekyll y Mr. Hyde* 1920), *The Haunted Castle* (1921), *Nosferatu* (adaptación también no autorizada de *Drácula* de Bram Stoker, 1922), *Faust* (1926) de Murnau, *Destiny* (obra muy influyente en las películas posteriores de suspense de Hitchcock, 1921), *Metropolis* (1926), *M (El vampiro de Dusseldorf, 1931)*³⁹¹ de Fritz Lang, *Londres*

³⁸⁸ CUETO, R., “¿Qué es lo gótico?”, Op. Cit., p. 46.

³⁸⁹ CUETO, R., Op. Cit., p. 49.

³⁹⁰ SOLAZ FRASQUET, L., “La Tradición Gótico-Expresionista.”, *Tim Burton y la Construcción del Universo Fantástico*, Departamento de Teoría de Lenguajes, Universidad de Valencia, Valencia, 2003, p. 195, p. 308

³⁹¹ “En el aspecto visual y narrativo, *M* sorprende por su audacia y sus innovaciones; más aún si se tiene en cuenta que muchos de sus elaborados *travellings* y movimientos de grúa se realizaran con medios extremadamente precarios. La imaginación de Lang parece no tener límites. La primera

después de Medianoche (1927) de Todd Browning, *Frankenstein* (1931) de James Whale, las películas protagonizadas por Tod Slaughter en Hollywood como *Maria Marten, or The Morder in Red Barn* (1935), *The Crimes of Stephen Hawke* (1936), o *Sweeny Todd, The Demon Barber of Fleet Street* (1936), de George King. Crean villanos interpretados por actores como Vincent Price (*El Castillo de Dragonwyck*), Bela Lugosi o James Mason (*Perfidia*), encarnación física de los personajes imaginados en las novelas de Walpole o Ann Radcliffe, el famoso *gothic villian*. Quizás sean los ejemplos más identificativos sobre la construcción de una atmósfera y espacio, que posteriormente ha sido revisitada y recreada por autores americanos y Europeos contemporáneos como Tim Burton, Coppola, Welles (aunque no precisamente para realizar cine fantástico en el caso de Welles), Alex Proyas...

Una de las características fundamentales que hace del *gothic melodrama* fiel reflejo del relato homónimo de los siglos XVIII-XIX, es la consideración del espacio, tanto el diegético, como el extradiegético del film, como una parte indispensable del tema fantástico tratado, es decir, como un espejo desde el que se reflejaban los terrores y angustias internas. Pasillos interminables, árboles contrahechos, la sombra y el misterio, la oscuridad, la máquina monstruo, el mal y lo extraño fundido en cada plano de la película. No se tratan de espacios irreales, sino lugares contruidos al igual que en la literatura fantástica desde el prisma del espectador o del protagonista que afronta los hechos sobrenaturales extraños, un prisma deformado que manifiesta la profunda angustia y complejidad de los problemas planteados, los conflictos interiores de los protagonistas. “Desde 1919 a 1925, las técnicas expresionistas dominaron el cine silente alemán y a través de esta industria nacional influyeron en la imaginería y las técnicas del cine mundial”³⁹².

secuencia (8 minutos y 27 planos) resulta, todavía hoy, una verdadera lección magistral de concisión y eficacia. A pesar de tratarse de su primera incursión en el cine sonoro, el director utiliza con sorprendente precisión los sonidos y los silencios para incrementar la tensión dramática del relato, al tiempo que utiliza audaces encadenados sonoros para enlazar diferentes escenas.” En MIRET, R., “M, el vampiro de Dusseldorf, de Fritz Lang (1931)”, *Dirigido por...*, nº 335, junio 2004. Extraído de la versión online del siguiente enlace, el día 13-07-2012: <http://www.revistas culturales.com/articulos/69/dirigido-por/97/1/m-el-vampiro-de-dusseldorf-de-fritz-lang-1931.html>

³⁹² RUBENSTEIN, Lenny: “Caligari and the Rise of Expressionist Film” en BRONNER, Stephen Eric y KELLNER, Douglas (ed.): *Passion and Rebellion: The Expressionist Heritage*, Croom Helm, Londres, 1983, p. 363., en SOLAZ FRASQUET, L., *Tim Burton y la Construcción del Universo Fantástico*, Departamento de Teoría de Lenguajes, Universidad de Valencia, Valencia, 2003, p. 195, p. 305.

Todo ello confluye en lo que Santiago Vila apunta como la creación del “*stimmung*, estado anímico o atmósfera.”³⁹³ A diferencia de lo que sucede en la literatura, donde el lector tiene que imaginarse los monstruos o bien las situaciones extrañas que le plantea la historia, en el cine lo propuesto se construye a través del decorado, de los personajes, en su extremo maquillaje, en la atmósfera, ligado firmemente con la representación espacial y sonora (si la hubiera) de estos modelos expresionistas.

Se trata de categorías que escapan a la representación de lo que se considera normal y cotidiano, y que por ello hacen ingresar al espectador en un universo enrarecido, que varía su percepción habitual y que, por lo tanto, también le produce un cierto desasosiego: el terror de estar contemplando lo desconocido.³⁹⁴

El relato gótico, expresionista, de misterio “aglutina todas las concepciones terroríficas, como monstruos, asesinatos, cualquier cosa que enfrente lo sobrenatural o las pesadillas más terroríficas a la realidad”³⁹⁵, como señala David Punter. Sin embargo, a pesar de que muchos artistas y cineastas europeos emigraron a Estados Unidos, la industria cinematográfica americana terminó decantándose por otro tipo de relatos donde se explotaba más “las posibilidades espectaculares del cine mediante la exhibición de la monstruosidad,”³⁹⁶ alejándose de otras historias góticas o fantásticas donde se resaltan aspectos de la maldad humana con complejas tramas, y donde lo espectacular y sobrenatural era sugerido en muchos casos. Así, a principios de los años 30 y 40 comienza a popularizarse este género llamado *horror film*, parte del terror como lo conocemos hoy en día. La industria americana produce nuevas adaptaciones de otras obras anteriores como *Dracula* (1931), *Frankenstein* (1931), *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1931), *Mystery of the Wax Museum* (1933), *El Hombre Lobo* (1941), que ahondan estos postulados y que aparecen producidas en cadena, realizadas durante estos años por la Universal, Paramount y Warner Brothers, con los actores tótem Boris Karloff, Bela Lugosi y el artista del maquillaje Jack Pierce, desarrollando los mismos temas e historias.

A finales de los años treinta y durante la época de guerra y entreguerras, hasta los años 50, se suceden más adaptaciones de literatura que ahonda en lo que venimos

³⁹³ VILA, S., *La escenografía: cine y arquitectura*. Cátedra. Madrid, 1997, pp. 168-169.

³⁹⁴ LOSILLA, C., *El cine de terror. Una introducción.*, Paidós, Barcelona, 1993, p. 29.

³⁹⁵ PUNTER, D., “Gothic Film”, *A Companion to the Gothic*, ed. Blackwell, Massachusetts, 2000, p. 180

³⁹⁶ CUETO, R., Op. Cit., p. 48

exponiendo dentro de estas líneas y que conviven con lo espectacular y monstruoso. Ya con el sonido surgen dos películas, una de fantasía, y otra de aventuras, que son *El Mago de Oz* (1939, película musical dirigida por Victor Fleming), y *King Kong* (1933, adaptación de la novela *Lost World* de Conan Doyle y remake de otras tantas películas homónimas), que gracias a una ambientación tanto musical como de efectos sonoros (en el caso de *King Kong*), convirtió a estas dos historias en un éxito sin precedentes. El caso de *El Mago de Oz*, fue un hito en el cine de fantasía, que se acercaba cada vez más a la aventura, hecho que le valió ganar varios premios *Oscars* en reconocimiento del buen hacer de sus creadores. A pesar de mantener la teatralidad, y sobre todo de carecer de los efectos tan elaborados que conocemos en la actualidad ambas películas son unos clásicos pues causaron un gran impacto en su época. Como vemos, comenzamos a percatarnos de lo complicado que resulta la diferenciación de estas películas después de la época clásica de Hollywood porque en su mayoría contienen los mismos elementos temáticos, pero comienzan a mezclarse. Bien es cierto que cuanto más incluyen elementos extraordinarios expresionistas convergen más dentro de los términos que hemos planteado. Así que “el cine no ha cesado de proponer ejemplos de obras que suponen la reescritura de otras anteriores. Esta práctica absolutamente banal adquiere un sentimiento particular cuando de lo que se trata es de temas fantásticos.”³⁹⁷

5.3. Problemas sistémicos del cine de lo extraordinario: afrontando la incredulidad

Ya hemos señalado que hasta finales de los años 40, el aparataje narrativo (la atmósfera y mecanismos complejos dramáticos procedentes de la literatura), no existía o se desarrollaba de una forma precaria en el cine. En los primeros años debido a la carencia de sonido y de metraje suficiente todo era más visual y evidente, imitando la puesta en escena del teatro, con ínter títulos e interpretaciones exageradas, o bien, narrativa demasiado literaria. Según va avanzando y creciendo la industria cinematográfica las historias se vuelven más complejas y, como hemos visto, se adaptan racionalmente obras literarias del siglo XIX y principios del XX que exploran conceptos como la presencia inexplicada, el misterio, etc.

³⁹⁷ LEUTRAT, J.-L., *Vida de Fantasmas. Lo Fantástico en el Cine*, Valencia, 1995, p.39.

Parece que estas carencias en el cine devienen de su joven vida, en comparación con otros espectáculos o medios como la literatura y el teatro que durante siglos se han desarrollado, han evolucionado alcanzando cotas de perfección y, sobre todo, nuevas técnicas de expresión y narración. Así mismo, la imagen cinematográfica, no solo debido a las cámaras, películas y encuadres disponibles en cada época, ha ido variando: desde los primeros años donde lo artificial y fantástico era lo normal, un punto de vista más alejado del espectador y de su mundo real, hasta llegar a esta época donde lo cotidiano comienza a representarse fidedignamente, el espacio de hiperrealidad necesario para representar el conflicto con lo extraordinario. Aparte de disponer de infinidad de efectos especiales como demostró el cine de trucos (cada vez mayores según nos acercamos a la actualidad), el cine tiene la capacidad de representar aquello que es imposible de ver, gracias al trabajo de los profesionales que lo trasladan a la pantalla, gracias a la puesta en escena o a la música, un elemento abstracto fundamental para jugar con las emociones del espectador.

Una narración textual siempre depende en parte de la imaginación del lector. Los monstruos descritos por Lovecraft o Barber implican cierto esfuerzo de visualización mental por parte del lector, mientras que el lenguaje cinematográfico puede mostrar directamente cualquier criatura imposible; el espectador ya no tiene que crear en su mente las particularidades físicas del monstruo o la circunstancia sobrenatural, el director y los encargados de los efectos especiales y del maquillaje, se encargan de hacerlo. La narración fílmica también tiene la ventaja de poder utilizar una forma de narración abstracta como puede ser la música. Esta sugiere la tensión emocional de la acción, subrayando la intensidad de los momentos decisivos en el desarrollo de la narración.³⁹⁸

Los espacios, las maravillas y los monstruos, lo representado, aparece directamente en las imágenes proyectadas, no es necesario que el espectador realice un esfuerzo para imaginárselos, como sucede en la literatura. Y de hacerlo, los efectos especiales de sonido, la música, contribuyen a aportar ciertos códigos necesarios para sugerirlo. Sin embargo, a pesar de esta supuesta ventaja el cine de lo extraordinario tenía que enfrentarse a ciertas trabas impuestas por las nuevas características de este medio de representación.

El lenguaje cinematográfico se caracteriza por depender en gran medida de la acción, de lo que se está representando a lo largo del tiempo, ya sea simultáneamente

³⁹⁸ FERRERAS, D., Op. Cit. pp. 151-152

(como sucede en el teatro), o bien, grabado. No es posible detener la proyección o la narración para establecer qué acontece en el relato, algo posible en la literatura. Además, es extraño que en el cine se utilice un narrador que cuente toda la historia (a través de la voz en off), ya que su carácter está lejos de ser neutral como en la literatura. Lo habitual es encontrar sucesos encadenados por el devenir del relato y de las acciones y motivaciones de los personajes, con los que debe identificarse el espectador para seguir lo que allí sucede.

La velocidad de la narración correspondiendo con este punto de vista objetivo, es arbitraria, e impuesta por la presentación de la acción. No podemos, como durante la lectura, detenernos sobre un plano, y por lo tanto seguir el desarrollo del argumento a nuestra propia velocidad. Esta modalidad narrativa característica del cine disminuye la distancia entre el espectador y la narración, y esto significa, respecto a la narración fantástica, la posibilidad de establecer una autoridad narrativa basada en la progresión continua de la acción, que no ofrece al espectador la posibilidad de detenerse sobre un detalle específico, sino que le obliga a seguir la narración y no le permite reconstruirla de una forma fragmentaria.³⁹⁹

Es la mayor diferencia y desventaja (o ventaja según se mire) entre el cine y el resto de espectáculos de lo extraordinario, ya sea el teatro, las funciones de magia, o las atracciones de feria. El cine acontece en un tiempo pasado, es decir, en los otros espectáculos su singularidad se basa en que son efímeros, una vez se representen ya no regresarán, serán irrepetibles, “siendo su esencia a través de su propia desaparición”⁴⁰⁰. La presencia pasada del cine arranca desde su reproducibilidad a gran escala, mundialmente e incluso simultáneamente. Este hecho que también señala Walter Benjamin⁴⁰¹, genera una profunda incredulidad en los espectadores unida a la ya de por sí heredada de los espectáculos de ilusionismo ya que el receptor nunca puede experimentar el proceso del directo. Así pues, como sucede en la literatura, el cine necesita más herramientas dramáticas, sobre todo lo extraordinario, para desarrollar sus narraciones. Y este fenómeno se corresponde con el modelo dinámico de la narración de lo extraordinario que al quedar registrado para siempre en un formato manifiesta sus propias carencias en la evolución del mismo. Al igual que le sucede a la literatura la distancia entre la historia y el receptor, o bien, la

³⁹⁹ FERRERAS, D., Op. Cit. p. 152.

⁴⁰⁰ PHELAN P., “The Ontology of Performance: Representation Without Reproduction,” *Unmarked: The Politics of Performance*, Routledge, London and New York, 1993, p. 146.

⁴⁰¹ BENJAMIN W., *The Work of Art In the Age of Its Technological Reproducibility and Other Writings on Media*, ed. Michael W. Jennings, Brigid Doherty, and Thomas Y. Levin, Harvard UP, Cambridge, 2008, pp. 31-33.

percepción de la misma va cambiando conforme pasa el tiempo. En el caso del cine este suceso es aún más exarcebado. Como señala Daniel Ferreras, películas como *Nosferatu*, *Drácula* o *Frankenstein* realizadas en los años 20 y 30 han perdido sus propiedades a lo largo del tiempo, y ello se debe casi en exclusiva en la forma de narrar que poseía el cine por aquellos años, e incluso de verse. Lo que el profesor David Roas señalaba, que comentamos en la Introducción de esta tesis, cómo sus alumnos se reían del vampiro de *Nosferatu* en vez de aterrizarse al contemplarlo es lo que Ferreras señala de la siguiente manera:

La calidad insuficiente de imagen y sonido en el caso de estas dos obras, tiene una influencia directa sobre nuestra percepción de la narración; el cine, más figurativo que la palabra, tiende a envejecer más deprisa. Llega un momento en la historia de la percepción humana que resulta difícil sugerir una hiperrealidad en blanco y negro, porque esta última depende de la norma. [...] Las antiguas películas de miedo llaman la atención sobre su modo de producción, sobre su lenguaje narrativo, lo cual implica ya de por sí una distancia entre el público y la narración, distancia que va en contra del efecto fantástico.⁴⁰²

Así mismo la propia representación de lo extraordinario, describir algo imposible o improbable, cada vez se volvía más complejo en literatura debido a su inclusión dentro de universos reales, o hiperreales genera diferentes problemas. Las palabras y el léxico en literatura dentro de este contexto tienen un límite, “y no puede[n] hacer otra cosa que utilizar recursos que hagan lo más sugerente posible sus palabras (comparaciones, metáforas, neologismos), tratando de asemejar tales horrores a algo real que el lector pueda imaginar”,⁴⁰³ lo que finalmente conduce a la indeterminación y a todos los mecanismos narrativos desarrollados por la literatura según nos acercamos al siglo XX. Es algo que le sucede a Lovecraft y a un sin fin de autores que trabajan este tipo de historias. Se vuelve indescriptible lo innombrable que el lenguaje tiene límites para expresar como Jackson interpreta a continuación.

La separación entre significado y significante funciona en ambas direcciones en lo fantástico moderno. Por un lado, tenemos la presentación de las *cosas sin nombre*. En los cuentos de fantasía y horror del siglo XIX... hay una sensación de incomodidad generada por lo innombrable: el él, la cosa, el algo, que no pueden ser articulados sino por sugerencia o implícitamente. Las fantasías de horror de H.P. Lovecraft son particularmente cuidadosas en hacer hincapié en la imposibilidad de nombrar esta presencia innombrable... Por otro lado tenemos los *nombres sin cosa*, que también son recurrentes en lo fantástico, palabras que son aprehendidas como

⁴⁰² FERRERAS, D., Op. Cit., p. 159.

⁴⁰³ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico*, p. 131.

signos vacíos, sin significado... Los Cthulhu, Asathoth, Nyarlathotep de Lovecraft, son todos meros significantes sin objeto.⁴⁰⁴

En el caso del cine trasladar esto, al igual que el prestidigitador, el ilusionista o el mago, supone un reto pues la película actúa delante de los ojos del público, tiene un carácter figurativo. El profesional debe elegir qué elementos enseñar y cuales va a esconder que finalmente darán sentido al truco, a la narración. Y, asimismo, debe encontrar los cauces necesarios para que dichos elementos tengan coherencia, sean creíbles, sean perceptibles (la velocidad también juega en contra de la narración cinematográfica). Así que, además de afectar a todo tipo de géneros y relatos, este lenguaje peculiar condiciona sobremanera la construcción de obras narrativas de lo extraordinario por su esencia, como ya hemos explicado. Conseguir generar una atmósfera, producir los juegos dramáticos necesarios, crear una incertidumbre, asombro e incluso terror se vuelve complicado desde el mismo momento en que lo monstruoso puede aparecer en la pantalla. Es habitual encontrar en las proyecciones de películas anteriores de horror y de fantasía, risas o sorna por parte del espectador. Incluso la construcción narrativa se vuelve tediosa y los personajes no empatizan ni consiguen contar la historia pretendida. A parte de la distancia temporal, y de lo habitual que se ha vuelto para el espectador medio el contemplar cine fantástico o de terror, a parte de los avances tecnológicos, es el correcto empleo de estas ventajas e inconvenientes del lenguaje cinematográfico, lo fundamental de este suceso. Si todo pudiera achacarse a estos extremos, películas en blanco y negro que más adelante veremos también sufrirían el paso del tiempo de la misma manera que sus antecesoras del periodo clásico del cine. Y sin embargo, vemos como más allá de la época en la que se realizaron, perduran porque quizás desarrollaban estos elementos de la forma correcta. Así que los recursos dramáticos para conseguir explicar que lo extraordinario es posible en lo cotidiano se vuelven cada vez más sutiles, más cercanos, mundanos y, en el caso del cine, comienzan a necesitarse determinados códigos, mecanismos comunes para que el espectador no se pierda, y encadene la narración que se le está contando de manera lógica, ágil y dinámica. Este fenómeno que podría parecer una ventaja para el cine de lo extraordinario se convierte en un

⁴⁰⁴ JACKSON, R., *Fantasy: The literature of subversion*, Routledge, Londres-Nueva York, 1988, pp. 39-40 en BORDALEJO, B., "La estética del horror: Edmund Burke, el horror tradicional y H.P. Lovecraft.", *Cuadernos del abismo: homenaje a H.P. Lovecraft*, Literaturas Comunicación SL, Madrid, 2008, pp. 97-98.

problema que debe ser atajado por el narrador de la historia, consiguiendo alcanzar la credulidad del espectador ante la representación de algo totalmente descabellado.

5.3.1. Impresión de realidad o sugestión visual

Y esta credulidad se alcanza, en un primer momento, de una manera similar a lo que proponía Barthes con el ya citado *efecto de realidad*. El cine, desde su concepción, representa todas las claves de la modernidad: tecnología y representación del mundo contemporáneo. Y, aunque su proyección sea sobre dos dimensiones consigue mediante diversos efectos lo que algunos autores denominan como *impresión de realidad*.⁴⁰⁵ “Algo impulsa al espectador a no ver la imagen bidimensional y a creer que está ante una verdadera escena tridimensional, aunque sea, claro, de la falsa realidad de los mundos/relatos contruidos por las ficciones y fantasías cinematográficas de ayer y de hoy.”⁴⁰⁶ Como también apuntaran Rudolf Arnheim⁴⁰⁷ (1933) o Christian Metz⁴⁰⁸ (1977), se trata de una ilusión que se aprovecha de la percepción humana, el llamado *efecto fi*, que no solo consigue representar movimiento en algo completamente inmóvil (engañando al ojo humano por la proyección seriada de fotogramas a una velocidad media de más de 15 fotogramas por segundo), sino también profundidad, realismo en lo que se está viendo. Este fenómeno no “se trata de una *ilusión parcial* (en relación al trampantojo) sino de una *cuasi-alucinación* (en relación al sueño).”⁴⁰⁹

La ilusión se refiere al contenido. De hecho, aquello que hemos visto es el hecho de que lo que hemos visto entonces era real. La ilusión se refiere a la impresión de lo real. En determinadas circunstancias, sin duda contingentes, sentimos que lo que vemos existe. Inmediatamente, esto nos recuerda una cosa: exactamente la misma cosa delante pero también en cualquier lugar. Reencontrar un fantasma es una ilusión de lo ya visto.⁴¹⁰

⁴⁰⁵ ALONSO, L., *Lenguaje del cine, praxis del filme: una introducción al cinematógrafo*, ed. Plaza y Valdés Editores, Estudios de Comunicación, Madrid, 2009, p. 135.

⁴⁰⁶ ALONSO, L., *Lenguaje del cine, praxis del filme: una introducción al cinematógrafo*, Op. Cit., p. 134.

⁴⁰⁷ ARNHEIM, R., *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, University of California Press, California, 2004, pp. 96-162.

⁴⁰⁸ METZ, C., *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*, Indiana University Press, Indiana, 1982, pp. 42-58.

⁴⁰⁹ ALONSO, L., *Lenguaje del cine, praxis del filme: una introducción al cinematógrafo*, Op. Cit., p. 135.

⁴¹⁰ CHAREYRE A., *Le réel et le Fantastique*, Atelier National de reproduction des thésés, 1994, p.110, en Leutrat, J.-L., *Vida de Fantasmas. Lo Fantástico en el Cine.*, Valencia, 1995, p. 39.

Este proceso jugaría entonces con la percepción y la concepción social de lo que se está proyectando, es decir, se produce en una sala a oscuras (al menos con luz de baja intensidad) y compartida socialmente con el resto de espectadores, lo que aumentaría el grado de verosimilitud de un medio, que como hemos comentado, por su esencia efectista carecería de ello. Así se origina lo que otros autores denominan como una *sugestión visual*⁴¹¹ (algo que también explicaría la sorpresa de los primeros espectadores ante lo que observaban, aterrándose, supuestamente al ver un tren proyectado). Esta sugestión, aprovechada durante las funciones de magia, parte de la sugerencia que ya los propios textos extraordinarios conseguían, que viene a completar el efecto de realidad necesario para que las obras narradas sean consideradas como posibles, al menos el tiempo que dura la proyección, consiguiendo que el espectador suspenda su incredulidad y acepte lo propuesto por las películas

El verdadero tema del cuento fantástico del siglo XIX es la realidad de lo que se ve: creer o no creer en apariciones fantasmagóricas, vislumbrar detrás de la apariencia cotidiana otro mundo encantado o infernal. Es como si el cuento fantástico, más que cualquier otro género, estuviera destinado a entrar por los ojos, a concretarse en una sucesión de imágenes, a confiar su fuerza de comunicación al poder de crear «figuras». No es tanto la maestría en el tratamiento de la palabra o en perseguir el fulgor del pensamiento abstracto que se narra, como la evidencia de una escena compleja e insólita. El elemento «espectáculo» es esencial en la narración fantástica: no es de extrañar que el cine se haya alimentado tanto de ella.⁴¹²

Sin embargo, como sucedía en la literatura, una vez conseguido esto, ¿cómo se mantiene el interés del espectador durante el resto de la obra? Es decir, esta suspensión voluntaria, aceptar la ilusión como algo medianamente real, en cierto modo, ¿es así?, o ¿intervienen o deben intervenir otros factores, en el caso del cine de lo extraordinario, que consigan que el espectador acepte, incluso sin darse cuenta, eso que Lovecraft proponía, “nuestra broma como verdad”?

5.4. Utilización del suspense para generar la atmósfera en el cine

A finales de los años 20 coincidiendo con el auge del cine expresionista y sobre todo con el descubrimiento e implantación del sonoro, comienzan a aparecer cierto tipo de películas que trabajan elementos narrativos que crean tensión e

⁴¹¹ CALVINO, I., *Cuentos fantásticos del XIX*, ed. Siruela, Madrid, 2005, p. 5.

⁴¹² CALVINO, I., *Cuentos fantásticos del XIX*, Op. Cit., p. 5.

incertidumbre, resortes que mantienen el interés del espectador y, lo que es más importante, dotan al film de coherencia dramática solucionando en gran medida los problemas endémicos del medio cinematográfico y al mismo tiempo aprovechando las ventajas que ofrece. Para cubrir el vacío y las desventajas que supone contar una historia compleja, sobre todo extraordinaria en el cine, aparece como una evolución el *suspense* o *suspense*: un conjunto de mecanismos narrativos que se extraen de la literatura pero que llegan al cine transformados debido a la esencia del mismo.

Cuando hablamos de cine de *suspense*, la primera imagen que aparece quizás sea la famosa silueta del cineasta inglés, Alfred Hitchcock, considerado por muchos autores como el creador o el desarrollador de dichas herramientas. Sin embargo, el *suspense*, como muchos teóricos afirman, lleva presente en infinidad de relatos desde que se comenzaron a contar historias. Es una herramienta, un mecanismo necesario para crear interés en la obra y hacerla creíble, administrando las peripecias que representan los personajes y protagonistas de las historias, creando una atmósfera propicia para ello. Este recurso “es el medio más poderoso de mantener la atención del espectador, ya sea el *suspense* de situación o el que incita al espectador a preguntarse: «¿Y ahora qué sucederá?»⁴¹³, que como explicamos pasó a ser la pregunta principal que se hacía el espectador a principios de los años 20. A continuación vamos a exponer los elementos clave que trabaja el *suspense*, y que, por tanto, constituyen sus recursos narrativos como un todo.

En palabras del propio Hitchcock, el *suspense* se diferencia en gran medida de la sorpresa y otros elementos dramáticos porque se va creando a lo largo del tiempo, de la narración, con hábiles detalles, planos sutiles, dosificando la información:

Nosotros estamos hablando, acaso hay una bomba debajo de esta mesa y nuestra conversación es muy anodina, no sucede nada especial y de repente: bum, explosión. El público queda sorprendido, pero antes de estarlo se le ha mostrado una escena completamente anodina, desprovista de interés. Examinemos ahora el *suspense*. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto que el anarquista la ponía. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado); la misma conversación anodina se vuelve de repente muy interesante porque el público participa en la escena. Tiene ganas de decir a los personajes que están en la pantalla: «No deberías contar cosas tan banales; hay una bomba debajo de la mesa y pronto va a estallar.» En el primer caso, se han ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el

⁴¹³ TRUFFAUT, F., *El cine según Hitchcock*, Alianza Editorial, Madrid, 1974, p. 59

momento de la explosión. En el segundo caso, le hemos ofrecido quince minutos de suspense. La conclusión de ello es que se debe informar al público siempre que se puede, salvo cuando la sorpresa es un «twist», es decir, cuando lo inesperado de la conclusión constituye la sal de la anécdota.⁴¹⁴

Según Wulff este fenómeno que afecta tanto la gran mayoría de las películas de Hitchcock como muchos otros relatos de Poe, Henry James y de lo extraordinario, nos muestran cómo “básicamente, tratamos con la incertidumbre del espectador ante eventos próximos”⁴¹⁵, a lo que Wulff llama “anticipación”⁴¹⁶, uno de los pilares del suspense en la creación de la atmósfera y su mantenimiento.

5.4.1. Anticipación: dosificación de información

La anticipación o *foreshadowing* consiste en aportar cierta información durante la narración que no puede ser entendida completamente pues forma parte de sucesos futuros. Es necesario construir un escenario de probabilidades donde los puntos de vista de cada personaje consigan que dicha información sea ambivalente, crear un juego emocional sobre expectativas. Los acontecimientos futuros en la trama deben poseer varias alternativas; en el caso de lo extraordinario-fantástico, Todorov afirmaba que solo podía haber tres, en el caso del suspense pueden ser múltiples, en función de la cantidad de anticipaciones o soluciones posibles que se quiera aportar a la historia. Por ejemplo, en relatos como *Otra vuelta de Tuerca*, según Todorov sólo existirían dos posibilidades: que los fantasmas existieran, siendo por tanto un film fantástico-maravilloso, sin asombro alguno, o bien que fueran parte de la imaginación o locura de los personajes, un relato extraño.

1. La información dada no debería ser entendida completamente pero sí debería servir o percibirse como un punto de inicio para futuros acontecimiento en la historia, tales como situaciones sociales o el propio devenir de los sucesos.
2. Es necesario dibujar un escenario sobre lo que está por venir informando a los espectadores y teniendo en cuenta que conocen sobre el texto y sus relaciones en la vida real como la física y la psicología en general o los códigos y modos narrativos a los que están acostumbrados.

⁴¹⁴ TRUFFAUT, F., *El cine según Hitchcock*, Op. Cit. p. 61.

⁴¹⁵ WULFF, H. J. “Suspense and the Influence of Cataphora on Viewers’ Expectations.”, en *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses and Empirical Explorations*, P. W. Vorderer, H. J; Friedrichsen, M., LEA’s Communication Series, New Jersey, 1996, p. 1.

⁴¹⁶ Ibid.

3. Las situaciones futuras en la trama se ensamblan como un abanico de posibilidades unas más probables que otras debido al grado de anticipaciones con los que la historia puede jugar u ofrecer en una dirección u otra de manera calculada.

4. Finalmente, las posibilidades individuales pueden ser evaluadas y descartadas por la experiencia de los protagonistas. Solo este escenario creará la sensación de suspense: ¡No hay experiencia de suspense sin anticipación!⁴¹⁷

Este proceso narrativo ocuparía todo el relato, finalizando con la resolución de esa pregunta, o bien del desvelamiento de la verdad. Dichas anticipaciones en el caso de que hubiera *efecto fantástico* llegarían a través de pruebas de lo sobrenatural, tanto de su existencia como de su no existencia. Este manejo de la información, esta dosificación en el cine funcionaría de una manera similar a lo que describe Hitchcock en la siguiente cita. Qué decir, qué mostrar y por qué:

El otro día rodaba un espectáculo de una hora para la televisión y se veía a un hombre que entraba en una comisaría para entregarse como prisionero. Al principio de la escena, filmé al hombre en un plano muy cercano, entrando, la puerta que se vuelve a cerrar, se dirige hacia un despacho, pero no mostraba todo el decorado. Me preguntaron: « ¿No quiere mostrar el conjunto de la comisaría para que la gente sepan que estamos en una comisaría? » Y yo contesté: « ¿Por qué? Tenemos al sargento de policía que tiene tres galones en el brazo y que se encuentra en la imagen, lo que basta para dar la idea de que estamos en una comisaría. El plano general podrá ser muy útil en un momento dramático, ¿por qué malgastarlo?⁴¹⁸

Este proceso requiere de la participación del espectador, que comprenda lo que se le muestra y ello le lleve a una conclusión sin que su distribución le confunda. A menudo esta información aparece anticipada a través de situaciones triviales como antes explicaba Hitchcock, situaciones donde irrumpe lo extraordinario. Este fenómeno se denomina *understatement*, “la presentación en tono ligero de acontecimientos muy dramáticos.”⁴¹⁹ Un ambiente cotidiano lleno de personajes ordinarios pero enfrentados a circunstancias extraordinarias. Bajo los postulados del suspense, como ocurre con *Diez Negritos* de Agatha Christie, el asesino puede ser cualquiera y a la vez no ser ningún personaje. Finalmente Wulff considera que el protagonista, o protagonistas si nos encontramos con un relato coral, deben evaluar

⁴¹⁷ WULFF, H. J., Op. Cit. p. 1.

⁴¹⁸ TRUFFAUT, F., *El cine según Hitchcock*, Op. Cit., pp. 189-190.

⁴¹⁹ TRUFFAUT, F., *El cine según Hitchcock*, Op. Cit., p. 72.

todas las posibilidades durante la historia, sus causas y consecuencias, construyendo así la narración de suspense, una constante espera de algo que va a suceder, o de respuestas por encontrar.

5.4.2. Juego de emociones: *curva emocional y misterio*

El suspense suele iniciarse con un suceso-acontecimiento o elemento que envuelve la narración, generando como hemos dicho la atmósfera. Dicha incertidumbre y la información obtenida conllevan a un juego emocional que hace que el espectador participe en la historia, aceptando lo que ve como algo real, incluso situaciones tan estrambóticas y extraordinarias como desee representar el narrador. Muchos autores proponen que para conseguirlo se debe establecer una conexión emocional, ya sea la curiosidad, la sorpresa o bien la tensión, como defienden Raphaël Baroni⁴²⁰ y Meir Sternberg⁴²¹. La experiencia del suspense va más allá de un “de un juego que solo trata con los déficit de información.”⁴²² Para diversos autores lo que propone Aristóteles sobre la *catarsis*, ya explicada, vendría a resumir las consecuencias de la utilización de este método en las narraciones. El relato tiene por objeto la inferencia de un tipo de estado emocional y por lo tanto irracional en los personajes como en el espectador/lector de la obra. Como comprobamos, el principal estado que se intentan inferir en lo extraordinario es lo fantástico, es decir, temor, asombro o duda ante los sucesos o peripecias que viven los personajes o elementos imposibles/improbables representados. No es extraño entonces que se apele al lado irracional de la mente de personajes y espectadores para conseguir esta suspensión. Aristóteles solía circunscribir este hecho a un peligro al que se enfrentaban los protagonistas (por ejemplo la bomba a la que hacía referencia Hitchcock), que generaría esperanza o desasosiego en el espectador, y finalmente alegría si fuera superado y tristeza si ocurriera lo contrario. De modo básico resume este juego de emociones que, como apunta el propio Aristóteles, lleva una evolución que concatena dichos hechos lógicamente, deviniendo unos de otros, como expusimos en

⁴²⁰ BARONI, R., *La tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, París, Seuil, 2007.

⁴²¹ STERNBERG, M. “Telling in Time (II): Chronology, Teleology, Narrativity”, *Poetics Today*, n°11, 1992, pp. 901-948.

⁴²² WUSS, P, *Filmanalyse and Psychologie. Strkturen des Films im Warnerhmungsropeze*, Edition Sigma, Berlin, 1993, p. 329. En MIKOS, L., “The Experience of Suspense: Between Fear and Pleasure”, en *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses and Empirical Explorations*. P. W. Vorderer, H. J; Friedrichsen, M., LEA`s Communication Series, New Jersey, 1996, p. 38.

los elementos de la tragedia, que Aristóteles llamaba fábula. Es una conexión que se fundamenta en una progresiva identificación y avance dramático que otros autores denominan como *progresión dramática*⁴²³ o *curva de evolución del interés dramático*⁴²⁴: “es un movimiento rítmico interno que juega con el equilibrio de las acciones con una clara vocación por el ascenso, y está presente en todas las fases de la obra.”⁴²⁵ La narración comienza emocionalmente en un punto bajo y va aumentando el interés y las emociones a lo largo de la misma hasta la resolución donde se liberan, descendiendo la curva emocional.

Esta curva o juego de emociones suele asimilarse con los elementos necesarios para mantener el interés en la obra como las propias peripecias, barreras giros, o bien, la evolución de la historia. Tal vez funciona más como un truco, como propone el propio Hitchcock, para hacer participe al espectador de las acciones y conseguir atraparle dentro de ellas, ignorando por un momento que es una ilusión eso que está viendo:

Tomemos otro ejemplo, el de una persona curiosa que entra en la habitación de otro y registra sus cajones. Mostramos al propietario de la habitación que sube la escalera. Luego volvemos a la persona que registra los cajones y el público tiene ganas de decirle: «Cuidado, cuidado, alguien sube la escalera.» Una persona que registra cajones no tiene necesidad de ser un personaje simpático; el público sentirá siempre aprensión en su favor. Evidentemente, si la persona que registra es un personaje simpático, se duplica la emoción del espectador, por ejemplo, con Grace Kelly en *Rear Window* (*La ventana indiscreta*).⁴²⁶

Este *increscendo*, este juego emocional consigue el efecto deseado. No solo recupera el interés por la obra o lo mantiene, sino que consigue suspender la incredulidad del espectador, escéptico ante lo que está viendo, sobre todo si se trata de algo descabellado o extraordinario. Prueba de ello es la afirmación final que Hitchcock hace: “en el estreno de *Rear Window*, yo estaba sentado al lado de la mujer de Joseph Cotten y, en el momento en el que Grace Kelly registra la habitación del asesino y éste aparece en el pasillo, ella estaba tan inquieta que se volvió hacia su marido y le dijo: «Haz algo, haz algo.»”⁴²⁷

⁴²³ SUÁREZ, M., *Dramaturgia audiovisual: guión y estructuras de informativos en radio y televisión*, Comunicación Social, Sevilla, 2007, p. 21.

⁴²⁴ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Estrategias de guion cinematográfico*, Op. Cit., p. 219.

⁴²⁵ SUÁREZ, M., *Dramaturgia audiovisual: guión y estructuras de informativos en radio y televisión*, p. 21.

⁴²⁶ TRUFFAUT, F., Op. Cit., p. 60.

⁴²⁷ TRUFFAUT, F., Op. Cit., p. 60.

Thriller otro tipo de curva emocional

Dentro del suspense, en función de la carga emocional o de cómo se construye apareció otro concepto ligado a la forma en que se desarrollaba. Más que como una curva ascendente se produce en ocasiones una especie de movimiento circular o en ocasiones errático. Sería un modo narrativo alternativo al orden clásico del suspense basado de ahí su nomenclatura, *thrill*, una montaña rusa de emociones, “como sucede con las atracciones de barcas, carruseles, tiovivos, [...] una constante pérdida de equilibrio, mareante, con un relativo contacto con la realidad.”⁴²⁸ De ahí surgió el término *thriller*, para definir y acotar ese tipo de películas que iban más allá de lo planteado por Hitchcock. Años después de que se consolidara el suspense cinematográfico, ante la extrema subversión y combinación de elementos dramáticos, personajes y tramas comienzan a denominarse cierto tipo de películas de dicha manera. Algunos teóricos acuñan el thriller como un género y lo intercambian con el suspense debido a la experiencia emocional que ambos plantean y que el thriller explota sobremanera tanto en la literatura como en el cine. El thriller sería una evolución conceptual que haría referencia al juego dramático de las emociones, la excitación y el sentido del suspense, el miedo y la angustia a través de una narración con altibajos. Como vemos es una definición tan amplia y extensa que abarcaría un gran número de relatos.

Thriller es un género de ficción que esencialmente representa héroes comunes enfrentados a villanos que intentan destruirlos a ellos, a su país, a la estabilidad del mundo libre. Lo que define a los thrillers es la manera en que se cuenta la historia no lo que cuenta dicha historia. Hay escenas impactantes, mucha acción, giros constantes en la trama que producen sorpresa y excitación, ambientaciones vibrantes y exóticas, y un interés especial que hace saltar la adrenalina cuando llegamos al clímax final.⁴²⁹

Desde la ciencia ficción, el terror, la aventura, y la fantasía de aventuras, todos caben dentro de esta meta categoría que es el *thriller* y que irremediablemente ha llenado cines, las estanterías de centros comerciales de esta visión reduccionista. El *thriller* se convierte en el cajón de sastre donde surgen multitud de subgéneros y modos narrativos que a veces no comparten ni sus propias premisas dramáticas que

⁴²⁸ MIKOS, L., Op. Cit., p. 38.

⁴²⁹ BENNET, S., *Thriller Fiction Genre definition*, Findmeanauthor.com, Recuperado 6-02-2012. http://www.findmeanauthor.com/thriller_fiction_genre.htm

vienen a demostrar lo vacío de la categoría, siendo más un medio que un fin narrativo o categórico:

| | |
|-------------------------------|--|
| <i>Conspiracy thriller</i> | <i>Supernatural thriller</i> |
| <i>Crime thriller</i> | <i>Techno thriller</i> |
| <i>Erotic thriller</i> | <i>Action Thriller</i> |
| <i>Political thriller</i> | <i>Film-Noir</i> |
| <i>Psychological thriller</i> | <i>Science Fiction Thriller</i> |
| <i>Spy thriller</i> | <i>Religious Thriller</i> ⁴³⁰ |

El enigma o el misterio: ¿ausencia de emociones?

Existe otro apartado que según diversos autores y el propio Hitchcock, carecería de la curva emocional y, por tanto, gran parte de los mecanismos del suspense debido a su esencia misteriosa o enigmática. Son narraciones en las que la incertidumbre y las anticipaciones se manejarían de forma distinta, de manera que no existiría de la misma manera dicha curva emocional y la concatenación de hechos funcionaría más de una manera lógica deductiva del proceso, policial, o bien del misterio planteado. Normalmente suelen basarse en lo que llaman *whodunit*, que traducido sería, “¿Quién lo hizo?”. Se trata de un interrogante sobre un extremo del relato relacionado con el misterio o lo policiaco: buscaría quién o qué cometió el crimen. No siempre aparece pues, como explica Hitchcock el *whodunit* por sí sólo no crea ningún tipo de suspense, es una interrogación que sabemos que será resuelta en algún momento al lo largo de la película o del libro. El interés de la historia generalmente “reside únicamente en la parte final”⁴³¹. El ejemplo paradigmático es Agatha Christie y sus novelas de misterio casi siempre bajo “una investigación laboriosa, escenas de interrogatorio unas tras otras [...] que hacen pensar en un rompecabezas o en un crucigrama. Se espera tranquilamente la respuesta a la pregunta: ¿Quién ha matado? Ninguna emoción”⁴³²

No olvide que para mí el misterio es raramente suspense; por ejemplo, en un «whodunit» no hay suspense sino una especie de interrogación intelectual. El

⁴³⁰ SARICKS, J., *The readers' advisory guide to genre fiction*, ALA Editions, Berkeley, 2001, pp. 316-360

⁴³¹ TRUFFAUT, F., Op. Cit., p. 62

⁴³² Ibid.

«whodunit» suscita una curiosidad desprovista de emoción; y las emociones son un ingrediente necesario del suspense.⁴³³

Sin embargo el enigma y el suspense como comenta el propio Hitchcock en ocasiones si contienen esta pregunta, el *whodunit*, como por ejemplo en *Murder* (1930). En el caso de un relato con *efecto fantástico* sería más bien ¿qué está pasando? (*whatdunit*) y en segundo lugar, ¿por qué?, y ¿qué efectos provoca? Quizás esta diferencia expresa sea que posiblemente como apunta en la siguiente cita el propio Hitchcock, el misterio y el enigma al ser resueltos, descubrir quien es el asesino, o cual era el origen del fenómeno termina con el interés y no hay ninguna razón para visitar esas películas. La estructura es perfectamente trivial pues todo se encamina a esconder ese extremo. En cambio, el suspense, el disfrute de la narración sería la propia construcción de la historia, lo que lleva al desenlace fatal o agraciado. Pero quizás, y de esto ahondaremos más en el siguiente capítulo, en ambos casos, debido a una construcción diferente, el suspense no cesa aún terminando la narración, tanto en relatos que tengan misterio o *whodunnit/whatdunnit*, como en los que no.

Esto me recuerda una anécdota. Cuando empezó la televisión, había dos cadenas rivales que competían entre sí. La primera cadena anunció una emisión «whodunit». Y justo antes de esta emisión, un locutor de la cadena rival anunció: «Podemos decirles ya que en el «whodunit» que emitirá la cadena rival el culpable es el criado.» F.T. Entonces, aunque se trate de un «whodunit»,⁴³⁴

Un ejemplo es *Vértigo* (*De entre los muertos*) de 1958, donde un detective de San Francisco, John Ferguson (James Stewart), aquejado de vértigo y retirado, es contratado por un viejo amigo para que vigile a su esposa que parece estar poseída por un fantasma. Se irán sucediendo los acontecimientos donde lo inverosímil y lo extraño se combinarán con lo real, creando una narración completamente sugerente e imaginaria, donde nada es lo que parece, e incluso, cuando el protagonista cree haber recuperado a esa mujer después de su suicidio, se da cuenta de que todo era un engaño de su amigo. En definitiva, se trata de un juego narrativo que conduce al cine de Hitchcock hacia lo extraordinario, en este caso lo extraño, una exploración de las repeticiones obsesivas de las que dimos cuenta en los temas del fantástico. En *Vértigo* se utilizan uno de los recursos que veremos serán más explotados en lo

⁴³³ TRUFFAUT, F., Op. Cit., pp. 59-60

⁴³⁴ TRUFFAUT, F., Op. Cit., pp. 61-62

extraordinario durante estos años, la música, en especial el compositor Bernard Herrmann que influyó en otros posteriores John Williams.

La película de Hitchcock trata sobre la obsesión, lo que significa que recurre a volver al mismo momento de manera circular, una y otra vez... La música está también construida para fomentar este propósito, mediante espirales, remolinos, llenos de desesperación. Herrmann [el compositor], realmente entendió las intenciones de Hitchcock- quería penetrar en el corazón de las obsesiones humanas.⁴³⁵

5.4.3. Trucos narrativos del suspense: retos de lo extraordinario

En un segundo estadio encontraríamos las diferentes pruebas, evidencias que se nos presentan a lo largo del relato, los diferentes trucos que utilizan los narradores para distraer la atención de la base de la ilusión narrativa, la atmósfera una vez más utilizada como un artificio.

En primer lugar encontramos las *proposiciones epistémicamente débiles*⁴³⁶, es decir, pruebas de la verdad que consisten en, por ejemplo, ser reveladas a través de la acción, o comentarios de personajes mentalmente inestables o infantiles, o bien, en situaciones u objetos narrativos que aparentemente son imposibles o del todo descabellados. Generalmente las pruebas que conducen a la verdad del relato, la naturaleza del suceso sobrenatural o de los crímenes, son utilizadas para despistar a los personajes e incluso el espectador. Normalmente, también contribuyen a la construcción de la *atmósfera*, pues salen de ella aportando puntos de vista ajenos al eje central narrativo, o incluso un punto de anclaje para el protagonista, ya sea para tomar aliento ante los terribles sucesos, o bien confundirlo aún más, mostrándole el camino idóneo. Podemos convenir que este elemento ya aparecía en el relato mitológico y folklórico, e incluso en diferentes géneros como la fantasía, la ciencia ficción, etc....

Un reverso alternativo de la *proposición epistémicamente débil* sería *red herring* o pista falsa. Al igual que el anterior elemento explicado, *red herring* aparece mucho antes de concretarse el suspense o el fantástico en obras anteriores y

⁴³⁵ SCORSESE, M., "The Best Music in Film: Favourites Directors", *Sight & Sound*, Septiembre 2004. Extraído de la página web el día 29-07-2012, <http://webarchive.nationalarchives.gov.uk/20100104170527/http://bfi.org.uk/sightandsound/filmmusic/favourites.php>

⁴³⁶ "actitudes proposicionales epistémicamente débiles." CARROLL, N., *Filosofía del terror o paradojas del corazón.*, A.Machado Libros, 2005, Madrid, p. 312.

diferentes. Sin embargo, su uso habitual en estas narraciones le hace constituirse en un elemento peculiar de estos relatos. El pez rojo o pista falsa consiste en precisamente eso, aportar ciertas pistas falsas que confunden al personaje o le alejan de su objetivo (en ocasiones también al espectador). Al contrario que las proposiciones epistémicamente débiles, *red herring* se atribuye a personajes o situaciones en un principio veraces, o dispuestas de autoridad moral o lógica sobre la narración. En *Psicosis* (1960) basada en la novela homónima de Robert Bloch y adaptada por Alfred Hitchcock. Sucede de forma clara este juego narrativo. Una mujer es asesinada en la ducha de una de las habitaciones del Motel Bates. Durante todo el film creemos que es la madre del joven recepcionista, Norman Bates (Anthony Perkins), la que está cometiendo los crímenes. Sin embargo al final de la película mediante un giro final histórico en el cine, descubrimos que era el propio Norman Bates disfrazado de su madre el que perpetraba los asesinatos. Su psicosis le había hecho imaginar y desdoblarse en su madre, que momificada permanecía sentada en una silla, fingiendo hablar con ella durante toda la película. Ninguno de los personajes o el espectador advierte que el asesino está delante de la cámara, a la vista. Además la acción comienza focalizada sobre el personaje de la actriz que es asesinada Janet Leigh y mediante un proceso de distracción consigue despistar al espectador, consiguiendo su total vulnerabilidad e imposibilidad de descifrar la verdadera naturaleza y el asesino de la historia. Hitchcock lo explica de la siguiente manera:

En realidad, la primera parte de la historia es exactamente lo que se llama en Hollywood un «arenque rojo», es decir, un truco destinado a apartar su atención, con objeto de dar mayor intensidad al asesinato, para que resulte una sorpresa total. Para ello era necesario que todo el arranque fuera voluntariamente un poco largo, todo lo que se refiere al robo del dinero y a la huida de Janet Leigh, para conducir al público a que se haga esta pregunta: ¿Será detenida o no la muchacha? Recuerde mi insistencia sobre los cuarenta mil dólares; me esforcé todo lo que pude antes del film, durante el film y hasta el final del rodaje en aumentar la importancia de este dinero. Usted sabe que el público intenta siempre anticiparse a la acción, adivinar lo que va a pasar, y le gusta decirse: «¡Ah!, ya sé lo que va a pasar ahora.» Por tanto, no sólo hay que tener esto en cuenta, sino dirigir completamente los pensamientos del espectador. Cuantos más detalles damos del viaje en automóvil de la muchacha, más absorto se siente el espectador en su fuga, y por esta razón damos tanta importancia al motorista de la policía de gafas negras y al cambio de automóvil. Luego, Anthony Perkins describe a Janet Leigh la vida que lleva en el motel, cambian impresiones y, también ahí, el diálogo se relaciona con el problema de la muchacha. Se supone que ha tomado la decisión de regresar a Phoenix y devolver el dinero. Es probable que la parte del público que trata de adivinar, piense: «¡Ah, ya!

Este muchacho intenta hacerle cambiar de opinión.» Se da vueltas y vueltas al público, se le mantiene lo más lejos posible de lo que realmente va a suceder.⁴³⁷

Sin embargo, como sucede después al morir dicho protagonista, esa trama desconcierta completamente al espectador, además reforzado por la elección de la protagonista, una estrella de Hollywood por aquel entonces que nadie espera que vaya a morir sin ningún motivo aparente en los primeros minutos del metraje. Así lo confiesa el propio Hitchcock: “por mi parte, el asesinato de la estrella era voluntario, pues de esta manera resultaba todavía más inesperado [...]. Con *Psycho*, dirigía a los espectadores, exactamente igual que si tocara el órgano.”⁴³⁸ El caso de *Rebeca* (1940, adaptada de la novela de Daphne du Marier) que supuso el primer trabajo de Hitchcock en Hollywood también es revelador de estos trucos narrativos. Se trata de una historia realmente extraña donde una pareja recién casada llega su casa en Manderley, antigua mansión y hogar de su difunta esposa, Rebeca. Durante todo el film se crea una atmósfera sobrecogedora que alienta a pensar que Rebeca aún sigue viva, al menos como una presencia inexplicada en la casa: en las cosas que dejó tras de sí, incluso en su marido, y en su ama de llaves. Al igual que el relato de Henry James, *Otra vuelta de tuerca*, no queda claro si es una ilusión mental de la nueva mujer del marido de Rebeca, o bien el fantasma está presente. En ningún momento se menciona el nombre de la nueva mujer del aristócrata inglés, Maximilian de Winter, lo que hace sospechar su cordura y su no existencia. Hitchcock adapta a la perfección la novela, utilizando planos detalle constantemente, para reflejar la presencia de la fallecida Rebeca de Winter en la casa, toallas, manteles, pijamas, maletas... Sin embargo, la clave para esto era conseguir un ambiente opresivo y de irrealidad que reforzaba la distracción sobre el espectador, una pista falsa que describe de esta manera el director:

Sí, precisamente esto es algo que hice sistemáticamente en *Rebeca*, la señora Danvers no anda casi, nunca se la veía moverse. Por ejemplo, si entraba en la habitación en que estaba la heroína, la muchacha oía un ruido y la señora Danvers se encontraba allí, siempre, en pie, sin moverse. Era un medio de mostrarlo desde el punto de vista de la heroína: no sabía jamás dónde estaba la señora Danvers y de esta manera resultaba más terrorífico; ver andar a la señora Danvers la hubiera humanizado.⁴³⁹

⁴³⁷ TRUFFAUT, F., Op. Cit., pp. 236-237.

⁴³⁸ TRUFFAUT, F., Op. Cit., p. 237.

⁴³⁹ TRUFFAUT, F., Op. Cit., p.109

Otro de los trucos que utiliza el suspense es el McGuffin, “un rodeo, un truco, una complicidad, lo que se llama un «gimmick».”⁴⁴⁰ Es decir, es un pretexto algo que, vacío de contenido a los ojos del narrador, da comienzo a la historia o mantiene su interés de manera artificial, pues nunca se demuestra su importancia, salvo para los personajes. Este hecho inexplicado que aparece como tal al espectador, en ocasiones, forma parte del arranque de películas, aparentemente sin mayor importancia después, como sucede en *Psicosis*, o bien, toda su trama depende de la misma quedando inexplicada, como sucede en *Los Pájaros* de 1963 donde, efectivamente, se desarrolla el elemento extraordinario en todo su esplendor. Basada en la novela homónima, la película cuenta el inexplicable fenómeno de que las aves de una determinada localidad comiencen a atacar a los seres humanos sin previo aviso y con una violencia tal que no tiene parangón. Una de las obras maestras del terror, construye una atmósfera opresiva donde los pájaros asedian el pequeño pueblecito y a sus protagonistas, atrapados en la casa familiar e intentando comprender la razón del suceso que, finalmente, queda sin explicación final cuando salen de la casa bajo la atenta mirada de miles de aves que les observan. Una de las claves en *Los Pájaros* es la construcción del espacio fuera de campo, es decir, la sugerencia, la creación de un espacio narrativo que no vemos, pero que se encuentra asediando o acechando a los personajes. Lo más característico, aparte de la banda sonora compuesta por Herrmann que acusa este extremo, son los efectos de sonido: los continuos graznidos de los animales alrededor de la casa, sus patas rascando las paredes, sus chillidos, etc.

Finalmente se reserva un último recurso. Los relatos a veces contienen giros inesperados, o esperados porque han sido hábilmente ocultados al personaje y espectador. Suele coincidir en ocasiones con una profunda anagnórisis e incluso varias, que afectan a los personajes protagonistas. Ese giro inesperado o *twist*, resuelve la historia de una manera espectacular, curiosa e incluso, perturbadora dejando al espectador sin palabras, como sucede en *Psicosis*, o ampliando el efecto dramático causado. Pone fin a las anticipaciones que se han construido para este momento final, cuando la información revelada por completo. Ocupa una porción pequeña de la narración pero sirve como el propio Hitchcock, para mantener el

⁴⁴⁰ TRUFFAUT, F., Op. Cit., p.115.

interés, tanto si son situados a lo largo de la narración como si se reservan para el final.

Sí, en efecto. Van al cine, se sientan y dicen: «Muéstreme.» Luego, sienten deseo de anticipar: «Adivino lo que va a suceder.» Y yo me veo obligado a recoger su desafío: «¡Ah, sí! ¿Con qué eso cree? Bueno, vamos a ver.» En *The Birds (Los pájaros)* he procedido siempre de tal manera que el público no pueda adivinar cuál será la escena siguiente.⁴⁴¹

5.4.4. Implantación y sistematización del suspense en lo extraordinario

Ya iniciada en el siglo XIX, a principios del siglo XX recibe su traslación al cine donde destacan infinidad de obras las adaptaciones de relatos de autores clásicos como Edgar Allan Poe. En la mayor parte de estas películas los guiones exigían importantes giros, anticipaciones y trabajo dramático que se vio continuado en los años 40 con el surgimiento de películas de serie B de la conocida RKO y producidas en su mayor parte por Val Lewton. Finalmente se consolida el horror con temáticas que escapan a lo *mitológico* del género, que ahondan en lo cotidiano, en situaciones posibles dentro de un universo reconocible con personajes comunes, situaciones extrañas provenientes del misterio. Podemos mencionar las obras donde participaron actores de sobra conocidos en el género como Boris Karloff y Bela Lugosi, como son *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1945) de Don Siegel, *La Mujer Pantera* (1942) y *Yo anduve con un zombie* (1943) de Jacques Tourneur o *Freaks* (1932) de Tod Browning, *El hombre invisible* de James Whale (1933). Muestran personajes cotidianos o situaciones de todos los días que se enfrentan a la intrusión, o bien extraterrestre en el caso de *La invasión de los ladrones de cuerpos*, o bien de muertos vivientes de la tranquila y pacífica cotidaneidad, o bien de lo monstruoso. Aunque durante aquellos años estas manifestaciones cinematográficas fueron consideradas como terror/horror, un género muy concreto, hoy en día, desde el prisma del investigador vemos lo apresurado del juicio, pues varias corrientes teóricas consideran algunas de estas películas como pertenecientes a la ciencia ficción, otras a lo fantástico, y otras a la serie B. Una prueba de esta hibridación es la película *Night Monster* (1942), producida también por la Universal, protagonizada por Bela Lugosi y construida bajo preceptos de la novela de misterio, a pesar de contener elementos sobrenaturales, siendo la primera cinta de terror en la que aparece el mecanismo por

⁴⁴¹ TRUFFAUT, F., Op. Cit., p. 229.

excelencia de estas novelas de misterio-policiaco, el *whodunnit*, giro final que revela la pregunta que se cierne sobre la narración, ¿quién lo hizo?, ¿quién es el asesino?, en este caso, ¿qué lo hizo?

En los años 50 y comienzos de los 60 se popularizó este sistema narrativo que empezó a distribuirse por diversos géneros de lo extraordinario como el terror y de la ciencia ficción, invasiones alienígenas, horrores demoníacos, virus... Empiezan a desaparecer las fronteras entre los demás géneros clásicos de Hollywood, como la fantasía, la aventura, y el propio horror, misterio y suspense. Lejos de las películas de animación de Disney, comienzan a surgir a finales de los años 60 adaptaciones de cuentos de hadas y de fantasía que permanecían dentro de los márgenes de la literatura, así como aventuras fantásticas basadas en mitos griegos, como *Jason y los Argonautas* (1963), o leyendas como *Los Viajes de Simbad* (1958, con sus diversos remakes en 1974 y 1977), o rescatadas de relatos de Julio Verne como *La Isla Misteriosa* (1961), así como diversas adaptaciones de las novelas de Tolkien a mediados de los años 70 con poco éxito. En su gran mayoría la fantasía de aventuras era realizada a través de la animación como sucedió con la obra de Tolkien.

En 1963 aparecen *The Haunting* de Robert Wise y una serie de adaptaciones de relatos de Poe realizados por Roger Corman e interpretados por Vincent Price. Son películas que recrean unas atmósferas opresivas e inquietantes que revelan el poder cinematográfico ya desplegado durante los años 20 previos al sonido. En *The Haunting* (basada en una novela homónima) los personajes, un grupo de parapsicólogos se enfrentan a una presencia que va manifestándose en la mansión según avanza el relato. El temor irá creciendo terminando el relato con la huida de los personajes de la casa. Otros ejemplos cinematográficos como *La cosa que vino del espacio exterior* y *Los Ladrones de Cuerpos* (1958) de Robert Wise, *The Innocents* (1961) de Jack Clayton, basada en la novela de Henry James ya comentada, *Otra Vuelta de Tuerca*, *La Semilla del Diablo* (1968) de Roman Polanski, y *La Noche de los Muertos Vivientes* (1968) de Romero, siguen ahondando en las técnicas del suspense, técnicas al servicio de lo extraordinario, del terror, casi siempre asociado a la irrupción o presencia de lo sobrenatural en la realidad cotidiana. En cuanto al cine europeo, además del éxito de las películas de terror de la Hammer, quizá una de las más inquietantes sea *Las tres caras del miedo* (1963) del

director Mario Bava. Sigue las pautas referentes a la posesión y la irrupción de lo sobrenatural como ocurría con *Rosemary`s Baby*, añadiendo el estilo que Mario Bava creó en *La Máscara del Demonio* (1960), heredero de las técnicas del suspense de Hitchcock. Es en *La gota de agua*, uno de los relatos de *Las tres caras del miedo*, donde el miedo informe aparece representado realmente, quizás en toda su extensión, al igual que sucede con el relato de carácter inusual de Chéjov. En este relato vemos como la codicia y lo espectral son representaciones del remordimiento y de la angustia vital, temas que por ende son geocéntricos en lo extraordinario y claves en los relatos que desarrollan el miedo informe en la actualidad y durante el siglo XIX.

Capítulo 6

La cotidianización de lo extraordinario en el cine

*El cine debe capturar no el mundo, sino las creencias
Del mundo, nuestra única conexión. La naturaleza de la ilusión
Cinematográfica muchas veces se ha planteado. Recuperar
Nuestra fe en el mundo –ese el poder del cine moderno.
The Imaginary Signifier. Christian Metz.*

6. Revitalización de los géneros de lo extraordinario

Como sucedió en la época de Hitchcock, dentro del lenguaje cinematográfico de lo extraordinario, se produjo un salto cualitativo durante los años 70-80, época convulsa a nivel mundial, pero muy fructífera para los avances en el terreno cinematográfico. A principio de los años 70, posiblemente, quizás por contexto histórico, como señala Gubern, quizás por el avance tecnológico del cine, o bien, por el éxito de producciones citadas de bajo presupuesto realizadas en años anteriores, aparecen auténticos clásicos de lo extraordinario: el terror, la ciencia ficción, lo fantástico, lo extraño y lo misterioso se funden para crear obras como *El Exorcista* (1973), *La Profecía* (1976), *The Sentinel* (1977), *Alien* (1979) y *Carrie* (1976), primera adaptación de un joven escritor que escribía profusamente y llenaba estantes de gasolineras por toda Norteamérica, Stephen King.

A partir de 1973 se produjo en la industria cinematográfica occidental un enérgico relanzamiento del género terrorífico, cristalizado en *El Exorcista* (*The Exorcist*) de William Friedkin, cuyo inmenso éxito comercial generó un denso filón de secuelas y de subproductos demoníacos. Ese mismo año fue precisamente el del primer choque petrolífero, que inició una crisis profunda de la estabilidad y expectativas de la sociedad industrial avanzada, dando así la razón a la teoría tradicional que, desde

el célebre estudio de Kracauer sobre el cine alemán, vincula el auge del cine terrorífico a los períodos de crisis social.⁴⁴²

Mientras se sucedían adaptaciones literarias de historias de terror de escritores de la época o aventuras de Stevenson, Verne, Twain y Haggard, surge también una corriente de cineastas encabezada por George Lucas y Steven Spielberg que consiguen consolidar lo extraordinario cuya principal aportación fue la “renovación del género híbrido, inspirada en sus referentes literarios y dotada al mismo tiempo de una personal impronta creativa que conjugaba, a un tiempo, la realidad social de la audiencia con los mitos de la cultura popular, las leyendas y los cuentos de hadas.”⁴⁴³ Así Spielberg, y la mayor parte de cineastas que lo rodearon desarrollan este modo narrativo durante los años 70 y 80 con gran profusión⁴⁴⁴.

El caso de Steven Spielberg, y la irrupción de otros de los cineastas más afines a él, tanto generacionalmente como cinematográficamente, es clave para revitalizar los códigos de lo extraordinario, sus diversas manifestaciones (sobre todo la fantasía que como vemos se estancaba o el caso del terror que degeneraba), así como dotarlos de nuevas técnicas, temáticas y visiones dramáticas. Aunque Steven Spielberg no es un autor que centró toda su obra sobre lo extraordinario, como le sucedía también a Hitchcock, sí que aportó nuevas perspectivas, nuevos horizontes que merece la pena señalar. Incluso la mayor parte de sus obras, llamémoslas realistas, incluyen ciertos elementos, ya sean procedentes de la tradición del cuento de hadas, de los sueños, o de un carácter de irrealidad e inocencia propios de la infancia (incluso de ansiedad y paranoia), que los hace únicos.

Tomar el realismo como convención puede ser un problema, pero incluso si lo hacemos en las películas de Spielberg que pueden considerarse como más reales a

⁴⁴² GUBERN, R. “La nueva edad del terror.”, *Contracampo* n. 24, Octubre, Madrid, 1981, p. 35.

⁴⁴³ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasia de Aventuras: claves creativas en novella y cine*, Op. Cit., p. 21.

⁴⁴⁴ Por citar algunas películas como, *La Guerra de las Galaxias* (1977), la trilogía de *Indiana Jones* (*Raiders of the Lost Ark*, 1981), *E.T.* (1982), la saga de *Conan el Bárbaro* (1982), *El cristal Oscuro* (1982), *Compañía de Lobos* (1983), *The Terminator* (1984), *Gremlins* (1984), *Cazafantasmas* (1984), *Regreso al futuro* (1985), *Legend* (1985), *La historia Interminable* (1984), *Splash* (1984), *El Secreto de la Pirámide* (1985), *Los Goonies* (1985), *Lady Halcón* (1985), *Los Inmortales* (1986), *La Princesa Prometida* (1987), *Baterías No Incluidas* (1987), *Big* (dirigida por Penny Marshall y escrita por la hermana de Spielberg, Anne, 1988), *Willow* (escrita por George Lucas y dirigida por Ron Howard, 1988), *¿Quién Engaña a Rogger Rabbit?* (1988), *Las aventuras del Baron Munchausen* (1989), *Abyss* (1989), *Always* (1989), *Hook* (1991)... Muchas de ellas, dirigidas, escritas o producidas por las compañías de Spielberg y Lucas, Amblin Entertainment y Lucasfilm, o bajo prismas creativos muy similares.

veces se introduce lo extraordinario, lo fantástico: por ejemplo, *1941* (1979) es una frenética farsa; *El Color Púrpura* (1985) es una historia similar a Caperucita; y el *Imperio del Sol* (1987), con sus toques de imaginario surrealista, que como yo llamo “el sueño de la guerra de un niño” (Gordon). Spielberg siempre dice lo siguiente: “¡Hago películas que están un poco por encima o por debajo de la vida pero no son la vida real!”⁴⁴⁵

Una constante, que ya vimos en el cine de Hitcock, para dar verosimilitud a las historias es hacer lo mismo que en la literatura, enfrentar personajes cotidianos a lo imposible, a lo improbable. Aunque ya se venía haciendo en el cine, es a partir de los años 70 donde a través de una puesta en escena elaborada esto se consigue con éxito similar que en la literatura. Los mayores exponentes serán directores como Martin Scorsese, Brian de Palma, David Cronenberg, John Carpenter, Ridley Scott, Robert Zemeckis, Chris Columbus, Joe Johnston, Frank Darabont, entre otros, y sobre todo Steven Spielberg⁴⁴⁶. A través de una construcción particular narrativa y de puesta en escena consiguen trasladar y hacer empatizar a personajes con el espectador medio, creciendo por tanto las posibilidades dramáticas del suspense, y, por tanto, amplificando la suspensión involuntaria ante lo extraordinario. Todo este proceso, que forma parte de la cotidianización, da un giro más hacia un cuestionamiento de la realidad más acusado. En años anteriores este hecho se había trabajado en menor medida, quizás debido a las adaptaciones de novelas e historias que sí trataban este aspecto y como veremos se volverá más acusado en esta época. Algo no funciona en el universo de ficción, fiel reflejo de la realidad, que se aprovecha para llegar a través de un lenguaje modernizado utilizando todas las facetas de la construcción narrativa, como el montaje y la posproducción.

⁴⁴⁵ GORDON, A., *Empire of Dreams: The Science Fiction and Fantasy Films of Steven Spielberg*, Roman & Littlefield Publishers, Maryland, 2008, p. 2

⁴⁴⁶ Muchos de ellos terminarían colaborando en la serie creada por Steven Spielberg en los años 80, *Cuentos Asombrosos (Amazing Stories)*. Se trataban de una serie de capítulos realizados por diferentes directores coordinados por Steven Spielberg para la cadena NBC. Entre ellos destacaban los ya mencionados más Clint Eastwood, Irvin Keshner, Martin Scorsesse y Bob Balaban. Estas historias trabajaban postulados tanto del suspense, como del terror, o de la ciencia ficción, aventura y fantasía, quizás las primeras manifestaciones en televisión de lo que hemos llamado como *fantasía de aventuras*. En palabras del presidente de la NBC por aquella época, Amazing Stories era “un show con mucha diversión, misterio aventura e imaginación con toques de comedia. [...] Es como regresar en cierto sentido a lo que se hacía en televisión en los años 50 con 'Alfred Hitchcock Presents' o 'Twilight Zone'” BENNETTS, L., “Spielberg to Produce Adventure Series for NBC”, *The New York Times: Cultural Desk, Tuesday Late City Final Edition*, July 31, New York, 1984, p. 18.

6.1. Personajes cotidianos enfrentados a circunstancias extraordinarias

Uno de los cambios fundamentales que se logran dar es un salto más en esta carrera por vencer la incredulidad del espectador y su habituación a los resortes narrativos para sorprenderle, asustarle o asombrarle, presentando personajes cotidianos, parecidos a él mismo, capaces de sufrir ante lo extraordinario. Aunque se habían utilizado anteriormente personajes similares, la distancia fue creciendo con respecto al espectador. Y no por su construcción dramática sino, tal vez, por decisiones que afectaban más a lo técnico, es decir, la puesta en escena, encuadres, música, lenguaje formal que se adentraba más en su universo de ficción, en sus conflictos internos, para hallar, encontrar, lo que no funciona. Uno de los mayores exponentes, en tanto en cuanto a innovación de lo extraordinario y la introducción de este tipo de personajes es Steven Spielberg, aunque, como ya hemos citado, también aparecen otros directores que siguen su estela o abren nuevos caminos.

El caso de Spielberg es revelador. Desde “1971 a 2005 Spielberg ha producido cerca de 16 películas de fantasía, ciencia ficción o terror”⁴⁴⁷, siendo este último el género de lo extraordinario menos desarrollado en su filmografía. Tanto en importancia como en versatilidad puede compararse la obra de Spielberg basada en lo extraordinario “con Stephen King, si nos referimos a la hora de innovar y producir ciencia ficción, fantasía y terror”⁴⁴⁸, acercándola al público y espectador general. De hecho sus primeras producciones estaban relacionadas con el terror más que con ningún otro género de lo extraordinario, como son *El Diablo sobre ruedas* (*Duel*, 1971), *Influjo del mal* (*Something Evil*, 1972), *Tiburón* (*Jaws*, 1975), *Poltergeist* (1982) y *Dimensión Desconocida* (*The Twilight Zone*, 1983). De hecho su debut tras las cámaras fue en *El Diablo sobre ruedas*, relato adaptado de Richard Matheson (responsable de muchas historias de lo extraordinario), originalmente ideado para transmitirse en televisión (tv movie). La historia está basada en la experiencia de Matheson un día en la carretera cuando empezó a ser acosado por un camión. Más tarde escribió el relato que fue publicado en *Playboy* en 1971. El propio Spielberg cuenta que cuando leyó la historia se vio reflejado en ella durante su experiencia viajando cuando era un adolescente a California: “fue como si me sucediera a mi...

⁴⁴⁷ GORDON, A., *Empire of Dreams: The Science Fiction and Fantasy Films of Steven Spielberg*, Op. Cit., p. 2

⁴⁴⁸ *Ibíd.*

en todos los años que llevo haciendo películas nunca encontré algo tan potencialmente terrorífico y de suspense como *El Diablo sobre ruedas*⁴⁴⁹. El film cuenta el inexplicable suceso de un hombre que se ve en su coche, David Mann (Dennis Weaver), acosado en la carretera por un camionero que intenta matarle después de haberle adelantado. A pesar de no contener ningún elemento que cause ruptura con el mundo real, lo extraordinario del filme se manifiesta de dos maneras: la primera, el propio hecho inexplicable, paranoico y obsesivo que un conductor de camión por un simple adelantamiento quiera matar al protagonista, y la segunda, que jamás veamos a dicho conductor, siendo una silueta negra conformando al propio camión la fuente y objeto del suspense y el terror.

El diablo sobre ruedas bordea los límites del fantástico, lo que lo convierte en un sueño ansioso, irreal. Un camión tan largo no puede acelerar de esa manera. La Némesis del héroe es una máquina, no un hombre. El conductor del camión es una presencia sombría, etérea mostrada brevemente en fragmentos: una mano sobre el volante, un brazo fuera de la ventanilla haciendo señales, las botas o la parte inferior de unos vaqueros. Nunca es visto por completo y jamás se le ve la cara. Como resultado, el camión parece que se conduce solo y el héroe resulta que es perseguido no por un ser humano sino por una fuerza maligna, diabólica, de modo completamente irracional.⁴⁵⁰

Al principio la cinta duraba unos 74 minutos y fue estrenada para televisión. Debido al éxito años después se añadieron 15 minutos más de metraje para llevarla a las salas de cine. En la primera versión casi todo el film carecía de diálogo, y la tensión fue tal que los productores obligaron a Spielberg a reintroducir las escenas con dialogo que fueron eliminadas en la versión anterior y a añadir otras más. Las técnicas utilizadas se asemejaban a las dispuestas por Hitchcock en su cine, sin olvidar el sello personal de la historia, un carácter paranoico que quería imprimir, siguiendo al maestro “pero en vez de realizar un pastiche de los thrillers de Hitchcock, adapta las técnicas aportadas a su propia sensibilidad”⁴⁵¹. Al igual que Hitchcock, Spielberg desarrolló un complejo storyboard para dibujar la acción, eje central de la narración y del suspense que quería aportar al film como él mismo cuenta.

Siguiendo el patrón de las historias de Hitchcock, *El diablo sobre ruedas*, también pone en el disparadero a un hombre corriente ante circunstancias

⁴⁴⁹ BIANCULLI, D., “Interview with Steven Spielberg”, *Starlog*, January, 1986, p. 23

⁴⁵⁰ GORDON, A., Op. Cit., p. 16.

⁴⁵¹ MORRIS, N., *The cinema of Steven Spielberg: Empire of Light*, Wallflower, Ixmdom, 2007, p. 29

extraordinarias. Serán sus reacciones, sus dudas, sus problemas los que irán dando forma a la acción, una constante dramática que girará en torno al juego del ratón y el gato, siendo David Mann, el protagonista, la víctima, y el loco camionero el gato. Entonces “el caos y la violencia surgen desestabilizando su anodina rutina. La vida del héroe se encuentra en peligro, está atrapado por las malvadas fuerzas y el clímax tiene lugar sobre una colina, un despeñadero.”⁴⁵² Este sería el esquema básico planteado en muchos de los pastiches que utilizan el thriller; sin embargo, Spielberg va más allá, plantea la paranoia, plantea la posibilidad de vivir en un mundo inseguro, un mundo azotado por las máquinas deshumanizadoras y hombres perdidos en medio de la carretera, incomunicados, “critica no las máquinas en sí sino la mecanización de la vida.”⁴⁵³

La vida entera de Dennis Weaver [es el actor que interpreta al protagonista de *El Diablo sobre ruedas*, aquí se refiere a su personaje], es muy similar a la de los camiones... Su vida se rige a través de unos patrones rígidos como son llegar al trabajo a tiempo y contemplar con desidia el devenir del mundo [...] un hombre que no espera de la vida nada más allá, siendo lo más desafiante que le puede suceder cuando su televisión se rompa llamar al técnico para repararla⁴⁵⁴

6.1.1. La importancia del montaje y postproducción en lo extraordinario

Quizás el elemento clave para conseguir esta innovación fue el montaje. Es un recurso fundamental en el cine pero quizás con el paso de los años fue perdiendo su importancia, relegado por el *modelo de representación institucional*, ya mencionado, que consideraba el montaje o cualquier recurso similar una ingerencia en la narración y por tanto algo a evitar. Tal vez, este desdén fuera por dos motivos. En primer lugar su asociación clara con el truco, denostado durante años, de la magia. Méliès y el resto de *cinemagicians*, basaron sus obras en la manipulación a través del montaje en muchas ocasiones. Como señala Gaudreault, “la varita mágica de Méliès fueron primero y principalmente un par de tijeras”⁴⁵⁵, la magia de editar y ensamblar sustituyó al truco de manos. Y en segundo lugar, por el hecho de que el montaje era base principal del cine soviético que por aquellos años de guerra fría suponía poco menos que un crimen (caza de brujas). Además también permanecía el

⁴⁵² GORDON, A., Op. Cit., p. 15.

⁴⁵³ GORDON, A., Op. Cit., p. 16.

⁴⁵⁴ CRAWLEY, T., *The Steven Spielberg Story*, Quill, New York, 1983, p. 26.

⁴⁵⁵ GAUDREULT, A., “Méliès the Magician: The magical magic of the magic image.” Op. Cit. p. 167.

tremendo poder de los estudios cinematográficos que controlaron todas las fases de la producción evitando que directores y autores entraran en el proceso de montaje y posproducción. Esto hacía que muchos de ellos, como Hitchcock, renegaran de esta fase cinematográfica, rodando casi en exclusiva lo que al final se iba a ver en la pantalla sin apenas modificaciones a posteriori.

Así que la gran innovación de Spielberg, y otros autores, fue la construcción narrativa a través del montaje, dando una mayor velocidad de planos que llevan a vertiginosas persecuciones y sobre todo, a la creación de una atmósfera asfixiante donde el protagonista no tiene un momento de respiro. La banda sonora y los efectos de sonido juegan también un papel fundamental. La ausencia de diálogo (que ya dijimos que fue rebajada por los directivos del estudio, pues la intención de Spielberg era hacer la película prácticamente muda en ese sentido)⁴⁵⁶ y los silencios que antes remarcábamos, enfatizaban el aislamiento del protagonista, pues nadie puede ayudarlo, ni siquiera el mismo que fracasa una y otra vez intentando escapar. Este hecho es costumbre en muchas de las obras de lo extraordinario donde, o bien, la comunidad o resto de personajes no creen al protagonista, o bien, es totalmente ignorado como en este caso. Además la música y los efectos de sonido, recuerdan a las composiciones de Bernard Herrmann para Hitchcock, sobre todo en su trabajo en *Psicosis*, ganan importancia. La banda sonora fue realizada por Billy Goldenberg que siguió las indicaciones de Spielberg en este sentido (hecho que repitió con sus siguientes compositores, sobre todo con John Williams). El papel preponderante de la música contribuía al igual que en *Psicosis* a remarcar los momentos más impactantes, generando dicha atmósfera opresiva. Por último, la creación de los efectos de sonido remarcaban el carácter extraordinario del camión, que, por ejemplo, en la escena final, le introdujeron rugidos de un animal que sustituyeron al típico ruido de motor, lo que le transformaba en una especie de bestia mecánica más aterradora si cabe.

El Diablo sobre ruedas, es un viaje calculado cuidadosamente a través de una montaña rusa de suspense y emociones que también da paso a una profundidad mayormente psicológica. Todos los elementos trabajan juntos para implicar al público e identificarnos con el héroe [...]. Spielberg juega con su audiencia, haciendo trucos e impactando gradualmente, construyendo el suspense, a veces

⁴⁵⁶ McBRIDE, J., *Steven Spielberg: A Biography*, Simon and Schuster, New York, 1997, p. 206.

haciéndolo desaparecer, bajando las defensas del espectador, manejándolo, hasta que lo conduce a un clímax con una tensión indescriptible.⁴⁵⁷

Otro de los ejemplos clásicos que ya hemos citado fue la película de *Tiburón* (*Jaws*, 1975), basada en el bestseller de Peter Benchley. *Tiburón*, llevó a Spielberg a entrar dentro del reducido club de directores capaces de aterrorizar al público mundial que asistía a ver la película y conseguir que la cinta fuera nominada a mejor película para los Oscars (algo muy difícil para las películas del género de terror). Siguiendo los mismos patrones practicados en *El Diablo sobre ruedas*, *Tiburón*, plantea el hecho extraordinario que un gigantesco escualo blanco irrumpa en las tranquilas playas del pueblo Amity Island (nombre que recordaremos de los extraños sucesos de Amity Ville, no por casualidad), en el que los confiados veraneantes y bañistas apuran su tiempo libre antes de regresar a la ciudad tras el cálido verano. Comienzan a producirse extrañas desapariciones y muertes en la zona, que llevarán al jefe de policía Brody (Roy Scheider) a enfrentarse en un duelo final para cazar a la bestia. A pesar de que el hecho se basara en ciertos ataques reales que se produjeron en 1916 en Nueva Jersey, es la ambientación y la atmósfera que creó Spielberg lo que convirtió a *Tiburón* en un clásico de la historia del cine.

Tiburón se estrenó en el verano de 1975 recaudando cerca de 475 millones de dólares en todo el mundo, convirtiéndose en la película más taquillera de la historia hasta entonces. Quizás lo más complicado e innovador para crear la atmósfera en *Tiburón*, fuera la introducción de ciertos elementos catafóricos para el suspense. En *El diablo sobre ruedas*, ya señalamos algunos, como por ejemplo, no mostrar nunca al conductor, e identificar al camión con el foco del peligro mediante planos subjetivos, efectos de sonido etc. En *Tiburón*, Spielberg da un paso más y nos muestra las infinitas capacidades del cine para conseguirlo. Lo que parecía un problema años antes, es decir, que la cámara lo mostraba todo, a diferencia de la narración escrita, y no se podía ocultar nada a los espectadores, Spielberg lo canaliza positivamente, al igual que hiciera Hitchcock, pero de un modo más elaborado. Por ejemplo, durante todo el film asistimos desde su comienzo a una serie de anticipaciones, ya sea mediante objetos, personajes, o situaciones que van preparando el camino y haciendo posible la irrupción del gran tiburón blanco. Desde

⁴⁵⁷ GORDON, A., Op. Cit., p. 14.

la aparición del biólogo marino Matt Hooper (Richard Dreyfuss), un científico que no solo se encuentra con la bestia sino que mucho antes establece las posibilidades que algo horrible pueda pasar en Amity, hasta el obsesivo cazador de tiburones Quint (Robert Shaw), al que se presenta “en acción con un esqueleto de tiburón, unas mandíbulas, reflejo de la pasión de Quint por la cacería, así como arpones y encuadres de dientes de tiburón.”⁴⁵⁸ También encontramos el enconado enfrentamiento entre estos personajes y el jefe Brody con el alcalde del pueblo que se niega a cerrar las playas debido a las pérdidas económicas. La sensación que consigue crear Spielberg, el juego dramático que desemboca en el desastre, se anticipan gracias a un elemento que vimos en el terror pero que lleva a su máxima expresión, que es el plano subjetivo del monstruo, en este caso el tiburón.

Lo más fascinante en *Tiburón* es que el escualo tiene personalidad, tiene inteligencia, incluso algunas veces creo que el animal tiene sentido del humor, morboso como debería ser. Y esto se consigue en los dos primeros actos de la película antes de que veas al tiburón. Así que la edición ha sido esencial para conseguirlo.⁴⁵⁹

Como encarnación del peligro, se combinaron dos elementos: la banda sonora, en este caso compuesta por John Williams, que acompaña a los ataques o escarceos del animal, y la propia visión del animal desde el fondo del mar que observa y acecha a los bañistas y barcas que va a devorar. Sin embargo Spielberg juega con esta situación para crear una *zona de peligro*⁴⁶⁰, un horizonte de posibilidades con los que manejar la tensión dramática despistando al espectador como en la siguiente secuencia.

Justo al principio de la película se suceden dos planos por encima y debajo del agua que ahondan en la confusión. Las secuencias bajo el agua fueron filmadas con un movimiento de cámara que claramente está sugiriendo que algo observa a una chica. Antes había asumido que el espectador realiza las hipótesis de lo que sucede a través de este material. La inferencia ofrecida en *Tiburón* es tan simple como efectiva: primero, ese movimiento de la cámara es intencionado. Si hay una intención ahí, quiere decir que podemos asumir que al verlo se deduce que lo que acecha es la criatura que se anuncia en el título del film, el tiburón. Segundo, dicha interacción se produce porque sólo se muestra el ángulo de la cámara y la chica nadando. La

⁴⁵⁸ WULFF, H. J., Op. Cit., p. 5.

⁴⁵⁹ KORDA, S., “We’ll Fix It In The Edit!”, Conferencia pronunciada en la Berlinale Talent Campus, 2005. Recogido de su página web el día 16-08-2012 del siguiente enlace: <http://www.berlinale-talentcampus.de/story/30/1830.html>

⁴⁶⁰ WULFF, H. J., Op. Cit., p. 6.

intención global de la imagen sería muy diferente si se cambiara entonces, entre los movimientos típicos del adolescente voyeur y el tiburón sanguinario.⁴⁶¹

Sin embargo, justo después se descubre que el plano subjetivo era de un adolescente que observaba a la chica para asustarla. Este hecho crea confusión en el espectador, y sobre todo una atmósfera que irá aumentando gradualmente pues la siguiente ocasión si será obra del escualo, que no aparecerá hasta el duelo final contra Brody. La edición y montaje de *Tiburón* corrió a cargo de Verna Fields, que a su vez siguió los mismos postulados de no mostrar al monstruo hasta el final, o velarlo por completo como ya hizo en *El Diablo sobre ruedas*, Spielberg (el conductor fantasma), o Ernst Walker en *The Haunting* (1963). Pero quizás lo más innovador fue un tipo de velocidad de corte en la edición, y sobre todo un truco llamado “wipe by cut”⁴⁶² que la propia Verna Fields bautizó como suyo: puede utilizarse cuando un personaje es filmado desde cierta distancia permitiendo el uso de una lente especial, un tele enfocando gran parte del cuadro. El corte hacia otro encuadre sucede cuando una figura de repente aparece entre la cámara y el personaje, así se enmascara a sí mismo dando una sensación de continuidad evitando que la atención del espectador se vaya o bien centrándolo en otra parte del encuadre, lo que puede provocar un sobresalto al ver irrumpir de repente algo, ya sea una sombra, o incluso el monstruo, en este caso el tiburón en un segundo plano. El siguiente ejemplo propuesto por uno de los críticos más importante de habla inglesa puede ilustrar este hecho propuesto también por David Bordwell.

Tiburón todavía es una de mis películas favoritas. Nunca he sabido como pude ser manipulado de semejante forma, tan sencilla, tan delicada que me hacía reírme de mi propio miedo. (La única película de Hitchcock que me hizo sentir igual en el cine fue *Frenesí*, e incluso es demasiado enfermiza para considerarla similar). Lo que me impresionó fue una increíble y brillante secuencia que comienza con un ángulo muy abierto y en la distancia de Roy Schneider lanzando entrañas de pescado al mar como cebo para el tiburón. Estaba disgustado; le dijo a Shaw y Dreyfuss, ¿Por qué no venís aquí abajo, cojeéis vosotros también una pala y lanzáis esta mierda? Divertido Heh-heh- y de repente una cabeza de tiburón emergió del agua (sin música, sin previo aviso). Sentí como si mi mente colapsara mi cuerpo debatiéndose entre la risa y el espanto que se convirtió en un pavor colectivo en aquel inmenso cine en el que estaba. Literalmente quedé en shock para el resto de la película: cada secuencia editada por Verna Fields había hecho agarrarme al asiento.⁴⁶³

⁴⁶¹ WULFF, H. J., Op. Cit., p. 10

⁴⁶² BORDWELL, D., “Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film”, *Film Quarterly*, Vol. 55, No. 3, 2002, pp. 16–28

⁴⁶³ EDELSTEIN, D., “Did George Lucas and Steven Spielberg Ruin the Movies?”, *Slate.com*, 14 Junio, 2005. Recuperado de la página web el día 18-08-2012 del siguiente enlace:

6.2. Lo extraordinario invade lo doméstico: un paso más

El cuestionamiento imperante durante todo el siglo XIX resurge dando paso a una nueva ola de cotidianización, es decir, la traslación de lo extraordinario a las pantallas cinematográficas y a la narrativa literaria da un nuevo paso. Sin embargo, el fenómeno que puede definir esta época es que lo extraordinario ya no solo se enfrenta con lo cotidiano, es decir, personajes cotidianos enfrentados a circunstancias extraordinarias, sino que también invade el terreno de lo doméstico, la casa, el hogar, y por ende a sus personajes, en ocasiones destruyéndolos y parasitándolos.

En el caso de *El Exorcista* (1973), la cinta de William Friedkin construye una atmósfera narrativa, basada en los efectos de rodaje y decorado opresivo, pues la acción aunque sucede dentro de una casa unifamiliar va degenerando y volviéndose cada vez más inquietante con una banda sonora a cargo del compositor Mike Oldfield. Ello va unido a un montaje muy similar al expresionista, superponiendo imágenes que representan al demonio y, sobre todo, disminuyendo la distancia entre los personajes y el espectador que en algunos casos comparten el mismo patrón identificativo, lugares comunes explotados anteriormente en el cine. Ya señalamos su importancia en seguir los cánones expuestos por otras cintas de los años 60 y relatos del fantástico basados en la representación del demonio, de los peligros de jugar con poderes sobrenaturales que son incomprensibles para el ser humano, y de las consecuencias de los mismos. La cinta de William Friedkin perfecciona todos los elementos fantásticos y atemorizantes creando una atmósfera que sugiere un miedo informe que ya vimos en otras adaptaciones previas, de historias similares, como *La Mascara del Demonio* de Mario Bava, o la citada película de Roman Polanski, *Rosemary's Baby*.

Sin embargo es a partir de 1977 cuando esa introducción y preocupación por lo doméstico en lo extraordinario alcanza sus mayores cotas. De nuevo el joven director Steven Spielberg se embarcó en una nueva producción, en la que participaría por primera vez también como escritor de la historia. Se trataba de una película aparentemente de ciencia ficción relacionada con el contacto con extraterrestres. El film se tituló *Encuentros en la Tercera Fase* (*Close Encounters of the Third Kind*). Tras ciertas fases de duda e incompreensión a la hora de construir el guion (tuvo

http://www.slate.com/articles/news_and_politics/summer_movies/features/2005/did_george_lucas_and_steven_spielberg_ruin_the_movies/all_that_money_can_muck_up.html

innumerables diferencias con Paul Schrader uno de los co-guionistas y con sus productores), Spielberg dio forma a una historia basada en el secuestro de un niño, muy similar al argumento de *Pinocho* de Disney, que en este caso el propio Spielberg señala fundamental, sobre todo como fuente de inspiración una de sus canciones, *When you wish upon a Star*, “realicé mi historia siguiendo el camino que me señaló la canción, la manera que me afectó personalmente.”⁴⁶⁴ El argumento desgrana la irrupción de lo extraordinario (OVNIS) en un tranquilo pueblecito del medio oeste americano, en el que vive Roy (Richard Dreyfuss) con su familia. Paralelamente a este hecho, se suceden los fenómenos extraños de avistamientos y apariciones inexplicables de aviones o barcos desaparecidos, investigados por científicos de la ONU, bajo el mando del experto francés Lacombe (François Truffaut). Temáticamente, parece que la película no se aleja de otros ejemplos de los años 60 muy profusos que trabajan la paranoia alienígena como por ejemplo, *La Guerra de los Mundos*, o *Ultimátum a la Tierra*, e incluso otras películas que si bien tratan de lo mismo no encuentran presencia alienígena (pues utilizan virus), como *La Amenaza de Andrómeda*. Quizás lo más interesante sea lo que comenta Spielberg revisando su filmografía, el hecho de presentar un viaje idealista, una aventura de exploración fantástica-dramática en la que se embarca el protagonista, Roy, intentando encontrar a los OVNIS que le visitaron, que le obsesionan.

Cada vez soy menos optimista, porque tengo siete hijos en un mundo muy práctico, con decisiones prácticas y presiones de tiempo [...] Veo *Encuentros en la tercera fase* y veo la odisea idealista de un hombre que lo abandona todo para seguir su obsesión. En 1997 no haría *Encuentros en la tercera fase* como la hice en 1977. No abandonaría a mi familia. No los echaría de casa para hacer una montaña de papier-mâché, ni les dejaría para irme en una nave espacial. Son privilegios de la juventud.⁴⁶⁵

Además de utilizar los elementos clave que hemos presentado como innovadores durante estos años: efectos de sonido, encuadres, montaje, ángulos, planos, etc. El viaje de Roy arranca cuando lo extraordinario irrumpe en su vida, cuando una noche intentando cumplir su trabajo un OVNI se le aparece quemando la mitad de su cara con su potente haz de luz. El encuentro cambiará su vida para

⁴⁶⁴ McBRIDE, J., *Steven Spielberg: A Biography*. Faber and Faber, New York City, 1997, p. 260.

⁴⁶⁵ SPIELBERG, S., “The Making of *Close Encounters of The Third Kind*.” *Edición Especial: Encuentros en la Tercera Fase*, Columbia, 2001.

siempre, alejándolo de su familia, y posteriormente viajando al lugar donde la nave nodriza contactará con los seres humanos. El mundo de Roy, el que le rodea, es totalmente caótico y libre de magia, sin embargo, él aún juega con maquetas, aún le gustan las historias como Pinocho, conserva la creencia en la fantasía.

Encuentros en la tercera fase inició esta tendencia marcada en Spielberg que culminaría en el éxito sin precedentes de *E.T.* Tal vez el universo de ficción presentado paralelamente entre los científicos y la vida en Indiana de Roy y Jillian, la madre de Barry el niño secuestrado, supusiera una combinación difícil, de una grandilocuencia complicada debido al gran número de efectos especiales, maquetas, y localizaciones, quizás llevó el mensaje y la trama que Spielberg quería transmitir a difuminarse, a pesar de ciertas escenas que merece la pena señalar. Una de las más famosas y que veremos como en películas posteriores cita, sea la del secuestro de Barry, el hijo de Jillian por parte de los extraterrestres. La escena cuenta cómo los alien descienden sobre la propiedad, y comienzan a intentar entrar en la casa para llevarse al niño. En ningún momento les vemos, algo novedoso en este tipo de género lo que nos recuerda obras como *El Amanecer de los Muertos* y las inquietantes imágenes del asalto de los zombis a la casa, realizados por George Romero. Lo extraordinario se representa a través de los juguetes que empiezan a encenderse solos, los electrodomésticos, e incluso los tornillos que se sueltan y giran por fuerzas ajenas a la naturaleza, desconocidas, así como las luces que rodean la estancia. Una sinfonía de efectos especiales que rodados de continuidad ayudan a crear esta sensación de lo extraordinario, unido a los efectos de sonido que alertan de criaturas invisibles acechando por las paredes, el techo de la casa, incluso el sótano. Quizás esta escena sea uno de los paradigmas de lo extraordinario (aunque como recordamos estemos hablando de fantasía de aventuras, caracterizadas por el asombro ante lo maravilloso).

Así mismo podemos detenernos en otra escena al final de la película, cuando Roy se embarca en la nave alienígena y escuchamos la música de *Wishing upon a Star*, melodía utilizada en casi todas las películas de Disney y especialmente en Pinocho, que nos presenta la felicidad y la maravilla que contempla Roy, como un sueño hecho realidad.

6.2.1. Canalización de lo extraordinario: la casa, la familia y la infancia.

Ciertas manifestaciones de lo extraordinario encajan lo doméstico como un proceso catártico para liberar al individuo del trauma, o bien de la alienación en la que se encuentran, hasta el momento de un modo alegórico. Ya sucedía en la literatura decimonónica y con determinados ejemplos cinematográficos de manera reiterada. Sin embargo, este proceso, en franco declive, recibe una nueva perspectiva más acusada durante estos años y de forma diferente hasta ahora, cuestionando su funcionamiento dramático. Normalmente en las películas de lo extraordinario donde prima la angustia y el terror, la casa y la familia, el ambiente doméstico, es el paradigma del equilibrio o del fatalismo, y la irrupción de lo extraordinario lo único que hace es resquebrajarlo, romperlo, ya sea como efecto fantástico, o bien, catártico, que confirme los valores y la cohesión familiar o termine por destruirla. No existe una necesidad perentoria ni se presenta como tal dicha irrupción, forma parte de cuestiones de casas encantadas, o bien lugares malditos que se desconocía su existencia.

La casa es sin ninguna duda, el universo familiar por excelencia, en los dos sentidos de la palabra: es fácilmente identificable como parte de la realidad cotidiana, a la vez que el hogar tradicional de la familia. El protagonista tipo de la narración fantástica no es lo que se entiende por esta palabra: no es excepcional, en el sentido de que no “merece” ser el personaje principal de ninguna narración por ser demasiado normal y corriente [...]. La familia es la unidad más representativa del mundo industrializado desde el punto de vista económico y cultural, y como protagonista, se opone al personaje del héroe clásico, representado actualmente en las películas de aventuras. La familia es un tipo de protagonista a primera vista ininteresante, y situada en un contexto común y corriente, facilita la identificación del espectador con el universo narrativo.⁴⁶⁶

Y siguiendo esta noción: la familia, la casa, representarían el orden, lo que viene alterado por la irrupción de lo extraordinario que la desestabiliza, o bien, cohesiona más o la destruye como sucede en *El Resplandor*. En cambio Spielberg introduce al igual que el resto de películas que hemos citado en los años 80, siempre que traten de historias en lo cotidiano doméstico, la familia, lo doméstico como un efecto catalizador de lo extraordinario, una especie de regreso a casa posible. Los hogares en estas películas, como señalaba Nikolajeva, están dominados por el cambio, la ausencia, la pérdida, y es lo extraordinario lo que les devuelve al estado

⁴⁶⁶ FERRERAS, D., Op. Cit., p. 187.

anterior. Sobre este extremo muchos teóricos analizan el caso de *Poltergeist* (1982), que escribió y produjo Spielberg al mismo tiempo que *E.T.*: “E.T. el Extraterrestre” es un cuento de hadas. Un cuento de hadas moderno sobre el amor... “Poltergeist” es un grito... “E.T. el Extraterrestre” es un susurro... “Poltergeist” es mi pesadilla particular. “E.T. el Extraterrestre” es mi resurrección personal.”⁴⁶⁷ Maria Nikolajeva señala este extremo como común en la mayor parte de historias de fantasía infantil. Lo llama *ausencia*, que viene a ser un problema que surge, algo que no funciona en el mundo que anticipa y demanda la irrupción de lo extraordinario, como sucede en la película *E.T.*

La ausencia es un patrón esencial en la mayor parte de libros para niños (así como los realistas y fantásticos) donde asume varias formas: los personajes se cambian a una nueva casa, están de vacaciones, sus padres están ausentes o muertos. Este cambio brusco en la vida habitual de los personajes prepara la llegada de algo extraordinario, algo que comienza la trama.⁴⁶⁸

En el caso de *E.T.* es la ausencia de su padre y su aparente infelicidad, pues su madre y su hermano mayor ignoran al protagonista, Elliot. Como vemos la historia contiene rasgos autobiográficos del director. Se basa en la infancia del propio Spielberg, que debido al divorcio de sus padres creó un amigo imaginario, ser que le sirvió de inspiración para la representación del extraterrestre. Como sucede en gran parte de las narraciones de lo extraordinario, este ente alienígena ayuda a un niño Elliot y a sus amigos, frente al mundo adulto, que a su vez intenta evitar que *E.T.* regrese a su casa. Insufla esperanza en una sociedad, en este caso en pequeño pueblo americano. Se centra la acción en esta irrupción de lo extraordinario en lo cotidiano para solucionar un problema, algo típico de fantasía. El segundo estadio, es la necesidad de regresar al hogar del extraterrestre por dos cuestiones: está enfermando por la soledad y los adultos (gobierno, científicos), quieren experimentar con él. Aquí arrancarían la aventura, el objeto externo de los niños para conseguir devolver a su casa a su amigo alienígena. Como señala Antonio Lara, “para los que conozcan sus películas anteriores a *E.T. el Extraterrestre*, ésta se presenta como una lógica consecuencia del desarrollo de un mundo propio, basado en unos presupuestos

⁴⁶⁷ CALDEVILLA, D., Op. Cit., p. 113.

⁴⁶⁸ NIKOLAJEVA, M., *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children.*, Op. Cit., p. 75.

narrativos muy claros y casi, casi, inevitables.”⁴⁶⁹ Y continúa citando a N. Sinyard ejemplificando con una de las escenas⁴⁷⁰ más famosas de la película:

E.T. el Extraterrestre, posee una de las estructuras narrativas más conmovedoras, una acertada combinación de descubrimiento, fuga, caza y rescate, amplificada por algunas invenciones visuales deliciosas como la persecución de las bicicletas que nos lleva, repentinamente, a los cielos, con la famosa escena de Elliot y E.T. sobre la bici, silueteados sobre la figura de la luna llena.⁴⁷¹

En *Encuentros en la Tercera Fase* sucede algo similar pero no tan explícito. A pesar de que Roy, al contactar con los extraterrestres cambia por completo, creando el conflicto con su mujer y sus hijos, es en *E.T.* donde esa influencia entra de lleno en lo doméstico, en la casa. Como comentábamos la ausencia de la figura paterna destacan los problemas de los niños, en especial de Elliot que se siente solo, necesitado de un amigo, el extraterrestre. Dicha irrupción cambia a los personajes de una manera radical, en especial a los niños, su hermana Gertie, Michael, el hermano mayor. Elliot descubre la amistad incondicional, y en parte a los adultos, que no comprenden el mundo infantil, como son su madre y el científico interpretado por Peter Coyote, como comenta el propio Spielberg.

Posiblemente “E.T. el Extraterrestre”, es mi película más emocionante, porque trata sobre valores humanos, sobre la necesidad de comprendernos unos a otros. Pero también es una película sobre la compasión. En algunos momentos puede resultar desgarradora, porque Elliot se da cuenta de que E.T. está solo, de que debe ayudarlo a volver a su casa, a sobrevivir. Por otra parte, por esa mutua comprensión, que surge entre ambos E.T. comprende a su vez que Elliot sufre también a causa de que su padre se ha ido a México con otra mujer y su madre está intentando recuperarse del trauma de la separación. Elliot es, en esos momentos, un chico bastante desamparado. Esa situación de desamparo de uno y otro transforma su relación en una especie de love story para ambos. E.T. tiene seiscientos u ochocientos años y Elliot es sólo un muchacho, pero se entienden perfectamente.⁴⁷²

Utilizando el ejemplo de Spielberg localizamos la tendencia seguida por la narración de lo extraordinario durante estos años. Por un lado tenemos historias como *Poltergeist*, historias de terror, que bajo un efecto numinoso, ominoso, fantástico, destruyen o recuperan los ambientes domésticos sobre los que suceden.

⁴⁶⁹ LARA, A., *Spielberg: maestro del cine de hoy*. Colección “Perfiles de hoy”, Editorial Espasa-Calpe, Madrid, 1990, p. 141.

⁴⁷⁰ Escena que le sirvió a Spielberg para utilizarla de logo corporativo en su nueva productora Amblin Entertainment.

⁴⁷¹ LARA, A., Op. Cit., p. 82.

⁴⁷² CALDEVILLA, D., *El sello Spielberg.*, Ed. Visión Net, Madrid, 2005, p. 106.

Por otra parte, estaría el lado luminoso, el de la fantasía de aventuras, la fantasía, donde lo mágico y lo fantástico, donde el escapismo y la curación, es decir, la renovación (*recovery*), se encuentran representadas en las aventuras de exploración que realizan sus protagonistas, que en la mayoría de casos son niños. La “fantasía se concibe como el ecosistema vital de los personajes infantiles, ajenos al mundo cotidiano.”⁴⁷³, ajenos, no porque no se encuentren en él, sino porque no encajan, son hijos de padres divorciados, o sufren traumas, como los que señalaba Nikolajeva, de separación, “son niños solitarios, hijos de padres separados (Elliott) o inexistentes (Barry), que buscan una amistad especial porque no la encuentran en su padre ni en otros chicos. A diferencia de lo que sucede con la inestabilidad familiar, Spielberg siempre solucionará este problema fundamental de sus protagonistas.”⁴⁷⁴ Lo que se plantea es un conflicto entre el mundo cotidiano de los adultos, incomprendible para los niños, y el mundo mágico, más cercano, más natural. Es por eso que la infancia es el nexo común en todas estas historias con lo extraordinario, donde los personajes infantiles no desdeñan lo mágico, sobrenatural, extraño, pues les resulta más familiar que su propio hogar, en este caso destruido, o bien resquebrajado, “la fantasía aparece como la dimensión más poderosa del universo. Tan sólo los niños son capaces de sintonizar con ella, de una forma misteriosa. La realidad se encuentra en un plano inferior.”⁴⁷⁵ Esta dimensión obtiene su nexo, o bien con los personajes extraordinarios como E.T., o bien con los propios humanos, como los niños, o los adultos con alma infantil. Dichas historias a su vez son rodadas desde esa perspectiva infantil “[...] este criterio no sólo afecta al desarrollo argumental de sus guiones, sino también a la técnica empleada: E.T., el Extraterrestre se rueda desde el nivel visual de un niño de 10 años”⁴⁷⁶, donde los adultos son representados como seres oscuros a los que nunca les vemos más allá de la cintura a través de los diversos planos hasta casi el final de la película. Se “muestra la infancia y la madurez como dos mundos

⁴⁷³ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *La infancia como constante y su evolución en la obra cinematográfica de Steven Spielberg*, Facultad de Ciencias de la Información, UCM, 1993, p. 544.

⁴⁷⁴ *Ibíd.*

⁴⁷⁵ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *La infancia como constante y su evolución en la obra cinematográfica de Steven Spielberg*, Op. Cit., p. 545.

⁴⁷⁶ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *La infancia como constante y su evolución en la obra cinematográfica de Steven Spielberg*, Op. Cit., p. 547.

contrapuestos. Los adultos son personajes siniestros, destructores de la fantasía, que han perdido para siempre su “sexto sentido” infantil.”⁴⁷⁷

Algo que también plantea Michael Ende en *La Historia Interminable* donde la “nada” se come el mundo de Fantasía porque la imaginación infantil es reprimida por el mundo adulto, e incluso en *Peter Pan* donde también se plantea la fe en la fantasía como patrimonio de la infancia y principal virtud de los niños (y algunos mayores), de la que depende “la propia existencia del mundo fantástico. Steven Spielberg sigue a J.M. Barrie, quien escribe en *Peter Pan* que las hadas mueren cuando los niños dejan de creer en ellas.”⁴⁷⁸ Y lo extraordinario se representa como algo creíble, vivo. En el caso de *E.T.* el muñeco creado por Carlo Rambaldi tiene la necesaria empatía y realismo que lo hacen posible dentro de un mundo cotidiano, al igual que la maquinaria construida para el monstruo de *Tiburón*. El espectador ve más allá de la estructura de látex, pues es un personaje, uno realizado para ayudar a Elliot y descubrirle el mundo de la amistad, y otro para devorar y asustar. La fe infantil, ausente en el mundo adulto se compensa con los efectos especiales, y sobre todo con la historia, como sucedía con *Peter Pan*.

He empezado a rebelarme a hablar de E.T. como si fuera un muñeco. Significó mucho para bastante gente y entre todos le dimos un poco de vida. Durante los descansos de rodaje parecía que estaba esperando, descansando en una silla, con aire de ver lo que pasaba y en qué situación se iba a ver de nuevo. No, no es sólo un muñeco. Puedo decir que se necesitaron doce corazones para hacer latir su único corazón y que sus expresiones emocionaron a Marlon Brando. Lo creé recortando fotografías de personas famosas, los ojos de Hemingway y Einstein, y la contextura facial de recién nacidos y de fetos. Las pegué todas juntas y se las di a Rambaldi. A partir de esos diseños de mis bocetos, él hizo el resto. Creo que, en el fondo, no esperaba tanto. E.T. llegó a tener vida propia. Entre todos se la dimos.⁴⁷⁹

El mundo infantil representado en estas historias recrea lo cotidiano doméstico, donde las habitaciones, armarios, juguetes, libros e incluso lugares comunes, como recreativos o bibliotecas sirven de nexo con lo extraordinario, donde además de encontrar refugio del mundo adulto, crean un puente con el otro mundo. En historias de terror que no busquen el asombro, esos sitios en muchos casos son subvertidos como fuente del mal, de los monstruos nocturnos que acechan en las

⁴⁷⁷ *Ibíd.*

⁴⁷⁸ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *La infancia como constante y su evolución en la obra cinematográfica de Steven Spielberg*, Op. Cit., p. 546.

⁴⁷⁹ KAUFMAN, D., *Steven Spielberg*, Ediciones J. C., 1983, p. 75.

sombras de las casas, como sucede en *Poltergeist* con el árbol de enfrente de la casa, o el armario en el caso del *hombre del saco*, o los seres que viven debajo de la cama.

Sin embargo, este mundo infantil puede resultar incomprensible, sobre todo desde el punto de vista adulto. No porque carezca de normas o leyes, que quedan patentes, si no por su total predisposición a lo extraordinario, su inocencia, y su fe en ello, pilares fundamentales del conflicto con lo cotidiano. Lo cotidiano representa todo lo contrario y en lo doméstico viene construido por las “cosas”, es decir, los muebles, y herramientas adultas, como son la televisión, y otros elementos similares. El mundo infantil, *la mirada infantil*⁴⁸⁰, es la capacidad de asombro, es una ventana al otro mundo, al inconsciente, a lo desconocido, como le sucede a Carol Ann, niña protagonista de *Poltergeist*, o a Barry, *Encuentros en la Tercera Fase*, los extraterrestres cuando van a secuestrarle: “Barry, tranquilamente atraído contempla el caos: Spielberg emplea esta escena para mostrar la división entre los niños, que aceptan y aman, y los adultos, que se mantienen escépticos. Sólo los adultos parecen atemorizados en la película”⁴⁸¹

Así pues este cambio en lo extraordinario y el cine, su canalización hacia aspectos cada vez más íntimos de los personajes, ejemplificado en su irrupción en la casa, en lo doméstico, ejerce un valor importante, sobre todo en los espectadores, que cada vez más escépticos se acercan a las salas de cine de los años 80 buscando algo que Spielberg y compañía comienzan a ofrecerle, revitalizando el género de lo extraordinario mediante este tipo de películas, desde un punto de vista infantil. Al igual que el terror, intentan alcanzar al espectador medio, además de para aterrorizarle para buscar el asombro que los autores literarios buscaron un siglo atrás mediante la fantasía. Stephen King resume este proceso de la siguiente manera:

Los niños son retorcidos. Piensan de manera no lineal. Pero más o menos a partir de los ocho años, cuando comienza la segunda gran era de la infancia, los bordes comienzan a enderezarse, uno tras otro. Los límites de pensamiento y visión empiezan a estrecharse y a formar un túnel mientras nos preparamos para la vida de adultos. Finalmente, incapaces de sacarle ningún beneficio a la Tierra de Nunca Jamás, nos conformamos con la versión de segunda división disponible en la discoteca local... o con un viaje a Disneylandia en febrero o marzo. [...] La imaginación es un ojo, un maravilloso tercer ojo que flota libre. De niños, dicho ojo ve con total claridad. A medida que nos hacemos mayores, su visión comienza a

⁴⁸⁰ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasía de aventuras: claves creativas en cine y novella*, Op. Cit., p. 64.

⁴⁸¹ MOTT, D., SAUNDERS, C., *Steven Spielberg*, Twayne Publishers, Boston, 1986. p. 71.

disminuir... hasta que un día el tipo de la puerta te deja entrar en el bar sin pedirte el carné y entonces se acabó. [...] El trabajo del escritor fantástico, o del escritor de horror, es hacer un agujero temporal en esa visión de túnel; proporcionar un único espectáculo poderoso para ese tercer ojo. El trabajo del escritor de fantasía o de horror es hacer de usted, durante un rato, otra vez un niño.⁴⁸²

6.3. Utilización del espacio para generar la atmósfera: aislamiento y fuera de campo.

Como ya mencionamos en los relatos de tradición oral, incluso hasta principios del siglo XVIII, la trasgresión o amenaza casi siempre provenía de lugares lejanos o bien sagrados, bosques, etc., y allí es donde se dirigían los protagonistas para vencerla. Rara vez regresaban a sus hogares con ella. Sin embargo, al igual que en la literatura estos estatutos en el cine comienzan a transgredirse asimilándose a la persona, grupo o comunidad. Antes la amenaza estaba fuera, ahora podía estarlo pero también podía estar dentro de los personajes, entrar de improvisto o incluso, lo que puede ser más terrible aún, con su consentimiento. Esta indeterminación genera en la historia un tipo de atmósfera que explicamos como informe, una proyección en el espacio de lo extraordinario. La amenaza es desconocida, se vela durante todo el relato, produciendo un aislamiento en los personajes.

En *Rebeca*, la casa se encuentra alejada de todo, y ni siquiera se sabe de qué ciudad depende. Actualmente podemos considerar también que esta abstracción, lo que usted llamaba la estilización americana, es, en cierta medida, un producto del azar, y en este caso está motivada porque rodábamos un film inglés en América. Imaginemos que hubiéramos rodado *Rebeca* en Inglaterra. La casa no estaría tan aislada, porque hubiéramos tenido la tentación de presentar los alrededores y los senderos que llevan a esta casa. Las escenas de llegadas serían más reales y tendríamos una sensación de situación geográfica exacta, pero no tendríamos el aislamiento.⁴⁸³

En el caso cinematográfico, los recursos no llegaban del todo a extrapolar este hecho aplicándolo de manera tan exitosa como en el ambiente literario donde despuntaba ya. A pesar de que el espacio y sus elementos a veces sí parecían configurarse de manera que crearan esas atmósferas informes de manera deliberada, lo cierto es que en pocas películas se conseguía, ya fuera porque en las novelas adaptadas de donde provenían no se sugería, o era muy complicado. El caso de Hitchcock es paradigmático, ya que tanto en *Rebeca* como en *Psicosis* aporta las

⁴⁸² KING, S., *Danza Macabra*, Op. Cit., p. 574.

⁴⁸³ TRUFFAUT, F., Op. Cit., pp. 110-111.

claves dramáticas para representar a través de un espacio una atmósfera opresiva, utilizando todos los elementos, al igual que el recurso del fuera de campo para sugerir presencias inexplicadas, o bien, algo terrible tras las cortinas de un baño. Sin embargo, como el propio director explica, fue algo casi accidental, necesario para dar coherencia a la historia por no exactamente planeado.

Creo que el ambiente misterioso es, en cierta medida, accidental; por ejemplo, en California del Norte, pueden encontrarse muchas casas aisladas que se parecen a la de Psycho; es lo que se llama el «gótico californiano» y cuando resulta francamente feo se dice incluso «pan de centeno californiano». No empecé mi trabajo con la intención de conseguir la atmósfera de un viejo film de horror de la «Universal», lo único que pretendía era ser auténtico. Ahora bien, no cabe ninguna duda de que la casa es una reproducción auténtica de una casa real, y el motel es igualmente una copia exacta. Elegí esta casa y este motel porque me di cuenta de que la historia no provocaría el mismo efecto con un «bungalow» corriente; este estilo de arquitectura iba muy bien con la atmósfera que debía tener.⁴⁸⁴

Siguiendo con el influjo literario de Lovecraft un joven escritor de Maine, que prometía ventas importantes en sus libros que a su vez publicaba con extrema velocidad (a la altura de otros autores como Agatha Christie). Ese autor es Stephen King. King y ha sido una de las influencias provenientes desde el campo de la literatura más acusadas en cuanto al cine y televisión⁴⁸⁵ de lo extraordinario, e incluso otras manifestaciones como el melodrama. Es incuestionable su influencia, y no solo por la producción propia o adaptación, sino por las innumerables referencias en otras películas, series e historias posteriores tanto americanas como europeas además de la manera de construir esa atmósfera opresiva, sobrenatural que demandaba años antes Lovecraft.

A pesar de que la obra de Stephen King se ha encasillado dentro de estos géneros muy concretos, debemos destacar que no solo recrea lo sobrenatural, sino que los hechos extraordinarios sirven para criticar partes de la sociedad. Este hecho pasa desapercibido en muchas ocasiones, lo que le ha granjeado una ilusoria fama de escritor de novela barata o *best-sellers*, cuando esconde como ciertos autores del siglo XIX de la literatura de subversión, mucho más tras sus palabras. King inicia

⁴⁸⁴ TRUFFAUT, F., Op. Cit., p. 236.

⁴⁸⁵ De entre sus mejores adaptaciones que todavía no hemos nombrado destacan, *El Misterio de Salem's Lot* (1979 serie), *Cujo* (1983), *Ojos de fuego* (1984), *Los chicos del maíz* (1984), *Perseguido* (1987), *Cementerio de Animales* (1989), *It* (1990), *Misery* (1990), *El Cortador de Césped* (1992), *La mitad oscura* (1993), *La Tienda* (1993), *Apocalipsis* (1994 serie), *Cadena perpetua* (1994), *Dolores Claiborne* (1995), *El resplandor* (1997 serie) *La milla verde* (1999), *Corazones en la Atlántida* (2001), *El cazador de sueños* (2003), *La ventana secreta* (2004), *La niebla* (2007), *1408* (2007)...

una manera de representar sus historias que al trasladarse al cine consiguen recrear y utilizar los elementos que hasta entonces no eran comúnmente aceptados, salvo en el cine experimental, de manera premeditada.

La atmósfera de la pequeña ciudad norteamericana, asfixiante e hipócrita, puritana y cobarde, es a menudo el telón de fondo de sus narraciones, y aunque en general no se exprese una crítica abiertamente totalizante y directa contra la sociedad americana, se sugiere siempre a través del ambiente en el cual se desarrolla la acción. En *La Tienda (Needful Things)* por ejemplo, se representan los aspectos más negativos de la pequeña población de Castle Rock.⁴⁸⁶

Esta conexión tan realista con el espacio, el mundo de los lectores o espectadores que realiza Stephen King hace necesario destacar una de las obras que el propio escritor mencionó que más le influyeron: “La película de fantasmas que más me asustó fue *The Changeling* con George C. Scott. Pienso que a veces se la deja de lado, pero es una maravillosa pieza de arte”⁴⁸⁷. Una adaptación que siempre puso de ejemplo porque fue una de las películas similares a *El Resplandor* que también irrumpieron ese mismo año y que fue muy influyente en el terror/fantástico en 1980, que sí fue del gusto de King a diferencia de la adaptación de Kubrick de su novela.

Es *Al Final de la Escalera (The Changeling)*, una cinta canadiense y americana dirigida por Peter Medak, protagonizada por George C. Scott y escrita por Russell Hunter, considerada otro de los grandes clásicos del terror. La historia posee una estructura muy similar a *El Resplandor*, aunque con un mayor equilibrio, pues trata lo extraordinario en función de los personajes y no a la inversa. Se centra en el protagonista que se traslada a una casa de carácter victoriano para encontrar algo de tranquilidad en su vida y poder tocar el piano. Al parecer dicha casa está embrujada e irá descubriendo cómo el espíritu que la posee, un niño asesinado, le desvela las causas del mismo. Se trata de una película donde se desarrollan casi todas las pautas que hemos expuesto, además del carácter especial, ya fuera de promoción que sirvió de ejemplo a un gran número de películas posteriores. En las entrevistas realizadas a Russell Hunter durante los meses anteriores al estreno aseguraba haberse inspirado e incluso retratado sucesos reales que le ocurrieron a él mismo en su estancia en

⁴⁸⁶ FERRERAS, D., Op. Cit., p. 124.

⁴⁸⁷ *A Night at the Movies: The Horrors of Stephen King*, Laurent Bouzereau, TCM, DreamWorks Television, Lunes 3 de Octubre 2011 8:00 p.m.

Denver durante los años 70. Al parecer, según relataba el guionista, a pesar de mudarse de casa en varias ocasiones el supuesto poltergeist le acompañaba allá por donde iba.

Lo fascinante de la película es que si bien cuenta con multitud de escenas terroríficas, evita recurrir a la siempre efectista presencia de monstruos, seres espantosos o sustos previsibles. La opresiva atmósfera que baña toda la historia se construye mediante ruidos inexplicables, objetos que se mueven sin causa justificada y poco más. Entre todas estas escenas hay una difícil de olvidar. En ella el protagonista (interpretado por George C. Scott) se encuentra trabajando en su despacho y oye ruidos en la escalera [...]. Cuando sale al pasillo, descubre sorprendido que el ruido lo provoca una pelotita que cae rodando por la escalera. El protagonista (que sabe a quién perteneció) la coge, sale de la casa, sube a su coche y se aleja. Poco después, al cruzar por un puente, arroja la pelota a un río. Entonces, regresa a casa. Y al entrar, ve como la pelotita cae rodando de nuevo por la escalera... mojada.⁴⁸⁸

Más allá del aspecto anecdótico y la atención y los esfuerzos por aportarle veracidad al relato, esta descripción de una de las escenas clave de la película denota la construcción narrativa-cinematográfica que traspasa las barreras de la pantalla de cine. Como señalaba Todorov, el efecto fantástico arremete contra el lector, o bien espectador, si consigue imbuirse en su realidad, es decir, convertirse verosímil, e incluso representar hechos, como sucede en *The Changeling*, que sean imposibles, tanto para los personajes como para el espectador. En ocasiones introducir innumerables muertes violentas, o seres monstruosos desvía de este propósito como alertaba Stephen King en *El Resplandor*. Ni siquiera es necesario introducir muchos personajes, como sucede en *Al final de la escalera* donde solo encontramos al protagonista, la casa y esa presencia inexplicada que va manifestándose. Es un hecho similar a *The Haunting* aunque llevado al extremo. Ejemplos posteriores buscan un efecto similar aduciendo al carácter real, es decir obras basadas en acontecimientos reales como sucede en *Los sucesos de Amity Ville*⁴⁸⁹ (1979), y otras centradas en lo demoníaco o la reencarnación como *La Profecía* (1976), *The Sentinel* (1977), *Audrey Rose* (1977). Intentando incidir en estos temas sobre la posesión ya sea de la persona o de las casas, con los mismos elementos que Kubrick y Medak recrean en sus dos obras.

⁴⁸⁸ ROAS, D., Op. Cit., *Tras los límites de lo real: una definición de lo fantástico*, pp. 84-85

⁴⁸⁹ Es algo recurrente y habitual en el cine de los años 70 y 80 presentar películas como hechos reales para fomentar el efecto fantástico en el público. Los sucesos de Amity Ville dieron para unas diez adaptaciones cinematográficas y varios libros entre los que destaca ANSON, J., *The Amityville Horror: A True Story*, Prentice Hall, United States, 1977.

Esta es la base en la creación del efecto fantástico en este tipo de cine, llamado *terror psicológico* del que se nutre *Alien*, sobre todo del escritor H.P. Lovecraft. Las similitudes entre *Alien* y la obra del escritor de Nueva Inglaterra son muchas, sobre todo con *En las Montañas de la Locura*, donde en las primeras versiones del guion de Dan O' Bannon los cosmonautas encontraban una pirámide extraña de origen extraterrestre en el planeta. Además todo el diseño artístico que eligieron tanto O'Bannon como Ridley Scott procedía de los trabajos de HR Giger, admirador confeso de Lovecraft que plasmó en todo su trabajo el universo de horror cósmico del escritor. La escena clave del *space jockey*, el alienígena que encuentran fosilizado evoca las facciones que Lovecraft describía para su mayor monstruo, o dios, el Cthulu. Así lo desvela Guillermo del Toro:

Cuando lees el borrador original de *Alien*, los personajes descubren una Antigua ciudad extraterrestre – o en este caso, los restos de una ciudad dentro de una nave espacial [...]. Descubren el ciclo vital de la criatura, que es una especie de cambiaformas, y encuentran incluso un mural que explica cómo funciona su especie, que es muy parecido a los relatos de Lovecraft.⁴⁹⁰

Como comentan en varios fragmentos del filme, “es una bestia que mata a primera vista, algo inimaginable no visto en ninguna parte del universo”, es la conclusión extraída en *Aliens El Regreso*, la primera secuela de la cinta de Scott donde uno de los miembros de la comisión estudia el suceso de la primera película. Al no mostrar al ser durante todo el film, y a pesar de utilizar medios mundanos (devora a las víctimas), podemos considerar *Alien* como uno de los ejemplos paradigmáticos para la creación del efecto fantástico, de la atmósfera y por tanto del miedo informe que también denominaba Todorov fantástico extraño. Más que atenernos a cuestiones obvias, ya planteadas por Hitchcock años atrás en sus conversaciones con Truffaut, para mantener el interés del espectador, nos sorprende la creación de una atmósfera que seguiría imitándose hasta la actualidad. “Nadie podrá oír tus gritos en el espacio”, ese era el lema del filme con el que se promocionó por medio mundo. Y así fue. Unos decorados de carácter gótico rescatados de Moebius, una iluminación extremadamente sombría, en definitiva técnicas que el

⁴⁹⁰ LAMBIE, R., “Guillermo del Toro interview: the director’s cut of *Mimic*, HP Lovecraft and more.” *Den of Geek*, 22 Octubre 2011. Extraído de la página web el día 22-12-2012: <http://www.denofgeek.com/movies/18225/guillermo-del-toro-interview-the-director%E2%80%99s-cut-of-mimic-hp-lovecraft-and-more>

cine pone en práctica durante estos años herederas de lo que Lovecraft exigía para la literatura casi sesenta años antes.

Alien (1979), dirigida por Ridley Scott y escrita por Dan O'Bannon. Al igual que sucedió con *El Exorcista*, fue un éxito que estremeció al público durante una década. Se trata de una de las primeras películas realizadas a partir de un guión original (no procede de ninguna adaptación literaria o basada en otra película) que cuenta la historia de una tripulación de una nave espacial enviada a un remoto planeta para atender una llamada de auxilio. Sin embargo, durante su misión encontrarán un horror inimaginable que habita en dicho planeta, un monstruo que les costará la vida a todos salvo a una de los tripulantes, Ripley (Sigourney Weaver). Como vemos la premisa dramática, un horror inimaginable, invisible que se mueve por los conductos de ventilación matando uno a uno a los tripulantes de la nave, nos recuerda a los relatos de Lovecraft o Wells. E incluso la manera en que el ser extraterrestre parasita a sus víctimas para después transformarse en una bestia horrible, es algo jamás visto, salvo en los relatos del fantástico que incluso no consiguen describir las situaciones tan terribles a las que se enfrentan los personajes que se muestran en esta cinta.

Sin embargo, muchos teóricos descartan que en *Alien* se produzca cualquier efecto fantástico o similar, pues lo enmarcan dentro de lo posible en un mundo distante y futuro propio de la ciencia ficción. En cambio encontramos ciertos elementos por los que consideramos *Alien* como un gran salto en la construcción del fantástico y por ende del miedo informe en el cine. Los tripulantes se encuentran enfrentados entre ellos y a su vez engañados por una malvada compañía privada de vuelo (Weylan Yutani), que los utiliza. Conjuga todos los elementos expresados por los teóricos del fantástico, incluso la velación del monstruo hasta el final, produciendo un miedo informe *exógeno*⁴⁹¹, ciertamente escalofriante, opresivo por la construcción del espacio e inquietante por una banda sonora especial. Quizás lo más complicado de afrontar sea su consideración como ciencia ficción, por suceder en un lejano, pero posible futuro, donde aparecen robots y demás imaginario habitual dentro de ese tipo de historias. Sin embargo, al intentar averiguar aspectos sobre el miedo informe, *Alien*, se reveló como fuente de gran parte de los mecanismos

⁴⁹¹ GUBERN, R. La nueva edad del terror. En "contracampo n. 24", Madrid, Octubre 1981

narrativos cinematográficos de los que disponemos actualmente para crear dicho miedo y el efecto fantástico. A pesar de que el monstruo provenga de un remoto lugar del espacio exterior, no hay nada de sobrenatural en ello.

Otro de los casos de películas construidas a la estela de las adaptaciones de Stephen King o el camino abierto por *Alien*, son las obras del cineasta John Carpenter. Filmó dos películas a principios de los 80 que mantenían el espíritu de las novelas de Stephen King, y las técnicas cinematográficas basadas en la creación de una atmósfera que hiciera posible lo extraordinario. Tres de esas películas son *La Niebla* (1980) y *La Cosa, El enigma de otro mundo* (1982), ambas escritas y dirigidas por el propio Carpenter y *En la boca del miedo* (1994) que rescatan temas propuestos por lo extraordinario, incluso por el propio King y sobre todo por Lovecraft, al que admiraba Carpenter, como él mismo escribe en la contraportada de una de las recopilaciones de relatos del autor, “un maestro, Lovecraft trae las visiones inquietantes de las pesadillas y miedos, mundos invisibles y demonios del subconsciente. Si algún autor representa verdaderamente lo mejor de la literatura americana de terror ese es H.P. Lovecraft.”⁴⁹²

La Niebla, cuenta la historia de un pequeño pueblecito en el que una extraña niebla surge del mar despertando a muertos vivientes y criaturas sobrenaturales que asesinarán a los habitantes de la villa. Comparte muchos nexos comunes con la obra posterior de Stephen King, un relato corto titulado *La Niebla* (1983), aunque en este caso se traten de alienígenas de otra dimensión. La película de Carpenter reabre postulados planteados por Lovecraft y constata el interés en los años 80 por desarrollar el género del terror. En *La cosa*, Carpenter plantea una situación similar a la cinta de *Alien*. Un grupo de científicos vive aislado en unas instalaciones en el ártico, donde encuentran a una criatura que va replicándose imitando la forma de sus huéspedes. Dicho monstruo irá devorando uno a uno a los personajes, personajes contruidos dentro de una atmósfera de irrealidad paradójicamente posible que refuerza el efecto fantástico en la obra.

Aunque esa “cosa” haya venido del espacio y parezca ser el producto de otro universo, esta narración es fantástica pues el contexto es hiperrealista en muchos aspectos. Ante todo, por las relaciones entre los personajes, sus discusiones sobre

⁴⁹² LOVECRAFT, H. P., *The Dream Cycle of H.P. Lovecraft: Dreams of Terror and Death*, Ballantine Books, New York, 1995.

detalles de la vida cotidiana y su forma coloquial de hablar. También por el espanto ante lo sobrenatural y su falta de heroísmo y de espíritu de sacrificio; ninguno de ellos es excepcionalmente valiente, y en el que acaso se puede considerar como el protagonista principal, el que acaba dirigiendo los esfuerzos de sus compañeros para luchar contra el monstruo, no es perfecto ni mucho menos: le gusta emborracharse y utiliza la computadora oficial para jugar al ajedrez.⁴⁹³

Sin embargo, pese a que la acción no discurre precisamente en un ambiente cotidiano, sino bajo condiciones extremas, el ártico, los personajes actúan como cualquier otra persona podría hacerlo en sus mismas circunstancias. Quizás lo más interesante es el juego por descubrir quien es ciertamente humano, y qué personaje ha sido asesinado y replicado, siendo el monstruo, la cosa. Supone una situación similar a los relatos de Maupassant, donde por ejemplo, los protagonistas que eran poseídos jamás recibían la confianza de ninguno de los que les rodeaban, era imposible que eso ocurriera. Este juego de desconfianzas entre personajes fomenta la atmósfera y hace posible lo extraordinario, la permanente de duda de lo que está sucediendo. Por último *En la boca del miedo*, Carpenter desarrolla todo el imaginario que planteó Lovecraft en sus relatos. Si *La Cosa*, nos trae a *Las Montañas de la Locura*, esta película desarrolla todo el imaginario. El argumento se basa en la desaparición de un afamado narrador de historias de terror, Sutter Cane, poco después de publicar su última novela. Su editor, interpretado por Charlton Heston, contrata al detective John (Sam Neill), para encontrarle. John es un escéptico hombre de mundo que duda que el libro de Cane esté volviendo locos a los que lo leen y provocando acontecimientos extraordinarios. Durante todo el film se desarrolla una atmósfera inquietante, en la que el protagonista termina cayendo en la locura ante la indeterminación e inexplicabilidad de la situación que está viviendo.

Sin embargo, todos estos ejemplos, son gotas en medio de un océano en el que el terror, uno de los géneros de lo extraordinario por antonomasia, que se dirigía hacia el horror físico y la inferencia de repugnancia en el espectador, ya fuera por terribles crímenes o escenas de vísceras, como veremos a continuación.

⁴⁹³ FERRERAS, D., Op. Cit., p. 148.

6.3.1. Del terror informe a la sobre exposición grotesca: agotamiento de lo extraordinario

Coincidiendo con el nuevo cine americano, importado de autores europeos, encontramos una ola de terror fílmico representada, por ejemplo, en la saga *Viernes 13* y *Halloween*, creada por John Carpenter. Muchas de estas películas carecen del efecto fantástico pues, como afirma Daniel Ferreras, lo sobrenatural es anecdótico y nos movemos en el terreno de lo gore, o del horror realista de psicópatas o asesinos en serie (aunque provengan de ultratumba). Películas como *Las Colinas tienen ojos* de Wes Craven, *Halloween* o *Viernes 13*, se acercan más al horror físico como *la Matanza de Texas*, donde lo extraño nunca es extraordinario o es meramente anecdótico y el monstruo, aunque no aparezca representado en todo el filme, se deja bien claro su procedencia y sobre todo como influye en la narración.

Vamos a ver una película de horror para tener miedo, y en esto estamos muy cerca de lo que Lovecraft consideraba como el principal objetivo de la narración fantástica. Ahora bien, el cine de horror ha confundido el espanto producido por lo irracional, con la repugnancia física que nos inspira el espectáculo de la muerte violenta y sangrienta. Las películas de horror puro son simplemente desagradables al nivel de la percepción, y suelen ser realistas hasta el final; lo sobrenatural está en general ausente.⁴⁹⁴

En este proceso de hibridación y combinación de diferentes representaciones de lo extraordinario asistimos durante los años 80 al gran auge dentro del terror de una variante que llegaría a dominar la producción casi por completo de estos años, en mayor o menor medida, heredera de la comedia de horror: lo grotesco, que se funde dentro de un subgénero denominado como *horror-gore*, u *horror adolescente*. Comienza a finales de los 70 con la famosa película de John Carpenter, *Halloween* (1977) y continúa con las sagas que ya señalábamos de *Viernes 13* (1980), *La Matanza de Texas* (1974), y otras que surgen sentando las bases del horror del nuevo milenio como *Los chicos del Maíz*, así como adaptaciones menos afortunadas de novelas de Stephen King. En general se caracteriza este tipo de cine por utilizar lo extraordinario y sobrenatural como mero accesorio. Su verdadero interés recae en mostrar asesinatos horribles, vísceras y demás elementos fundamentales para causar el horror o la repugnancia al ver dichas escenas el espectador. Fomenta también lo

⁴⁹⁴ FERRERAS, D., Op. Cit., p.145.

grotesco, es decir, trabajar con situaciones que por su repetición o ambientación llegan al absurdo: personajes tarados, monstruos de la naturaleza, o sucesos inexplicables, conformen historias de este tipo, incluso causando humor. Este tipo de narraciones dependen de la “combinación de dos elementos esenciales: la risa y el horror (o sentimientos vecinos a este como la inquietud, el asco o lo abyecto).”⁴⁹⁵ Es algo que ya sucedía en algunos cuentos de Poe, o de otros autores del siglo XVIII y XIX donde como explicamos en el anterior bloque, se desarrollan los gustos estéticos por lo horrible y lo sublime.

Los textos grotescos que utilizan elementos imposibles van más allá de la creación de una impresión fantástica, puesto que la hipérbole y la deformación que los caracterizan conducen al relato hacia otro tipo de efecto: ni el narrador pretende que el lector acepte el suceso imposible narrado, ni este último lo consume pensando en su posibilidad efectiva. Se trata, en definitiva, de deformar los límites de lo real, de llevarlos hasta la caricatura, pero no para producir la inquietud propia de lo fantástico, sino para provocar la risa del lector, al mismo tiempo que lo impresiona negativamente mediante el carácter monstruoso, macabro, siniestro o simplemente repugnante de los seres y situaciones representados.⁴⁹⁶

Sin embargo, la risa es provocada en menor medida pues el asesinato y el horror son los ejes centrales de estas obras, quedando el humor relegado a propias incoherencias de guion o bien de lo exagerado de sus protagonistas, incluso sus monstruos, como el propio Jason de *Viernes 13* o el que más adelante señalaremos (sobre todo en las infinitas secuelas posteriores) Freddy Krueger, que cuenta chistes antes de matar a sus víctimas. Lo extraordinario queda en su mayor parte relegado a algo meramente testimonial, en ocasiones para resolver fallos en la trama (*plotholes*), o bien para continuar las sagas o alimentar el suspense de forma más o menos evidente. Se reduce lo extraordinario en estos films, o bien lo extraño, como explica el propio Stephen King, a ser películas que funcionan como “una caja cerrada con una manivela a un lado, y en última instancia el análisis siempre se reduce a darle vueltas a esa manivela hasta que el muñeco del interior salga de un salto frente a nuestras narices, con un hacha en la mano y una sonrisa asesina en la expresión.”⁴⁹⁷ En el caso de *Halloween* por ejemplo, el asesino/monstruo Michael Myers, es producto de la combinación de diferentes psicópatas de la época que mata siempre en las mismas fechas y que además es inmortal. Este hecho, que no deja de ser

⁴⁹⁵ ROAS, D., *Tas los limites de la realidad: Una definición del fantástico*, p. 67.

⁴⁹⁶ *Ibíd.*

⁴⁹⁷ KING, S., *Danza Macabra*, Valdemar, Madrid, 2006, p. 292.

extraordinario pues por muchos cuchillos que le claven jamás muere, es meramente accesorio, al igual que también la inmortalidad de Jason, el monstruo de *Viernes 13* y sus posteriores reencarnaciones.

El cine de horror ha confundido el espanto producido por lo irracional, con la repugnancia física que nos inspira el espectáculo de la muerte violenta y sangrienta. Las películas de horror puro son simplemente desagradables al nivel de la percepción, y suelen ser realistas hasta el final: lo sobrenatural está en general ausente [...]. Desde el punto de vista temático y estructural, el género de horror puro es pobre: repetitivo y gratuitamente sanguinario, condenado a responder a los instintos más primitivos del público, sólo parece justificarse a través de su posible función de catarsis. [...] la abundancia de medios técnicos para mostrar lo horrible, ha colaborado activamente al empobrecimiento del género, aumentando su poder denotativo y disminuyendo su capacidad connotativa.⁴⁹⁸

Quizás una de las innovaciones, más allá de los nuevos efectos especiales para conseguir recrear los asesinatos y brutalidades con mayor perfección, fue la utilización del plano subjetivo, el plano que encarna el punto de vista del asesino, agresor monstruo, algo que aparece ya en el cine de Hitchcock pero que desarrolla Spielberg en su película *Tiburón* y que en este tipo de películas se explota como algo esencial en la puesta en escena del horror. Algunos directores consagrados de la actualidad comenzaron su carrera filmando películas de este estilo *horror-gore* con suertes dispares, es el caso de Peter Jackson, *Tu madre se ha comido a mi perro* (1992) y Sam Raimi, con su saga *Evil Dead* (1981) y *El Ejército de las Tinieblas* (1992). Otros simplemente adaptaron y continuaron la infinidad de secuelas de dichas sagas o películas similares, que se extienden hasta nuestros días. Por ejemplo, de la serie de films sobre *Viernes 13* existen nada menos que 14 películas, dando testimonio del acuciante agotamiento de lo extraordinario cinematográfico, al menos de las técnicas empleadas para representarlo.

⁴⁹⁸ FERRERAS, D., Op. Cit., pp. 145-147.

Capítulo 7

Fractura y Fragmentación narrativa

*Hemos dejado de buscar monstruos debajo
De la cama porque nos hemos dado cuenta
Que están dentro de nosotros mismos.*
Gil Grissom. CSI Las Vegas.

7. Quiebra de la modernidad: *realidad inestable.*

La sociedad ha avanzado en muchos aspectos de manera vertiginosa a lo largo del siglo XX, sobre todo en la segunda mitad, dejando atrás la época de la modernidad quebrando todas las constantes asumibles hasta entonces y adentrándose en un nuevo territorio, lleno de cuestiones sin resolver. La teoría de la relatividad, la física cuántica, las bombas atómicas, la conquista espacial, el desarrollo de la inteligencia artificial, las matemáticas del caos, las nuevas hipótesis sobre la creación del universo, etc., han cambiado profundamente la visión sobre el mundo y sobre todo las leyes naturales que lo rigen. La especie humana ha madurado tanto como para aceptar la posible existencia de dimensiones paralelas, tiempo no lineal, percepción extrasensorial, y un sin fin de acontecimientos que hasta la fecha eran considerados como sobrenaturales por los cuentos y la fantasía. Sin embargo, aunque se han dado una inmensidad de respuestas, las preguntas no paran de crecer e incluso algunas que se creían resueltas regresan para ser replanteadas a través de la ficción narrativa, sucediendo que lo extraordinario “parece reflejar al ser humano posmoderno, como un binomio pictórico del universo, partido, confuso y ambivalente.”⁴⁹⁹

⁴⁹⁹ NIKOLAJEVA, M., “Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern”, *Marvels & Tales: Journal of Fairy-Tale Studies*, Vol. 17, nº 1, 2003, p.140.

La teoría de la relatividad de Einstein abolió la visión del tiempo y el espacio como conceptos universalmente válidos y percibidos de forma idéntica por todos los individuos: pasaron a ser concebidos como estructuras maleables cuya forma y modo de presentarse dependen de la posición y del movimiento del observador. Por su parte, la mecánica cuántica ha revelado la naturaleza paradójica de la realidad: hemos abandonado el mundo newtoniano de las certezas y nos encontramos en un mundo donde la probabilidad y lo aleatorio tienen un papel fundamental.⁵⁰⁰

Se produce lo que muchos autores señalan como una *quiebra de la modernidad*, a finales de los años 60, principios de los 70, ya planteada durante el siglo XIX y principios del XX, que influye en gran medida en la concepción de realidad y por tanto de lo que es extraordinario y cómo se construye en la ficción. Puede parecer irrelevante pero no lo es: recordemos que los géneros de lo extraordinario se basan en la realidad para contar sus historias y si la concepción de ésta cambia, en consecuencia, la manera de narrar este tipo de relatos, por supuesto, también. En nuestro estudio hemos visto que en la modernidad nos encontramos con una realidad cuestionada por la ciencia y el conocimiento pero con ciertas constantes inmutables, heredera del mecanicismo y el newtonismo. Ahora en el siglo XX pasamos a una *realidad inestable*, un entorno en perpetuo cambio, incognoscible, inquietante, en algunos casos aterrador, producto de las nuevas concepciones del caos y mecánica cuántica.

La realidad ha dejado de ser una entidad ontológicamente estable y única, y ha pasado a contemplarse como una convención, una construcción, un modelo creado por los seres humanos (incluso como diría Baudrillard, un simulacro). Se hace evidente que ya no puede concebirse (reconstruirse) un nivel absoluto de realidad, un criterio definitivo o infalible de esta.⁵⁰¹

Esta inestabilidad se traslada a todos los ámbitos de la sociedad humana en mayor o menor medida, donde hasta el científico llega a reconocer que “la naturaleza, tal como la entendemos hoy, se comporta de tal modo que es *fundamentalmente imposible* hacer una predicción precisa de *qué sucederá exactamente* en un experimento dado. [...] solo podemos encontrar un promedio estadístico de lo que va a suceder.”⁵⁰² Esto genera un profundo sentimiento de indeterminación y ausencia de orden, de caos, de duda y sobrecogimiento que genera de nuevo el caldo de cultivo perfecto para la aparición de nuevas manifestaciones de lo extraordinario. Al contrario de lo que sucedía en la época victoriana, actualmente,

⁵⁰⁰ ROAS, D., *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico.*, Op. Cit., p. 20.

⁵⁰¹ ROAS, D., *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico.*, Op. Cit., p. 28.

⁵⁰² FEYNMAN, R., *Seis piezas fáciles*, Crítica, Barcelona, 2002, p. 67

no nos encontramos en una sociedad moralmente represiva en lo que se refiere al mundo occidental. Se disfruta de las mayores cotas de libertad, quizás, de la historia de la humanidad. Un sin fin de avances socio-culturales que, sin embargo, no hacen más que poner de relieve lo indeterminado de la naturaleza. El ser humano se halla solo e interioriza que el único culpable de lo que sucede es él mismo o el azar, “no hay alienígenas ni agentes secretos que nos sirvan como excusa. Nosotros somos los alienígenas, los agentes secretos. Bajo la luz de lo cotidiano, detrás de las piscinas azules y los coches recién lavados, nosotros somos los que ocultamos esa realidad perversa, monstruosa y cruel.”⁵⁰³ Aparecen multitud de representaciones en cine y televisión donde el psicópata, el ser humano como individuo, es el protagonista de las más terribles atrocidades, pasando desapercibido además. Ello proporciona posibilidades y amenazas “virtualmente infinitas en número, sujetas únicamente a la imaginación.”⁵⁰⁴ Bauman denomina a esta nueva sociedad de finales del milenio como la sociedad líquida donde el *miedo líquido*, se cuele por todas partes, se filtra por las ciudades que plantea Ridley Scott en *Blade Runner*, donde muestra ese deterioro de la sociedad futura que tiene “su origen en nuestro presente: la ausencia de relaciones personales auténticas”⁵⁰⁵, siendo lo líquido, la utilización constante de la lluvia, “un elemento más que confirma como en *Seven* (David Fincher, 1995)- la descomposición moral de una sociedad”⁵⁰⁶, basada en el aparente bienestar lejos del miedo y el horror.

Como todas las demás formas de convivencia humana, nuestra sociedad moderna líquida es un artefacto que trata de hacernos llevadero el vivir con miedo. Dicho de otro modo, es un artefacto que pretende reprimir el horror al peligro, silencia los temores derivados de los peligros que no pueden ser eficazmente prevenidos.⁵⁰⁷

Esta época de quiebra de la modernidad se denomina como *posmodernidad*⁵⁰⁸. Este momento social se caracteriza porque “vivimos en un universo totalmente

⁵⁰³ VV.AA, *Imágenes del Mal*, ed. Valdemar, Madrid, 2003, p. 369.

⁵⁰⁴ FRANCESCUTTI, P., Op. Cit., p. 51.

⁵⁰⁵ MUÑOZ, J.J., *Blade Runner. «Más humanos que los humanos»*, Ediciones Rialp, Madrid, 1998, p. 48

⁵⁰⁶ MUÑOZ, J.J., Op. Cit., p. 63

⁵⁰⁷ BAUMAN, Z., *Miedo Líquido*, ed. Paidós, Barcelona, 2006, p. 15.

⁵⁰⁸ Véase acerca de la filosofía de la posmodernidad una extensa bibliografía que incluye las siguientes obras. LYOTARD, J. F., *La condición postmoderna*, Cátedra, Madrid, 1986; HABERMAS, J., *El discurso filosófico de la modernidad*, Taurus, Madrid, 1989; CALINESCU, M., *Cinco caras de la modernidad*, Tecnos, Madrid, 1991; JAMESON, F., *Teoría de la posmodernidad*, Trotta, Madrid, 1996; BARTRA, R., *Culturas líquidas en la tierra baldía. El Salvaje europeo*, Barcelona, 2004;

incierto, en el que no hay verdades generales, puntos fijos desde los cuales enfrenarlos a lo real: el universo descentrado al que se refiere Derrida. No existe, por lo tanto, una realidad inmutable porque no hay manera de comprender, de captar qué es la realidad, [...] si no sabemos qué es la realidad, ¿cómo podemos plantearnos transgredirla?”⁵⁰⁹ Además este hecho se fundamenta en un ocultamiento de lo que sucede, según algunos autores, una especie de *silenciamiento silencioso*, una ignorancia voluntaria ante lo que está ocurriendo, ante la deshumanización del hombre, construida dentro de un simulacro necesario. Mathiesen lo describe como un proceso callado “que en vez de apreciarse, pasa inadvertido, que en vez de verse pasa sin ser visto, que en vez de físico, es no físico[...] no tiene límites[...] lo hace ineludible.”⁵¹⁰ Esta es una de las características de esa sociedad líquida, su enmascaramiento dentro de la hipocresía social. Los núcleos urbanos encierran multitud de peligros, la vida en general, que se ocultan o bien se ponen de relieve en función de su aparición o no a través de los grandes medios de masas o corrientes de opinión. La diferencia con respecto a las gentes del siglo XIX radica en la incapacidad para encontrar alguna solución para dejar de sentir esa indeterminación, pues la sociedad actual desconoce e ignora cuales son las causas o medios para poner fin a este hecho por la citada pérdida de las costumbres y el desamparo trascendental que se vuelve aún más acusado según nos acercamos al final del milenio. Es una forma de nihilismo en el que no existe un futuro o un pasado al que visitar, viviendo en el presente. Parece que la balanza se ha invertido, la libertad es la norma, y la seguridad es la antesala del riesgo, “un ingrediente irreductible de la opacidad de un futuro abierto que escapa a la predicción. [...] No hay forma de anticipar todas las consecuencias de una acción; de ahí la inevitabilidad del riesgo.”⁵¹¹

Vivir en el presente, sólo en el presente y no en función del pasado y el futuro, es esa pérdida de la continuidad histórica, esa erosión del sentimiento de pertenencia a una sucesión de generaciones enraizadas en el pasado y que se prolonga en el futuro

BARTRA, R., *El duelo de los Ángeles. Locura sublime, tedio y melancolía en el pensamiento moderno*, ed. Pre-Textos. Valencia, 2004; KUNDERA, M., *Los testamentos traicionados*, ed. Tusquets. Barcelona, 1994; BAUMAN, Z., *Miedo Líquido*, ed. Paidós. Barcelona, 2006; MATHIESEN, T., *Silently Silenced: Essays on the Creation of Acquiescence in Modern Society*, ed. W. Press. 2004, ATTALI, J., « Le Titanic, le mondial et nous ». *Le Monde*, 3 julio 1998.

⁵⁰⁹ ROAS, D., *Teorías de lo fantástico*, Op. Cit., p.36.

⁵¹⁰ *Ibíd*

⁵¹¹ FRANCESCUTTI, P., *La pantalla profética. Cuando las ficciones se convierten en realidad*, ed. Cátedra, Madrid, 2004, p. 52.

caracteriza y engendra la sociedad narcisista. El narcisismo contemporáneo se extiende en una sorprendente ausencia de nihilismo trágico.⁵¹²

Otros autores comparan este hecho con la metáfora de la niebla, que también se filtra y oculta cuanto sucede pues es la indeterminación personificada. Kundera lo explica del siguiente modo: el mundo “está envuelto en una niebla--que no en la oscuridad total-- en la que no vemos nada ni somos capaces de movernos.”⁵¹³ Kundera decía que “en la niebla se es libre, pero es la libertad de alguien que está entre tinieblas.”⁵¹⁴ Es esa niebla, *lo informe*⁵¹⁵, como apunta Gerard Imbert, la indeterminación provocada por la búsqueda obsesiva del determinismo científico, del positivismo tecnológico, de la cultura de lo caduco, del usar y tirar, la abolición de los límites donde lo extraordinario no encuentra cabida, como la Fantasía de Michael Ende devorada por la nada en la *Historia Interminable*. Y esa niebla, como continúa diciendo Bauman, es “--inescrutable, opaca, impermeable-- es (como hasta un niño dirá) uno de los escondites favoritos del Mal. Formada a partir de los vapores del miedo, la niebla hiede a mal.”⁵¹⁶

El nuevo cine americano no ha hecho más que mostrar esa realidad sin buscarse pretextos: el Mal no está ahí afuera, sino adentro, mucho más adentro de lo que queremos reconocer.⁵¹⁷

Gilles Lipotevsky define también esta época de realidad inestable como la *era del vacío*⁵¹⁸. El ser humano ha olvidado el pasado y el futuro se presenta oscuro, lleno de temores. Se viviría en función del presente, en el narcisismo y hedonismo que convierte a las personas en actores, en seres perdidos. Donde se produce la *disolución del yo*⁵¹⁹. Y es aquí donde resurge la idea de la ficción como el cuadro donde las personas se observan, donde se entretienen y divierten. Es la experimentación de los miedos, deseos e ilusiones más profundas, aquellos que

⁵¹² LIPOVETSKY, G., *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Editorial Anagrama, Barcelona, 1993, en VV.AA, *Imágenes del Mal*, ed. Valdemar, Madrid, 2003, p. 369.

⁵¹³ BAUMAN, Z., Op. Cit., p. 21.

⁵¹⁴ *Ibíd.*

⁵¹⁵ IMBERT, G., *La Sociedad Informe: Posmodernidad, ambivalencia y juego con los límites*, ed. Icaria, Barcelona, 2010, pp. 177-183.

⁵¹⁶ BAUMAN, Z., Op. Cit., p. 95.

⁵¹⁷ VV.AA, *Imágenes del Mal*, ed. Valdemar, Madrid, 2003, p. 369.

⁵¹⁸ LIPOVETSKY, G., *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Editorial Anagrama, Barcelona, 1993.

⁵¹⁹ IMBERT, G., *La Sociedad Informe: Posmodernidad, ambivalencia y juego con los límites*, Op. Cit., pp. 117-129.

tienen que ver con lo imposible, o con aquello que no es correcto decir que se piensa o se conoce, pero que resulta muy familiar, el terror a ser expulsados de la sociedad “miedo a estar dentro del escaparate, atrapado, prisionero en una red de cristal... Y miedo a ser expulsado de él, sin poder volver jamás a su interior, confortablemente uterino y protector.”⁵²⁰ Paradójicamente, el único lugar donde el ser humano encuentra, desde la modernidad, alguna respuesta clara sobre los misterios del mundo, de la realidad y sobre sí mismo es la ficción, ya sea la superstición o bien la fantasía, lo extraordinario, mediante el asombro o el terror. Su función “tanto hoy como en 1700, aunque a través de mecanismos bien diferentes -y que indican los cambios de una sociedad, de sus valores, en todos los órdenes- sigue siendo la de iluminar por un momento los abismos de lo incognoscible que existen fuera y dentro del hombre, de crear por lo tanto una incertidumbre en toda la realidad.”⁵²¹ Tanto la literatura como el cine intentan adaptarse a este fenómeno o al menos con los recipientes donde todas estas cuestiones ante una realidad inestable, se vierten para representarse de una manera u otra.

El cine es un lenguaje universal, destinado a circular, que tiene la capacidad de recoger preocupaciones flotantes, de formularlas en relatos [...] remiten a un fondo común, a los grandes cuestionamientos y aspiraciones de nuestro tiempo, al inconsciente colectivo, [...] pero, sobre todo, a los que he llamado referentes fuertes en que todos nos reconocemos.⁵²²

7.1. Fractura de la frontera entre ficción y realidad: *alteración de los órdenes simbólicos*

Aunque ya encontramos síntomas, que hemos ido señalando, no será hasta este momento en el que surgirán ciertas historias particulares, relatos que ahondan en la fractura, en la subversión entre géneros, en el interés, como hicieron los narradores del siglo XIX, por encontrar nuevas maneras de llegar al espectador, de asustarle, de asombrarle, con recursos dramáticos, personajes, y películas que no había visto antes. Para explicarlo vamos a referirnos una vez más a circunstancias extradiegéticas que

⁵²⁰ PALACIOS, J., “La ciudad de los miedos indecibles”, *Imágenes del mal. Ensayos de cine, Filosofía y literatura sobre la maldad*, Valdemar, Madrid, 2003, p. 307.

⁵²¹ CAMPRA, R., *Una Isotopía de la Transgresión.*, en Roas, D., *Teorías de lo Fantástico*. Lecturas, ed. A. Libros, Madrid, 2001, p. 42

⁵²² IMBERT, G., *Cine e imaginarios sociales: El cine posmoderno como experiencia de los límites (1990-2010)*, ed. Cátedra, Madrid, 2010, p. 21.

afectan a la construcción de la realidad, y como hemos comprobado, también a los relatos de ficción. Como dicen algunos autores “la realidad no parece ser para nada lo que desde Platón y Descartes andábamos buscando.”⁵²³ Veremos cómo poco a poco, tal y como Stephen King proponía en sus relatos, el acontecimiento extraordinario va perdiendo peso en detrimento de los personajes, sujetos que como el espectador o lector que se ve reflejado en ellos, en muchas ocasiones se encuentra perdido, agobiado por la inmediatez de los tiempos modernos, incrédulo, escéptico, desesperanzado. Por tanto, además de seguir encontrando películas de lo extraordinario “clásicas”, tanto de terror y de fantasía de aventuras características de estos últimos años⁵²⁴, empezamos a encontrar otras que contienen en ciertos casos ese cambio que venimos señalando, esa transformación en los protagonistas y en las historias.

Como ya adelantábamos antes, si la realidad cambia o la concepción de la misma es diferente, de lo que es imposible y de lo que no, gran parte de las historias de lo extraordinario también, pues aquellas que basan su existencia, su poder evocador en la hiperrealidad, en la ambientación en el mundo más o menos reconocible por el espectador, deben adaptarse. Así que algunas historias de este tipo cambian algo que viene sucediendo desde que comenzaron a narrarse, pero que se torna si cabe más acusado a finales del siglo XX dentro de la cinematografía. Lo advierte Calinescu⁵²⁵, porque este cambio social a una realidad inestable interviene en la conciencia estética de las personas así como en la narración posmoderna de tal modo que la transforma, no ya en una mera imitación de la realidad o cuestionamiento de la misma, si no de una construcción de una representación tan válida como el propio conocimiento humano. La narración de lo extraordinario se convierte así, y nos conduce a lo que algunos autores planteaban, en fuente de

⁵²³ PIGEM, J. (2013), *La nueva realidad. Del economicismo a la conciencia cuántica*. Barcelona, Kairós, p. 119.

⁵²⁴ *Beetlejuice* (1988), *Campo de Sueños* (1989), *Ghost* (1990), *Eduardo Manostijeras* (1990), *Graveyard Shift* (1990), *Hook* (1991), *El Ejercito de las Tinieblas* (1992), *Candyman* (1992), *El Día de la Marmota* (1993), *El Jardín Secreto* (1993) *Pesadilla Antes de Navidad* (1993), *La Mitad Oscura* (1993), *La Tienda* (1993), *El Cuervo* (1994), *Frankenstein* (1994), *Lobo* (1994), *Jumanji* (1995), *Toy Story* (1995), *El Día de la Bestia* (1995), *Dragonheart* (1996), *Phenomenon* (1996), *Agárrame esos fantasmas* (1996), *Fotografiando Hadas* (1997), *Horizonte Final* (1997), *Pactar con el Diablo* (1997), *Contact* (1997) *¿Conoces a Joe Black?* (1998), *Más allá de los sueños* (1998), *La Milla Verde* (1999), *Sleepy Hollow* (1999), *Los sin nombre* (1999), *La Momia* (1999), por citar algunas de las mas representativas de la década.

⁵²⁵ CALINESCU, M., *Cinco caras de la modernidad*, Tecnos, Madrid, 1991.

preguntas y soluciones ante la indeterminación, la aleatoriedad de la realidad, que a veces se percibe y que otras veces se construye como algo inmanente. Esto genera la consiguiente confusión pues, como plantea el propio Calinescu en referencia a la literatura, se produce la disolución de la dicotomía realidad/ficción. Las barreras, las líneas desaparecen.

¿Puede la literatura ser otra cosa que autorreferencial, dada la actual duda epistemológicamente radical y los modos en los que esta duda afecta al *status* de la representación?, ¿se puede decir que la literatura es una “representación de la realidad” cuando la propia realidad resulta ser enteramente tornasolada de ficción?, ¿en qué sentido se diferencia la construcción de la realidad de la mera posibilidad?⁵²⁶

Así el ser humano se encuentra perdido, como hábilmente ejemplifica David Roas en *El descubrimiento de la circunferencia* (1907), relato de Leopoldo Lugones. En él, su protagonista, Clinio Malabar, un perturbado que solo puede vivir seguro dentro de las fronteras de una circunferencia que dibuja con tiza blanca en el suelo, muere cuando los médicos del manicomio deciden borrarla, liberándolo de su encierro. Esa delimitación, esa desaparición crean en ese personaje lo mismo que le sucede al ser humano durante esta época. Los límites se desdibujan y aparecen constantemente nuevos modelos de representación, la mayoría no válidos, o transgresores que le llevan al aislamiento, la enfermedad, la locura, o la muerte.

Por lo tanto la narración de lo extraordinario problematiza sobre estas cuestiones, reflexiona sobre la realidad, aunque esta sea inestable, como Casares apunta, siempre “al borde de las cosas que no comprendemos del todo, inventamos relatos fantásticos para aventurar hipótesis o para compartir con otros los vértigos de nuestra perplejidad.”⁵²⁷ Así mientras los escritores de lo extraordinario del siglo XIX y principios del XX ahondaban sobre la irrupción de monstruos o excepciones a las leyes naturales del mundo, consideradas como fijas o rigurosas, “los autores de los siglos XX y XXI, una vez sustituida la idea de un nivel absoluto de realidad por una visión de esta como construcción sociocultural, escriben relatos fantásticos para desmentir los esquemas de interpretación de la realidad y el yo.”⁵²⁸ Así, lo extraordinario se transforma de dos maneras: altera los límites de la realidad para, en

⁵²⁶ CALINESCU, M., *Cinco caras de la modernidad*, Op. Cit., p. 289.

⁵²⁷ BIOY CASARES, A., *Memoria sobre la pampa y los gauchos*, Sur, Buenos Aires, 1970, p. 68,

⁵²⁸ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 33.

primer lugar desestabilizar las reglas y constantes establecidas por la comunidad, y en segundo lugar para demostrar su mutabilidad y ofrecer soluciones o hipótesis, ya sean benévolas o completamente destructivas, “problematizar esas convicciones colectivas antes descritas, en definitiva, cuestionar la validez de los sistemas de percepción de la realidad. Comúnmente admitidos. Borrar el círculo de tiza que nos protege de lo desconocido.”⁵²⁹

Así que la sociedad sigue regida por las mismas constantes que se consagraron en la modernidad: la razón y el método científico establecen su dogma mientras que el resto de “conocimientos” quedan adscritos a la vida privada o religiosa de las personas. Como hizo la Ilustración, hoy en día la gente de a pie, e incluso los niños, no temen que un monstruo irrumpa en sus vidas con colmillos afilados. Si antes las personas acudían al terror y al fantástico para ver su vida perturbada y encontrar nuevas experiencias que les ayudaran o proporcionarán entretenimiento, ahora buscan respuestas, al menos las buscan como los personajes que protagonizan esas historias. Noel Carroll lo atribuía a una especie de interacción llamada terror-arte como un acto de placer, es decir, pasar miedo ante una obra de ficción cinematográfica porque ayuda a cumplir deseos o inquietudes, o bien como cuando sucedía en la infancia, viajar a los abismos y regresar al cálido hogar. Es una especie de simulación como diría Braudillard. Y esa simulación no existe como tal porque nunca se llega a pensar que es real, salvo en sueños. Actualmente, aunque pueda parecer extraño, las guerras son invisibles o simuladas, los vampiros son maquillaje y los monstruos no se ven porque pueden estar en cualquier parte, incluso dentro del individuo. Aunque estas consecuencias no sólo son negativas, pues,

Desde un punto de vista positivista del mundo, la humanidad ha cambiado para percibir de una manera más abierta la vida. A pesar de todo nos hemos vuelto lo suficientemente maduros para aceptar cualquier posibilidad o rango de fenómenos con los que opera la fantasía: mundos alternativos, tiempo no lineal, percepción extrasensorial, y en general muchos tipos de eventos sobrenaturales que no pueden ser explicados en términos científicos, y que no adscribimos solamente a la magia de los cuentos de hadas tradicionales.⁵³⁰

La primera consecuencia de la ruptura del orden simbólico dentro del universo de ficción al fracturarse la concepción de realidad es la integración de

⁵²⁹ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 35.

⁵³⁰ NIKOLAJEVA, M., “Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern”, *Marvels & Tales: Journal of Fairy-Tale Studies*, Vol. 17, nº 1, p. 140.

nuevos códigos dramáticos hasta entonces no vistos. Dichos códigos utilizan esa falta de frontera entre por ejemplo, lo cotidiano con los mundos fantásticos, para superponer, o yuxtaponer los mismos. Es un hecho del que ya hemos hablado, que Nikolajeva achaca al hecho de utilizar *mundos implicados*⁵³¹ en las historias de fantasía, que, al parecer se extiende al conjunto de historias de lo extraordinario. Roas también lo achaca a un fenómeno de cambio narrativo, pues los personajes sufren una subversión profunda en su relación con estos mundos implicados, que denomina como *yuxtaposición conflictiva de órdenes de realidad*.

Mínimas alteraciones en el orden de realidad en el que habita el protagonista terminan por revelar que se ha producido el deslizamiento definitivo hacia otra realidad, que el protagonista debe asumir. En la mayoría de ocasiones, el personaje lo hace dominado por la inquietud de saberse ante lo incomprensible, pero, sobre todo, de saber que no hay vuelta atrás. A diferencia de los textos de otras épocas, la actuación de los personajes es, podríamos decir, menos dramática. Da la sensación de que están tan perdidos en una realidad como en otra. Aunque, inevitablemente, y de ahí su efecto fantástico, ese deslizamiento, entre realidades siempre resulta traumático, porque es imposible. Algo que el personaje debe asumir sin llegar nunca a poder comprenderlo.⁵³²

Además supone una ruptura mucho más compleja que la vivida en los siglos XIX, principios del XX, donde siempre se reservaba lo extraordinario y su aparición como verdadero motor de la narración. Sería un proceso de subversión, de mutación de la propia *realidad inestable*, una dislocación de la misma para su posterior reconstrucción, renovación, o descubrimiento, pues lo extraordinario está ya en ella, sólo necesitarían encontrarlo los personajes. Lo extraordinario se funde, ya sea con la casa, con la nave espacial, o bien con los personajes, hecho que hace aún más necesario el giro final (*twist*) que muchas de estas películas llevan consigo. Así pues, desde realidades deformadas a transformadas, esta fractura lleva a posibilitar aún más si cabe las historias de lo extraordinario.

⁵³¹ Aunque habla exclusivamente sobre la literatura, en el caso cinematográfico, “Nikolajeva establece este tercer y último esquema de universos fantásticos, donde el mundo secundario no aparece en el relato pero se entromete en él a través de objetos o de personajes mágicos. En este tipo de historias los protagonistas de nuestro mundo ordinario establecen contacto con mundos secundarios implicados en la acción, aunque no llegan a visitarlo en ningún momento. El elemento mágico rompe la monotonía del mundo primario mediante la intrusión de personajes, objetos o sucesos maravillosos.” En SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasía de aventuras. Claves creativas en novela y cine*, Op. Cit., p. 83

⁵³² ROAS, D., *Tras los límites de lo real: una definición de lo fantástico*, Op. Cit., pp. 157-158.

7.1.1. Alteración de la estructura intranarrativa

Debido a esta fractura, en las narraciones, comienzan a presentarse esquemas complejos donde se juega con todos los ámbitos dramáticos, diegéticos y extradiegéticos. Los lectores/espectadores intervienen de manera implícita, el orden se subvierte comenzando las historias desde el final, etc. Esto ocurre en películas como por ejemplo *Memento*, donde toda la película se encuentra construida a la inversa mediante juegos de montaje permitiendo descubrir información según se retrocede en la historia. A pesar de lo chocante e innovador, quizás su mayor influencia es el punto de vista que van cambiando en función de lo que el protagonista, con graves trastornos de memoria, va descubriendo u olvidando. En cambio, esta alteración de ordenes de la realidad puede ir más allá y fundir, mundos aparentemente dispares como avanzábamos y como sucede en uno de los referentes del cine de lo extraordinario (que sufriría múltiples adaptaciones y secuelas), que representa este extremo, al menos en parte de su primera entrega, es *Pesadilla en Elm Street* (1984), dirigida y escrita por Wes Craven. Craven conjuga dichos elementos del de lo extraordinario “la casa la familia, el ambiente mismo de la pequeña ciudad americana”⁵³³ aspectos “típicos de la atmósfera propicia para la instauración del efecto fantástico y [que] forman parte integrante del universo narrativo de este género”⁵³⁴. E incluso nos muestra ese mecanismo que demuestra la ruptura del orden simbólico mediante la yuxtaposición mecanismo interesante más en la consecución de una atmósfera increíblemente opresiva y aterradora mediante la simultaneidad de la realidad y de lo onírico en un mismo espacio, algo perturbador, y digerido con avidez por el espectador medio, cada vez más juvenil, que asiste al cine. Como dice Daniel Ferreras quizás la gran innovación que nos retrotrae al fantástico supone lo siguiente:

Hay que insistir sobre el hecho que el universo de *Pesadilla en Elm Street* no es un universo onírico, con sus propias leyes internas, sino realista, es decir sometido a las leyes naturales de nuestra concepción racional del universo. La ruptura lógica se efectúa cuando Freddy se manifiesta en la realidad objetiva, causando la muerte física y real de los protagonistas desde dentro de sus sueños. A menudo nos sorprende el paso de la realidad al sueño, porque la narración no presenta ninguna transición efectiva de un universo al otro, aunque sólo sea desde el punto de vista del decorado. El protagonista parece despertarse en el lugar donde se acaba de quedar dormido, en general su habitación, cuando en realidad sigue durmiendo y ha

⁵³³ FERRERAS, D., Op. Cit., p. 195.

⁵³⁴ *Ibíd.*

empezado el sueño. El universo de la pesadilla es un reflejo casi exacto de nuestra realidad, pero incluye la presencia de Freddy Krueger, tal y como el universo de la narración fantástica es el reflejo de nuestra realidad aumentada con un detalle sobrenatural.⁵³⁵

Esta no separación clara, narrativamente hablando, de ambas realidades conlleva el efecto concreto de no saber, tanto los protagonistas como el espectador, dónde se halla la acción en cada momento, si están efectivamente dormidos o despiertos, y sobre todo, si el monstruo está presente ya que durante gran parte del filme aparece velado, o sugerido, lo que hace de la experiencia aún más aterradora. Esta confusión es una herramienta utilizada por el cine fantástico anteriormente, pero que no queda puesta de manifiesto hasta la saga de Krueger. Encontramos también personajes anodinos que curiosamente, y como promulgaba Lovecraft, es a partir de su enfrentamiento con lo sobrenatural cuando se vuelven interesantes. Así mismo viven aislados, pero no por voluntad propia, como sucede en la fantasía o en obras fantásticas como las de Shyamalan que más adelante estudiaremos, su aislamiento se corresponde a “la impotencia de los personajes enfrentados al fenómeno inexplicable. Impotencia que se tiene que poner en paralelo con la incapacidad de los medios cognitivos humanos a la hora de resolver el problema.”⁵³⁶ Y la soledad se reafirma cuando la incredulidad de las fuerzas vivas de la sociedad adulta se hace patente, al igual que en otras cintas en las que la policía no hace acto de presencia fomentando la impunidad del crimen, y en este caso, del monstruo, real o no. Se trata de un guión original, que como sucediera con *Al final de la escalera*, se basó, o al menos Wes Craven aseguró haberse inspirado, en una serie de asesinatos a personas que dormían en los Ángeles a principios de los 80. Más allá de especulaciones en las que no vamos a entrar, identificamos por primera vez el enfrentamiento entre el mundo ilusorio u onírico que propone Alain Chareyre en su estudio sobre el cine y el efecto fantástico. La ilusión de lo ya visto, incluso de lo no visto pero que se imagina ya sea basado en leyendas urbanas, o bien, en sucesos inexplicables de la realidad, como por ejemplo los hechos ya citados de Amityville o los asesinatos de Los Ángeles, milagros o demás sucesos presentes en el imaginario colectivo.

Otro ejemplo es la obra de Clive Barker involucrado en muchas adaptaciones cinematográficas de sus relatos, tanto como guionista como director, de entre las que

⁵³⁵ FERRERAS, D., Op. Cit., p. 196.

⁵³⁶ *Ibíd.*

destacan la saga de *Hellraiser* (1987) y *Candyman* (1992). En la mayor parte de ellas, tanto las que han sido adaptadas como las que aún permanecen en papel, Barker dota de una impronta característica. Ya sea desde una realidad paralela o dentro del mundo, irrumpe lo extraordinario, que curiosamente ejerce el efecto fantástico en textos aparentemente maravillosos. Es lo que sucede en su libro más importante *El Mundo de la Alfombra* (1987), donde construye un universo mágico poblados de hechiceros y brujos que se esconden en la alfombra de la casa de Cal, un guardia de seguridad de Liverpool. A pesar de resultar ser una historia similar a las que podamos encontrar en la fantasía, el terror, y el efecto fantástico aparecen justo cuando diversas irrupciones ajenas a ese mundo (mágico), provocan en los personajes que lo habitan dichas reacciones pues se enfrentan a lo imposible, aunque venga de nuestra realidad, como es el antagonista de Cal, un vendedor del centro comercial obsesionado con destruir el mundo de la alfombra. En cuanto a *Hellraiser* y *Candyman*, desarrollan el esquema típico de la irrupción desde otra dimensión de un monstruo o ser que persigue a los personajes, ya sea proveniente de leyendas urbanas como sucede en *Candyman*, o de invocaciones y brujería como en *Hellraiser*.

Otro de los casos donde se juega con los ordenes de la realidad es en la citada obra de Michael Ende, *La Historia Interminable*, donde el relato, tanto la novela como su versión cinematográfica, trasponen los mundos y realidades, haciendo finalmente que las acciones del lector, en este caso Bastian, influyan en el desarrollo del libro que está leyendo. Algo similar sucede en también homónima de *La Princesa Prometida*, donde un abuelo esta relatando a su nieto las aventuras de la princesa Buttercup, avanzando o retrocediendo a la historia como si el narrador, su abuelo, tuviera realmente poder sobre el espacio dramático. Estos fenómenos disminuyen la distancia entre el espectador/lector y la obra haciendo más creíble el evento extraordinario.

7.2. Cotidianización extrema del universo de ficción: *hiperficción e hiperrealidad*

Durante el siglo XX surgen nuevos medios de entretenimiento sobre los que tarde o temprano también empiezan a narrarse historias, extraordinarias o no. Desde la radio, pasando por la televisión, los videojuegos y finalmente Internet. A través de la fragmentación de la realidad diegética y de la abolición de las fronteras entre ficción y realidad que señalábamos, se empiezan a introducir además elementos aún más cotidianos como la televisión, el videoclip o el videojuego tanto diegéticamente como a la hora de utilizar técnicas como el video doméstico, o la perspectiva de videojuego en primera persona o *shooter*⁵³⁷ en ciertas películas. Quizás uno de los lenguajes que suelen aunar y que también se desarrolla en la literatura es la *hiperficción*, es decir, dar más de una posibilidad a diferentes textos, literarios, computerizados, televisivos, etc., para el espectador/lector que sea el propio protagonista o descubra lo que quiera, como sucede en las *aventuras gráficas*, uno de los géneros de juegos de ordenador y consolas más populares de finales del siglo XX. Esto, de momento, es algo imposible dentro del cine, pues la película se proyecta y cada espectador debe conformarse con lo que se le cuenta, su participación es mínima. Sin embargo, ciertas técnicas, ciertas historias se han trasladado al cine, e incluso, se han llevado de la manera más fidedigna posible imitando el carácter que tenían en su medio de origen. Desde meras apariciones dentro de la narración como apoyo para la historia, televisiones, boletines de radio, videojuegos, empiezan a configurarse como eje de los relatos cinematográficos por su aspecto mimético con la realidad, algo imprescindible para crear el efecto fantástico en una sociedad adaptada a los códigos.

A fin de hacer creíbles los extraordinarios acontecimientos relatados a unos lectores cada vez más escépticos, los narradores [...] han ido intensificando progresivamente la cotidianidad de las historias. A lo que hay que añadir que esa es también una manera de despertar el interés de unos lectores (y espectadores) que, con el paso del tiempo, conocen cada vez mejor las convenciones formales y temáticas de lo fantástico, y, por tanto, se dejan sorprender con menos facilidad.⁵³⁸

⁵³⁷ Es una perspectiva subjetiva típica de los juegos de ordenador y videoconsolas que basan sus aventuras en la violencia y en disparar con armas de fuego en la vista de primera persona. Son clasificados como *shooter* o de acción. Entre los más famosos destacan *Doom*, *Half Life*, *Duke Nukem*.

⁵³⁸ ROAS, D., *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 114.

Uno de los pioneros que combinaban lenguajes ajenos a la ficción y modos narrativos realistas fue Orson Welles⁵³⁹, con su famosa función de Halloween de *La Guerra de los Mundos*, en la radio. Welles protagonizó un programa de radio, basado en la narración del libro de H.G. Wells. La historia fue narrada con gran maestría. Esto provocó la estampida de miles de personas a la calle, convencidas de que los marcianos estaban invadiendo la Tierra. Hubo quien se encerró en el sótano de su casa con pistolas. Otros se pusieron toallas mojadas en la cara para protegerse del gas venenoso de los marcianos. El programa fue motivo de escándalo e indignación cuando se reveló la realidad. Orson Welles sin duda buscaba experimentar y su obsesión por la influencia la trasladó a su trabajo en el cine. Si analizamos varias de sus películas, es reiterativa la importancia otorgada a los medios de comunicación, radio, cine y periódicos. Aunque la televisión durante esta época no se había desarrollado podemos incluirla también. El exponente más claro es *Ciudadano Kane* (1941), cuya narración fragmentada, combinada con el documental y el lenguaje televisivo hicieron de la película una obra maestra. Detengámonos esa noche de octubre en la radio CBS, entre las 20:30 y las 22:00. La narración comenzó con la sintonía del “Sound Broadcasting”. Todas las personas que escucharon esto sabían perfectamente que se trataba de un programa de radio, simplemente. El problema surgió cuando la gente se incorporaba a la narración una vez que esta ya había empezado. Las voces y contenidos hacían completamente creíble la historia y si el oyente desconocía que se trataba de una invención fue al instante influenciado. La gente entró en pánico mientras escuchaba la narración de Orson Welles, que interpretaba su papel con extremo realismo, como si estuviera contando un noticiero en directo. Este acontecimiento demostró las posibilidades de la combinación de otros medios de entretenimiento, mezclando sus convencionalismos que nos lleva hasta finales del siglo XX, cuando este fenómeno se acrecienta, ya fuera por la falta de historias, o bien la necesidad de sorprender.

⁵³⁹ Recomendamos la siguiente bibliografía de consulta sobre Orson Welles y su famoso programa de radio: Artículo aparecido en la edición del 31 de octubre de 1938 “The New York Times” “Radio Listeners in Panic, Taking War Drama as Fact”; BAZIN, A., *Orson Welles*, Editorial Ediciones Paidós Iberica, 2002.; DE PABLOS, J. J., *La Guerra de los mundos de Orson Welles y otros escritos sobre el cine.*, Pocket Essentials, 2002.; LEAMING, B., *Orson Welles*, Tusquets Editores, 1985.; MARZAL, J. J., *Ciudadano Kane 1941*, Octaedro, 2000.

Se suceden películas que intentan imitar al medio del que provienen ya fuera la radio, la TV o el videojuego⁵⁴⁰. A parte de la recreación, el éxito de la mayor parte de películas de este tipo fue efímero, salvo el caso de *Silent Hill*, cuya atmósfera de terror llegó al público y la saga de *Resident Evil*. Su mayor contribución fueron las técnicas que trasladaron al cine, como la perspectiva en primera persona o *shooter view*, el *bullet time* (utilizado en videojuegos como Max Payne, y que se trasladó al cine por primera vez en *Matrix*), la fragmentación de la trama y de los personajes, diferentes perspectivas de las que otro tipo de historias, mas elaboradas, consiguieron sacar provecho.

En el videojuego la persona maneja la historia, interactúa, y eso no se ha logrado aún en el cine. Será muy interesante ver cómo se investiga. *REC* -rodada con el punto de vista de un cámara, como si fuera el personaje de un juego- fue un intento. Usamos el tiempo real; lo que sucede en la pantalla no se para.⁵⁴¹

Surgen una serie de películas que trasladan estas técnicas para creaciones originales, utilizando mecanismos propios del videojuego para films de género, o bien, que tratan sobre el mundo del videojuego, como la saga *REC* (2007), *Quarantine* (2008), *Gamer* (2010). Trasladan a la hiperrealidad fantástica, donde lo que vemos es exactamente lo mismo que ven los personajes, y en teoría, el espectador debería sentir lo mismo. Sin embargo a pesar de introducir técnicas propias del otro medio de los videojuegos hasta el momento “hemos comprobado cómo ambos géneros tienen bastantes aspectos en común. La utilización del mismo lenguaje, el audiovisual, los hace partícipes de formas análogas de comunicación.”⁵⁴²

En cuanto a la influencia de la televisión y el citado videoclip, siendo la telerrealidad lo que influyó en mayor medida, muy asociada en la actualidad a la telebasura, con programas como Gran Hermano, o *realities* de todo tipo, desde *Cementerio TV*, hasta *Embargos a lo bestia*, etc. Este tipo de cintas de momento trasladaban aspectos de la TV, para contarlos a través de películas, utilizando su

⁵⁴⁰ En el caso de los videojuegos destacan *Tron* (1982), *Cloak & Dagger* (1984, protagonizada por Henry Thomas, Elliot en E.T.), *Super Mario Bros.* (1993), *Wing Commander* (1999), *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), *Resident Evil* (2002), *House of the Dead* (2003), *Aliens vs. Predator* (2004), *Alone in the Dark* (2005), *Silent Hill* (2006), *Hitman* (2007), *En el nombre del Rey* (2008), *Max Payne* (2008).

⁵⁴¹ MINGALLÓN, L., “Cine y videojuegos estrechan sus lazos para salvar distancias”, *El País*, Bilbao 14 de noviembre de 2011. Extraído de la página web el día 23-12-2012: http://elpais.com/diario/2011/11/14/radiotv/1321225202_850215.html

⁵⁴² DELGADO, A.; GRANADOS, F., “Videojuegos trasladados al cine: análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios”, *Revista de Comunicación*, Nº 10, Vol.1, año 2012, p. 76.

lenguaje por necesidad propia de la historia. Después esta hiperrealidad y lenguajes ajenos al cine, se trasladan a proyectos totalmente diferentes que en primera instancia tienden a desarrollar estas narraciones de un modo hasta ahora diferente, algo que vimos en los años 70, con ejemplos como *Holocausto caníbal* (1979), centradas en la televisión y en falsos reportajes. A finales del siglo XX principios del XXI, irrumpen películas como *Alien Abduction* (1998) *El Proyecto de la Bruja de Blair* (1999), *El diario de los muertos* (2007), *Paranormal Activity* (2007), *Cloverfield* (2008), *Troll Hunter* (2010), *Chronicle* (2012) las citadas *REC*, que sí desarrollan aspectos propios del documental, del reportaje o telerrealidad al servicio de lo extraordinario, ya sea cámara en mano, e incluso el aspecto de video doméstico para conferir al relato mayor realismo si cabe, con grandes efectos visuales, pero que pasan inadvertidos como parte de la narración. La mayor parte de cintas de este estilo son de bajo presupuesto y se enmarcan sobre la premisa de *basado en hechos reales*, al menos en su promoción. Incluso, aunque con menor éxito, han aparecido películas como *Project X* (2012), que trabajan géneros como la comedia, o bien aunque sigan siendo extraordinarias mezclan rodajes convencionales con la perspectiva de la cámara doméstica, o al hombro, como *La Cuarta Fase* (2009) de cuestionado éxito, *Super 8* (2011), *Sinister* (2012),

El caso de *Alien Abduction*, fue peculiar. Provocó gran controversia después de su emisión en el canal UPN de Estados Unidos, pues debido al realismo, perspectiva de cámara doméstica, la audiencia creyó que se trataba de un caso real de abducción. Dicha película comparte este nexo común con otra que sí llegó a estrenarse en salas, *El Proyecto de la Bruja de Blair* que es especialmente reveladora por el hecho de que narra unos sucesos grabados por una cámara doméstica durante un reportaje dentro de un bosque donde al parecer se escondía una bruja. A pesar de exhibirse en cines, el público llegó a considerar la cinta como real alcanzando cotas de éxito nunca vistas para una producción de tan bajo presupuesto. Al igual que sucede en *El Proyecto de la Bruja de Blair*, años después en *Paranormal Activity* se construye desde el mismo punto de partida “filmar un falso documental a partir de un experiencia muy real⁵⁴³.” Y quizás es el fenómeno Internet, y la empatía con sus propios espectadores, o bien el marketing viral lo que disparó el

⁵⁴³ MARTÍNEZ, L., “Cuando el miedo te hace millonario.”, *El Mundo*, Domingo 15 de Noviembre, Madrid, 2009, p. 49.

éxito de estas producciones de bajísimo presupuesto en contraposición de otras cintas que consiguen desarrollar lo mismo pero con mayor presupuesto y más convencionales

7.3. Experiencia de un mundo extraño: la *fractura del personaje*

Otra transformación de las historias de lo extraordinario, ahora que son posibles y al mismo tiempo imposibles, es la alteración extrema de los órdenes simbólicos del universo de ficción afectando a los personajes de los relatos. Poco a poco se abandona la posición dominante en las historias del elemento imposible/improbable para ser una circunstancia secundaria. Es decir, las narraciones de lo extraordinario ya no centrarán exclusivamente su existencia en la representación del elemento sobrenatural, extraño, o maravilloso, (recordemos que lo habitual era esto, pues al tratarse de personajes corrientes, en muchos casos anodinos, y ambientes cotidianos, no había ningún otro sentido ni necesidad de contar la historia, ni interés en ella salvo por este motivo), si no que convivirán con los conflictos internos de los personajes, verdadero eje central de la narración, conflictos internos reflejo de los problemas y del contexto social de esta época de finales del siglo XX, principios del XXI. Así pues, lo extraordinario da un paso más, desde lo cotidiano a lo doméstico familiar y finalmente a la psique del personaje. La *realidad inestable* y su yuxtaposición con lo extraordinario llegan a manifestarse en los propios protagonistas de las historias. En mayor o menor medida, lo extraordinario (y otras narraciones) empiezan a incluir personajes con graves conflictos internos que son el germen de la historia. Sin ellos podría decirse que no existiría el filme o el relato. Atrás quedaría, por citar uno de los autores más importantes de lo extraordinario, lo propuesto por el escritor americano H.P. Lovecraft, varios años antes, que defendía justo lo contrario: que lo extraordinario debía ser el elemento central de la narración:

Ha de ponerse énfasis, además, en todo momento, en el portento que supone la anormalidad central, que es la que da pie a la narración. Debe recordarse que cualquier violación de lo que nosotros entendemos por ley natural, es en sí misma, un elemento mucho más tremendo que cualquier otro suceso o sentimiento que pueda afectar a un ser humano. Por tanto, en una historia tocante a un asunto así, no podemos esperar crear un sentido de la vida, la ilusión o la realidad si rozamos el prodigio de una forma casual y tenemos a los personajes ocupados en motivaciones

ordinarias. Los personajes, aun cuando han de ser naturales, deben estar subordinados al portento central, alrededor del cual están en danza.⁵⁴⁴

A menudo encontraremos personajes perdidos, aislados del mundo, de un entorno que no comprenden, encerrados en sus casas por diversos motivos, o bien viviendo realidades paralelas, inventadas producto de su propia imaginación o de patologías mentales. Este aislamiento no se corresponde, por ejemplo, como veíamos con anterioridad, con la experiencia de lo extraordinario, es decir, la incompreensión de la comunidad o de la sociedad, ya sea el mundo adulto o los estándares científicos por la imposibilidad o extrañeza del suceso.

Ofrecen un retrato del individuo contemporáneo como un ser perdido, aislado, desarraigado, incapaz de adaptarse a su mundo, tan descentrado como la realidad en la que le ha tocado vivir (eso conduce también a explorar patologías oscuras y comportamientos excéntricos o ridículos que, en ocasiones, bordean lo kafkiano y humorístico). Son seres que buscan una identidad que no se puede alcanzar, pues se hace evidente que esta es siempre cambiante, provisional. Personajes que, perdidos en ese mar de signos indescifrables que es la realidad, tratan infructuosamente de acomodarla a sus ideas y deseos, de instaurar una apariencia de orden donde poder habitar con cierta tranquilidad.⁵⁴⁵

Este fenómeno acontece a priori, las historias suelen arrancar con este problema que se fundamenta en trastornos comunicativos, personalidades frágiles u obsesivas, e incapacidad para relacionarse con su entorno. Esta *realidad inestable* que señalábamos se convierte en una *realidad codificada*, o, *mundo codificado*⁵⁴⁶, que “consiste en el rechazo de una realidad incomprensible: de algún modo, todos ellos perciben un mundo *codificado* y este hecho agrava su aislamiento, en especial dentro del ámbito afectivo.”⁵⁴⁷ Ese mundo codificado, esa realidad codificada, obliga a los personajes al *aislamiento*, bien sea porque no comprenden dicho mundo o bien porque les ha originado su interacción un *trauma*, un profundo pesar o dolor, que los arroja fuera de las fronteras de la *realidad inestable* que hasta ese momento era un *simulacro estable*. Cuando hablamos de este extremo, regresan a nuestro razonamiento las historias fantásticas del XIX sobre los temas del yo, el doble y el otro que hemos analizado en la literatura. Tal vez sean historias parecidas, pero queremos destacar que no solo representan la lucha del ser humano con lo imposible

⁵⁴⁴ LOVECRAFT, H.P., *El Horror sobrenatural en la literatura y otros escritos.*, Op. Cit., p. 52.

⁵⁴⁵ ROAS, D., *Tras los límites de lo real: una definición de lo fantástico*, Op. Cit., p. 161.

⁵⁴⁶ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., “Incomunicación y trauma en el cine de M. Night Shyamalan”, *FILMHISTORIA Online*, Vol. XXII, nº. 1, 2012, pp. 4-5.

⁵⁴⁷ *Ibid.*

o con su otro yo (*Dorian Grey*, *Mister Hyde*), o el descubrimiento de lo sobrenatural, sino la subversión y representación de historias canónicas a través de la representación de problemas y situaciones actuales y su interacción con lo extraordinario. Ese es el foco de estos últimos años, los graves conflictos internos, no por la exploración propia, sino debido a traumas profundos relacionados con la violencia o con la relación del sujeto con el mundo, su alienamiento, su pérdida, la lucha contra el nihilismo propio de estos tiempos, y contra el velamiento o la insensibilización ante los misterios de la vida, como señala Braudillard con respecto al mayor de todos, la muerte.

La conciencia colectiva del concepto de muerte ha sufrido una pérdida de omnipresencia y plasticidad. En sus últimas etapas, este proceso se ha acelerado. Y en el transcurso del siglo diecinueve, la sociedad burguesa, mediante dispositivos higiénicos y sociales, privados y públicos, produjo un efecto secundario, probablemente su verdadero subconsciente: facilitar a la gente la posibilidad de evitar la visión de los moribundos”.⁵⁴⁸

En este tipo de historias, cada vez más frecuentes en lo extraordinario, la experiencia del mundo codificado o realidad inestable, adopta varios estadios en los personajes. En primer lugar, el proceso resultante puede proceder de un *trauma*, o bien de la propia experiencia inteligible con el entorno cercano del protagonista. En segundo lugar, si dicho trauma se vuelve insuperable, o bien este proceso no se soluciona, comienza el *aislamiento* del personaje, que finalmente y en su tercer estadio termina con su *atrincheramiento*, una versión más acusada del propio aislamiento (en muchos casos violenta, contra sí mismo o su comunidad).

Para empezar, por *trauma* podemos entender varias acepciones, desde su raíz etimológica que nos remite a herida profunda que en alemán comparte significado con *traum* (sueño), hasta las interpretaciones psicoanalíticas aportadas por Freud y desarrolladas por Felman⁵⁴⁹, Caruth⁵⁵⁰ y Whitehead⁵⁵¹ en referencia con su representación simbólica y función narrativa en textos de ficción. Al menos no en este primer estadio de historias de lo extraordinario, creemos que se ajusta más lo

⁵⁴⁸ BENJAMIN, W., “El Narrador”, *Para una crítica de la violencia y otros ensayos*, Taurus, Madrid, 1991, pp. 120-121.

⁵⁴⁹ CARUTH, C., *Unclaimed experience: trauma, narrative, and history*, Johns Hopkins University Press, London, 1996.

⁵⁵⁰ FELMAN, S., *Writing and Madness: (Literature/Philosophy/Psychoanalysis)*, Stanford University Press, California, 2003.

⁵⁵¹ WHITEHEAD, A., *Trauma Fiction*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2004

que Freud señala como *neurosis traumática* que lo representa con el siguiente ejemplo, sobre el funcionamiento del trauma.

Puede suceder que un hombre que ha experimentado un accidente aterrador- una colisión de ferrocarril, por ejemplo- deje el lugar de los hechos aparentemente ileso. Sin embargo, en el transcurso de las siguientes semanas, tal vez experimente síntomas psicológicos y físicos que solo pueden devenirse del shock sufrido por el accidente. Ahora lo que tendría sería una neurosis traumática.⁵⁵²

Sea cual sea el trauma experimentado, apriorístico o a posteriori en la relación con esa realidad inestable, este tipo de historias sirve como reflejo, según Caruth⁵⁵³, para acceder a estos problemas, muchas veces evitados en la vida cotidiana, y más allá de su origen o de la patología el trauma y el aislamiento, surgen ante la imposibilidad de explicación del suceso experimentado, ya sea individualmente como colectivamente. Una vez abolidas las fronteras de la ficción con la realidad (que a menudo se presenta menos familiar y real que la propia ficción), todo es posible. La transformación para las historias de lo extraordinario de estos traumas y aislamientos como reflejo del ser humano en la posmodernidad, recae en relatos donde los personajes parecen hechizados, atrapados, poseídos o atacados por algo o alguien que los persigue, siendo el *fantasma*⁵⁵⁴ el paradigma de dicha representación.

El trabajo de Caruth sugiere que el trauma es susceptible de representación a través de las formulas narrativas, y que requiere formas literarias alejadas de los estándares convencionales y lineales. La irrupción de algo del pasado es imaginado por Caruth como una forma de posesión o hechizo. El fantasma representa ese nexo apropiado entre lo experimentado y la disyunción temporal necesaria para mostrarlo en el presente. En la narración contemporánea hay infinidad de novelas que exploran la posesión y este hecho.⁵⁵⁵

Este hecho no es casual pues el trauma toma forma a través de repeticiones, alucinaciones, sueños, pensamientos o temores. También tiene su correspondencia con el deseo de escape, de un mundo irreconocible, del tedio diario, de ahí la

⁵⁵² FREUD, S., *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*, Hogarth Press and the Institute of Psycho-Analysis, Vol. 23, 1975, p. 67.

⁵⁵³ CARUTH, C., Op. Cit., p. 2.

⁵⁵⁴ Freud utiliza en su teoría del trauma el fantasma, ejemplo tomado de Aristóteles para señalar lo reprimido, y cuya representación como huella en la realidad es el fantasma, "Así, Freud substituye lo real traumático con la ficción del fantasma. *La cura se desplaza de la rememoración del acontecimiento traumático al tema del deseo del sujeto, dialectizable en la cura.* Sin embargo, mantendrá siempre como exigencia hallar la escena traumática, aun si a veces su recuerdo está enmascarado." BRIOTE, G., "El trauma en psicoanálisis", *VERTEX Rev. Arg. de Psiquiat*, Vol. IX, 1998, p. 27.

⁵⁵⁵ WHITEHEAD, A., Op. Cit., p. 6.

necesidad en muchos casos de lo extraordinario. En la ficción esto se representa mediante personajes que repiten, u olvidan estas profundas heridas en su psique, como continúa diciendo Caruth, “consiste en la estructura de la experiencia o recepción: el hecho no es asimilado o experimentado a tiempo, y es velado a través de repeticiones posesivas del que lo experimenta. Estar traumatizado es estar precisamente poseído por una imagen o suceso.”⁵⁵⁶ Y esto evidentemente genera incomunicación y aislamiento en los personajes, enfrentándose a lo extraordinario, bien para salir de esta posesión, o bien, para terminar con su propia psique.

El aislamiento y el *yo débil*⁵⁵⁷ son la primera fase para constatar la presencia de este tipo de narración de lo extraordinario. A menudo se representan personalidades divergentes, conflictivas, que la única manera de sobrevivir que encuentran es el *aislamiento* (de la misma manera que Malibar en la historia de Leopoldo Lugones), no solo porque no encuentran comprensión, sino porque su comunicación es muy difícil. Experimentan algo similar a lo que Bateson identifica en pacientes enfermos mentales “una perturbación que impide identificar e interpretar aquellas señales que deberían servir para decir al sujeto qué clase de mensaje es un mensaje por él recibido,”⁵⁵⁸ siendo incapaz “para asignar el modo comunicacional correcto a los mensajes que recibe de otras personas.”⁵⁵⁹ Por tanto, surge la incomunicación con otros personajes, ya sea materno filial, o bien, con los propios vecinos o compañeros de trabajo.

Cuando el trauma, o el aislamiento son tan profundos que no se encuentra solución posible, las historias de lo extraordinario representan comunidades o individuos que se encuentran *atrincheradas*⁵⁶⁰. Este concepto o arquetipo ha estado presentado durante mucho tiempo en el cine norteamericano⁵⁶¹, sin embargo, el caso

⁵⁵⁶ CARUTH, C., Op. Cit., p. 10.

⁵⁵⁷ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., “Incomunicación y trauma en el cine de M. Night Shyamalan”, pp.4-5.

⁵⁵⁸ BATESON, G., *Pasos hacia una ecología de la mente. Una aproximación revolucionaria a la autocomprensión del hombre.*, Editorial Lumen, Buenos Aires, 1998, p. 223

⁵⁵⁹ BATESON, G., Op. Cit., p. 234.

⁵⁶⁰ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., “Hollywood y el arquetipo del atrincherado. Clave dramática y discurso político del 11-S”, *Revista Latina de Comunicación Social*, n° 64, 2009, pp. 926-937

⁵⁶¹ “Se trata de un *modelo clásico de atrincherado* que se adapta a las características propias del arquetipo histórico-social de colonos y pioneros, dos iconos vinculados al imaginario colectivo norteamericano que a su vez han contribuido a forjar un referente de identidad nacional. Este tipo de personaje se encuentra asociado a la expansión del país y se ubica en territorios de frontera, un escenario hostil donde conviven la civilización y el mundo salvaje. Según el modelo clásico, el hogar del personaje es considerado, al mismo tiempo, como propiedad que debe defenderse en cuanto

especial que hacemos referencia se extiende al cine occidental pues vendría demostrado a través de procesos mentales complejos en los personajes, pues la amenaza no es real, o bien es invisible, sería el último estadio antes de la catástrofe.

Un modelo de *personaje individual anacrónico* que, a diferencia del anterior, se muestra activo en la defensa del hogar-trinchera. El contexto dramático corresponde al cine de invasión y catástrofe, y contiene en los relatos estudiados la agresión explícita contra ciudadanos norteamericanos en sus propios hogares: alienígenas en *La guerra de los mundos*, toxinas vegetales en *El incidente* y monstruos de pesadilla en *La niebla*. El atrincherado adopta en esta versión la figura de personaje secundario que, moldeado según los principios tradicionales del arquetipo original, terminan convirtiéndose en un obstáculo letal para los protagonistas que sufren la catástrofe. Amenaza, territorio y frontera coinciden con el modelo anterior. En esta tercera versión, el liderazgo de la defensa se muestra más desdibujado y los atrincherados son víctimas de la paranoia y de un aislamiento enfermizo⁵⁶²

El personaje atrincherado proporciona así una nueva perspectiva en el aislamiento, en la representación de lo extraordinario, que es fundamentalmente una amenaza destructora o sanadora del trauma reprimido que guardan en sus psiques. El atrincherado ha cortado todos los lazos con la sociedad de la que huye o no comprende, pues le arremete, le asusta, o no forma parte de su motivación existencial. Empujado tal vez por la pérdida, por la culpa, por el horror cotidiano o por la indiferencia de sus congéneres encontramos multitud de ejemplos de personajes en este estado. Quizás uno de los más ilustrativos, por su situación extrema, sea el interpretado por Christian Bale en *El Maquinista* (2004). En el papel de Trevor Reznik, nos cuenta la historia de un hombre que vive en su casa apartado del mundo y que solo sale para ir al trabajo y a una cafetería. Padece un terrible insomnio que le acarrea importantes secuelas físicas, como alucinaciones y extrema delgadez. A su vez esconde multitud de secretos en su propio piso, en el que poco a poco va escondiéndose del exterior, sin luz, sin esperanza, donde empieza a confundir la realidad con lo imposible. El personaje de Trevor demuestra la deriva que representan los relatos de lo extraordinario hacia este sentido, a principios del siglo XXI, finales del XX. Quizás estas inclusiones de personajes aislados, atrincherados, que confunden la realidad con su imaginación, alterados, paranoides,

avanzada y refugio de derechos, valores y libertades que un día fructificarán sobre suelo indígena. La amenaza proviene, fundamentalmente, de los nativos americanos.” Ibidem, p. 935.

⁵⁶² SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., “Hollywood y el arquetipo del atrincherado. Clave dramática y discurso político del 11-S”, Op. Cit., p 935.

incluso esquizofrénicos, muestra también una manera de contar diferente ciertas historias.

Otro ejemplo es el caso del protagonista (Edward Norton) de *El Club de la Lucha* (1999), donde se trata el caso del doble, tema por excelencia de lo extraordinario. En este sentido, la película narra de forma peculiar cómo un amigo que conoce en un avión cada vez va convirtiéndose más en sí mismo, robándole su propia vida hasta percatarse de que es su alter ego, una especie de alucinación de la que no conseguía percatarse y que funciona autónomamente. Su otra personalidad es tan fuerte que “a diferencia de sus antecesores decimonónicos de maldición, comprobará que no puede matar a su doble por muchos tiros que le meta en el pecho a bocajarro. Después de esta comprobación, llega al trágico conocimiento de que sólo hay una manera de acabar con su doble: dispararse un tiro en la boca.”⁵⁶³ Este hecho denota que la aparente dualidad del ser humano y su representación sufre también de esa fractura, que lleva a mostrar más bien la disociación, es decir, la enfermedad, “la personalidad múltiple, o lo que es lo mismo, la carencia de una personalidad definida.”⁵⁶⁴ Así este tipo de personajes aceleran la concepción y evocan los males del hombre contemporáneo más que señalar su naturaleza dual, como sucedía en *William Wilson* de E. Poe, o en la obra de Stevenson, *El extraño caso del Doctor Jekyll y Mr. Hyde*. Males como, continua diciendo Domínguez, la alienación, despersonalización, desestructuración, cosificación. O como insistía Italo Calvino, un ser “demediado, mutilado, incompleto, enemigo de sí mismo, es el hombre contemporáneo.”⁵⁶⁵ Con personajes tan perdidos y llenos de interrogantes, surge una estructura dramática para aprovechar este extremo que hemos estudiado y que se utiliza con profusión durante los últimos años del siglo XX, principios del XXI.

7.4. La fragmentación de las historias de lo extraordinario

Llegado cierto momento a finales del siglo XX la narración de lo extraordinario comienza a buscar nuevos horizontes dramáticos. El público,

⁵⁶³ DOMÍNGUEZ, V., “El mal y el doble: mutaciones en las representaciones de la maldad”, *Imágenes del Mal. Ensayos de cine, filosofía y literatura sobre la maldad*, Valdemar, Madrid, 2003, p. 21.

⁵⁶⁴ DOMÍNGUEZ, V., Op. Cit., p. 28.

⁵⁶⁵ CALVINO, I., *Nuestros Antepasados*, Alianza editorial, Madrid, 1986, p. 397.

habitado a las nuevas técnicas descritas anteriormente, o bien, hastiado de las mismas, regresa al escepticismo empezando a perder interés. Este es un hecho recurrente que se ha producido a lo largo de todos los años que hemos estudiado este tipo de narración (y posiblemente extrapolable a la convencional). Y ese hastío o habituación también llega a los propios creadores. Comienzan a buscar nuevas formulas con las que sorprender, asustar o asombrar a la audiencia (e incluso a sus competidores) y como evolución clave a la fractura dramática encontramos lo que hemos definido como *fragmentación de historias de lo extraordinario*. La fragmentación supone un paso más en la construcción narrativa que lleva a configurar esquemas dramáticos caóticos (ya explicado en página 21 en adelante de la Introducción) donde se alteran el orden, la repetición, duración de los conceptos narrativos ya explicados (tiempo, espacio, atmósfera) y se exarceba la interacción con el espectador. Los elementos que conforman lo extraordinario poco a poco van desapareciendo de la historia hasta finalmente ser casi imperceptibles. El espectador se erige como el principal motor de la historia. No nos referimos que dicha causa sea exclusivamente el velamiento de la circunstancia imposible o improbable, si no de las propias pistas o recursos de interés que lo hacen posible. Es decir, este fenómeno complejo imita lo que los primeros magos utilizaban: hacer desaparecer algo para después volverlo a hacer reaparecer sin que el espectador se percate del truco, configurando la narración en algo que finalmente se descubre que no es.

Uno de los primeros referentes en cuanto a la experimentación de esta fragmentación, se produce en la adaptación de *El Resplandor* (*The Shining*, 1980) de Stanley Kubrick. La cinta tuvo una acogida similar a *Alien* y se convirtió en uno de los clásicos del terror por antonomasia y de lo extraordinario. Aunque procede de la novela de Stephen King, la obra alcanzó autonomía propia debido a ciertos cambios que imprimió Stanley Kubrick. Aunque en un primer momento parezca la narración típica de casas encantadas, una estructura convencional, etc., la obra encierra ciertas claves que anuncian la llegada de la fragmentación narrativa al cine.

Aunque enfocado desde diferentes perspectivas una misma trama e historia, tanto Kubrick como King produjeron uno de los más importantes y clásicos films psicológicos basados en ciertos motivos y arquetipos ya explotados con anterioridad como la tradición de las casas encantadas; sus verdaderas influencias son *La Caída de la Casa Usher* de Edgar Allan Poe, *The Haunting of Hill House* de Shirley Jackson, y *Psicosis* de Hitchcock. Sin embargo, *El Resplandor*, de alguna manera,

consigue llevar a un nuevo territorio, a un nivel más elevado, el arquetipo o motivo de las historias sobre casas encantadas.⁵⁶⁶

El Resplandor narra la vida de una familia, los Torrance, que aceptando un empleo prometedor se trasladan al hotel Overlook para vigilarlo en invierno. Se trata de un lugar aparentemente soñado pues, acostumbrados a su diminuto apartamento, vivir durante los meses de invierno en aquellas instalaciones supone para la familia un nuevo impulso en sus vidas. Sin embargo, según avanzamos en la película se descubre a través de los ojos del pequeño Torrance y de su padre que algo maligno habita en el hotel, fantasmas que desean la muerte de la familia, enloqueciendo al padre. Kubrick explota todas las cualidades y lugares comunes expuestos anteriormente, ahondando en la profunda locura del protagonista y en los poderes sobrenaturales de su hijo pequeño, afectado por un mal conocido como el *resplandor*, capacidad que le permite ver sucesos del pasado y fantasmas. La perfecta construcción de la atmósfera narrativa, la exposición a lo sobrenatural, son una constante que recuerdan a las técnicas utilizadas por Hitchcock en *Psicosis*, o la trama construida por Poe o los recursos aportados por Steven Spielberg y otros autores.

Sin embargo, si nos detenemos en analizar brevemente la película percibimos ciertos cambios, algunos dramáticos y otros menos acusados que diferencian sobremanera la obra de Kubrick de la novela de King. Según ciertos autores como Michael Ciment⁵⁶⁷, a mediados de los años 70, Kubrick, hastiado del cine y de la manera convencional de narrar, buscó nuevos horizontes y mecanismos para innovar tanto en la puesta en escena como en la construcción general cinematográfica. Después de rodar *Barry Lyndon*, nuevas inquietudes surgen en el director que decide utilizar la obra de King para practicarlas. Desde estudios sobre los cuentos de hadas, hasta mecanismos psicológicos de publicidad subliminal, demuestran el interés y el afán realizado por Kubrick hasta comenzar el rodaje de *El Resplandor*. Esta tarea se extendió al menos cinco años donde obsesivamente se fueron dando las condiciones para que *El Resplandor* fuera una de las primeras películas fragmentadas, o al menos,

⁵⁶⁶ MAGISTRALE, T., *Stephen King: America's Storyteller*, Greenwood, California, 2010, p. 92.

⁵⁶⁷ CIMENT, MICHEL, "El Resplandor", en *Kubrick: edición definitiva*, Ediciones Akal, Madrid, 2000, p. 181 en adelante; ZUNZUNEGUI, S., "El resplandor, de Stanley Kubrick (*The Shining*, USA, 1980)", en *Contracampo : ensayos sobre teoría e historia del cine*, Cátedra, Madrid, 2007, pp. 586-90.

en parte. Desde la elección del espacio, los actores, hasta el guion, todo se orientaba a una construcción fuera de lo común, haciendo irreconciliables las diferencias con el autor de la obra original Stephen King, que pronto se apartó del proyecto. Stephen King criticó duramente la adaptación pues al parecer obviaba ciertos elementos de desarrollo en los personajes que bajo su punto de vista eran el centro de la narración y no el suceso extraordinario. Esto se debió a que él quiso recalcar los peligros del alcoholismo y de la desintegración de la familia, temas tótem en otros autores de lo extraordinario y que no aparecen completamente representados en *The Shining* de Kubrick, en favor de otros elementos que ahora explicaremos.

Algunas partes de la película son sobrecogedoras, cargadas de una atmósfera de terror claustrofóbica, y, sin embargo, en otras cae en la incoherencia. No significa que la religión o las creencias tengan que estar involucradas en el terror, pero alguien tan visceral y escéptico como Kubrick no puede darse cuenta de lo esencialmente maligno e inhumano del Hotel Overlook. Así que se ha centrado en vez de eso, en buscar lo malvado dentro de los personajes haciendo una película sobre una tragedia doméstica con vagos tonos de sobrenatural. La causa principal de ello es la siguiente: como no puede creer en consecuencia es incapaz de hacer el film creíble para otros. Lo que está básicamente equivocado en la versión de Kubrick de *El Resplandor*, es que es un film hecho por un hombre que piensa demasiado pero que siente muy poco; y es por esto que a pesar de todas sus técnicas virtuosas de realización, nunca llega a la garganta del espectador ni muestra el verdadero horror real.⁵⁶⁸

Después de comprobar que *El Resplandor* había sido considerado como una obra maestra del terror, es difícil entender las palabras de Stephen King pocos años después de ver la película. La explicación deviene en la utilización de ciertos elementos que hacen que la narración se encuentre fragmentada. Por ejemplo, el espacio, el hotel Overlook, los decorados encierran multitud de secretos y mensajes que no aparecen en la novela y que son deliberados, además del propio laberinto que no aparece en el escrito de King. Dichos elementos, efectivamente encierran información necesaria para descifrar el fatal desenlace del film, los caracteres de los personajes, etc. Sin embargo, se encuentran encerrados y dispuestos de manera que son muy difíciles de percibir por el espectador haciendo que la narración convencional de los sucesos extraordinarios cobre menor importancia, no tenga sentido o parezca muy frío el relato como aduce King. Un ejemplo es la entrevista de trabajo inicial que tiene el personaje de Jack Torrance con el director del hotel en el arranque de la película, justo cuando la familia llega hasta allí. Mientras está

⁵⁶⁸ WILLIAMSON, A. "King, Kubrick & The Shining." *The Word Slinger*, 2008, Recuperado 23-10-2013, de <http://thewordslinger.com/posts.php?id=37>.

esperando para entrar, Jack lee una revista, “Playdude”, revista de contenido sexual que contiene un artículo sobre pederastia, incesto y abusos sexuales. Es un mensaje claro sobre los posibles trastornos que tiene Jack, sobre su personalidad alterada, enferma, su relación con su hijo. Sin embargo, pasa desapercibido al espectador. La causa es doble: en primer lugar, nadie leería algo así antes de una entrevista de trabajo y, segundo, su emplazamiento es muy difícil de observar pues la atención del espectador se encuentra en otro lugar y no en lo que está leyendo. Es solo un ejemplo, pero este fenómeno se repite durante todo el film. Incluso ciertos autores proponen que Kubrick va más allá. Así, actualmente y durante los últimos años ante la indefinición y diversos estudios sobre la película han surgido diferentes corrientes tratando de interpretar⁵⁶⁹ los mensajes y el subtexto que quedó fragmentado a lo largo y ancho de las paredes del hotel Overlook y en la narración dispuesta por Kubrick. Entre esas interpretaciones han surgido teorías que afirman incluso que el verdadero tema de la película es hablar sobre los indios americanos o sobre conspiraciones gubernamentales como la misión del Apolo 11. Y, no solo afectan al mensaje implícito del filme, sino también a su construcción dramática. Por ejemplo, unos fans de la película hicieron un experimento al observar que en muchas escenas los personajes andaban hacia atrás. Proyectaron la película hacia adelante y hacia detrás sobre la misma pantalla y descubrieron que quizás Kubrick había planeado que a través del montaje pudiera observarse incluso un film totalmente diferente al superponer imágenes. Algunas incluso coincidían.

Aunque este hecho quizás no pase de mera anécdota demuestra el interés del director por avanzar tanto en el lenguaje cinematográfico como dramático ahondando en aspectos que hasta entonces solo habían sido explorados por el cine experimental o soviético, o dentro de la publicidad. Este proceso de fragmentación arranca durante estos años hasta consolidarse como veremos a continuación. Ya lo señalaba Noel Burch refiriéndose a las transformaciones del cine y su evolución previsible: “El cine comienza a centrar al espectador haciendo de él/ella el punto de referencia “alrededor

⁵⁶⁹ Conviene revisar cierto material escrito al respecto y sobre todo la película documental *Habitación 237*, estrenada en el Festival de Sundance en 2012. Enlace de IMDB: www.imdb.com/title/tt2085910

del cual” se constituyen *la unidad y la continuidad* de un espectáculo llamado a estar cada vez más fragmentado.”⁵⁷⁰

En la carrera por innovar en la construcción narrativa a principios de los años 90 comienzan a aparecer un cierto número de películas que buscan ahondar en los postulados propuestos por el suspense en cuanto al giro final de las historias: otra vuelta de tuerca sobre la trama que atraviesa las fronteras de la ficción dejando a personajes y espectador boquiabiertos: “El público conoce la verdad: el mundo es simple. Es miserable, sólido en su totalidad. Pero si puedes engañarlos, aunque sea por un segundo, puedes asombrarlos, y entonces... entonces llegas a ver algo realmente especial... ¿De verdad no lo entiendes? Era... era la expresión en sus rostros.”⁵⁷¹

Muchas de estas películas pasan a formar parte del mega-género del thriller, pero sin embargo continúan escapándose a cualquier limitación, y en lo referente a lo extraordinario suponen un nuevo salto, el más difícil todavía. Este proceso, esta unión, deviene tal vez, por la moda de los años 90 por intentar sorprender al espectador con construcciones narrativas muy elaboradas, intentando crear una nueva ola de cine, tanto en Hollywood, como en el resto del mundo, que regresará al suspense más puro aplicándolo a otros géneros, como el melodrama, la fantasía, o el misterio policiaco, basadas en este truco. Buscan conseguir construir una narración tan perfecta que todas las piezas encajen y que al final mediante un giro inesperado la visión del relato que estábamos viendo cambie (al menos en parte), tanto para los personajes como para la experiencia del espectador, de la misma manera que sucede en un espectáculo de magia.

7.4.1. El discurso de lo invisible: un truco de magia traumático

Para identificar la base de la fragmentación de esta forma de narrar lo extraordinario tan extendida en los últimos años hemos acudido a diferentes caminos. El fundamental tiene que ver con los espectáculos de magia, en especial aquellos que se basaban en hacer desaparecer y aparecer un objeto o algo durante la representación. Por analogía funcionan de manera similar a esta estructura narrativa. Tanto en el cine como en el teatro de magia la audiencia no se percata del truco porque ocurre en un

⁵⁷⁰ BURCH, N., *El tragaluz del infinito: (contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*, Cátedra, Madrid, 1995, p. 214.

⁵⁷¹ *El Truco Final, El Prestigio*, Christopher Nolan, 2006.

plano invisible: en el primer caso es el mago el responsable mediante un truco de manos y en el cine es el montaje y otros elementos cinematográficos el que produce la ilusión, jugando ambos con lo ausente. Cabe explicar que eso que está “ausente” es la naturaleza del truco y no una presencia inexplicada como hemos explicado, o una simple elipsis o cualquier elemento similar, es un paso más allá. Vamos a acudir otra vez al ejemplo cinematográfico de *El Truco Final*, que sugiere el funcionamiento de esta fragmentación. En ella el ilusionista Harry Cutter realiza un truco de magia para una niña. Hace desaparecer y aparecer a un pájaro dentro de una jaula que se pliega sobre si misma, mientras dice: “¿Estas mirando atentamente?”⁵⁷² Al reaparecer el pájaro la niña queda boquiabierta pero el truco ya ha tenido lugar: “Entonces intentareis descubrir el truco, pero no lo conseguiréis, porque en el fondo, no queréis saber cuál es. Lo que queréis es que os engañen.”⁵⁷³ Esta ultima frase apela a la suspensión de incredulidad que en este caso sería involuntaria, no por el hecho de querer ser asombrado, sino porque las consecuencias del truco no pueden ser asumidas por el espectador. En efecto, el pájaro no desaparece: es asesinado, aplastado por el colapso de la jaula y sustituido por un pájaro nuevo, su doble. El espectador simplemente no querría mirar, “queremos que se nos engañe, porque la <<verdad>> puede ser más de lo que podemos soportar.”⁵⁷⁴

En el caso cinematográfico, la secuencia sufre un corte ya sea proveniente del montaje o bien a través de la utilización del espacio fuera de campo del encuadre que evita provocar y mostrar la muerte del pájaro pues al no suceder en directo, la “magia del cine”, se encarga de hacer desaparecer y aparecer el animal. Ningún pájaro muere durante el rodaje de la película. En las funciones de magia este hecho sucedería también mediante la bajada del telón. Sin embargo, el proceso es el mismo, durante un instante se vuelve invisible algo que no lo era delante de los ojos del espectador mediante recursos aceptados, como ya señalamos con el Modelo de Representación Institucional, o en el caso de la magia, las cualidades expresas de la función. Es una

⁵⁷² *El Truco Final*, Christopher Nolan, 2006.

⁵⁷³ Ibid.

⁵⁷⁴ HEILMANN, A., “Doing It With Mirrors: Neo-Victorian Metatextual Magic in *Affinity*, *Neo-Victorian Studies*, Volº 2, nº 2, Winter 2009-2010, p. 24.

paradoja porque este truco “hace visibles los aspectos traumáticos de tanto el teatro como el cine a través de la invisibilidad.”⁵⁷⁵

La palabra truco nos da la pista definitiva. Se trata de un juego, ya sea desde el punto de vista de la función de magia o de una película, el fenómeno opera de la siguiente manera: la ilusión provoca la desaparición, pero el espectador espera que suceda algo. Así como un tira y afloja el mago o el narrador intentan que no lo descubra hasta el final (como sucedía con el suspense al hablar de Hitchcock). Sin embargo, al fragmentar este proceso, el mago, el director jugarían con ventaja pues operan su truco incidiendo en la parte que el espectador no puede controlar, es decir, la parte que no espera y que no puede descifrar porque por ejemplo, como sucede con el pájaro, no está dispuesto a aceptar que el protagonista muera en los primeros cinco minutos de la película, no es posible. Y no es exactamente una sorpresa, como decía Hitchcock. Simplemente el espectador se negaría a ver los elementos fragmentados dispuestos, o bien, sería incapaz de verlos pero no porque no estuvieran a su alcance sino porque desde su punto de vista serían invisibles, ausentes, punto de vista creado dentro del horizonte de posibilidades de la narración.

Finalmente el proceso de desaparición culmina con el prestigio, es decir, volver a hacer aparecer al pájaro, un objeto, una persona, o cualquier elemento que haya decidido utilizar el mago. Y como sabemos y sabe el espectador eso es algo imposible, pero al suceder de forma instantánea crea la ilusión porque el truco permanece invisible, al igual que en el caso cinematográfico. Este efecto (similar al efecto fantástico), desestabiliza la concepción de lo real abrumando el punto de vista o visión del observador.

Trauma y refiguración dramática

Hacer desaparecer una trama completa, símbolos, o determinados elementos, tanto en cine (fragmentar lo extraordinario), como en las funciones de magia genera ese efecto que algunos autores circunscriben con procesos psicológicos concretos. Centrar el discurso de una narración o un truco en algo ausente, es decir, que se ha ido, lleva a referenciar ciertos conceptos relacionados con la negación del hecho o bien su imposibilidad de racionalización. El impacto generado según algunos autores

⁵⁷⁵ JOSEPH, R., “Disappearing in Plain Sight: The Magic Trick and the Missed Event”, *Octopus Journal*, nº 5, 2011, p. 2.

es traumático, no solo por la desestabilización del universo dramático, sino por su esencia misma.

El deseo corporal y la integridad psíquica, representado materialmente en el truco de magia a través de la representación del retorno del objeto desaparecido, conecta las narrativas de esta magia a como actúa a la idea de la cura psicoanalítica. El analista podría tomar el papel de un mago que a través de la transferencia completa a un sujeto que aparece en un estado de fragmentación. El material psíquico del psicoanálisis opera en un registro de exceso: el exceso de la memoria conduce a la repetición a través del síntoma⁵⁷⁶

Algunos autores como Slavoj Žižek⁵⁷⁷ lo circunscriben y equiparan directamente con la acción psicoanalítica. Sin embargo, más allá de aventurarnos sobre este extremo sí que es pertinente señalar lo que ya señalaba Leutrat en referencia al cine de lo extraordinario: la ilusión de lo ya visto. Es decir, esta inferencia, provoca un efecto traumático, una suerte de desestabilización del recuerdo que al presentar de nuevo el objeto, se hace presente⁵⁷⁸. Y ese regreso provoca lo que Paul Ricoeur señala como *refiguración*. La *fragmentación* de la realidad, de la trama de lo extraordinario supondría una *refiguración* del relato propuesto para “volver a irrumpir en nosotros”⁵⁷⁹. Es una consecuencia constante en el arte, en sus diversas formas como señala Lyon durante esta época: “la sensación de fragmentación e incertidumbre que hoy se percibe en el arte y la arquitectura, el cine y la música, crea un nuevo collage cultural, una *mélange* de estilos y productos que se disgregan en una confusión caleidoscópica.”⁵⁸⁰ Estos postulados también los comparten otros autores como Blanchot, Derrida, Hilsbecher o Cassetti y Di Chio que, en el caso concreto de la narrativa cinematográfica, analizan las consecuencias en sus personajes y sus universos diegéticos, que venimos exponiendo, de la siguiente manera: “Los personajes resultantes son múltiples, relacionados entre sí y

⁵⁷⁶ JOSEPH, R., Op. Cit., p. 9.

⁵⁷⁷ ŽIŽEK, S., “Troubles with the Real: Lacan as a Viewer of Alien”, *How to Read Lacan*, W.W. Norton, New York, 2007. Acceso a página web: <http://www.lacan.com/zizalien.htm>

⁵⁷⁸ En su estudio psicoanalítico Freud enunció el concepto del desaparecer y volver, a través de un juego con su nieto Ernst, el famoso fort/da o juego del carretel, a través del cual lanzaba un objeto de madera fuera de la cuna y al instante tiraba del hilo y regresaba junto a él. Puede encontrarse más información y sus connotaciones psicoanalíticas en las siguientes referencias. FREUD, S., *Beyond the Pleasure Principal*, W.W. Norton, New York and London, 1961, pp. 12-17; PHELAN, P., “Converging Glances: A Response to Cathy Caruth’s ‘Parting Words,’” *Culture Values* 5.1, January 2001, pp. 27-40. PHELAN, P., “Afterword: notes on hope”, *Unmarked*, pp. 167-180.

⁵⁷⁹ VALDÉS, M., *Con Paul Ricoeur: indagaciones hermenéuticas*, Azul Editorial, Barcelona, 2000, p. 160, en GARCÍA NOBLEJAS, J.J., “Identidad personal y mundos cinematográficos distópicos”, *Comunicación y Sociedad*, Vol. XVII, nº 2, 2004.

⁵⁸⁰ LYON, D., *Postmodernidad*, Alianza Editorial, Madrid, 1999, p. 136

con el ambiente mediante nexos débiles, [...] el hilo que relaciona los acontecimientos entra en crisis: las relaciones causales y lógicas son sustituidas por simples yuxtaposiciones casuales.”⁵⁸¹

Aunque sucede en multitud de géneros, incluso medios de entretenimiento, en relación con lo extraordinario, la utilización de este esquema narrativo, que fragmenta el universo de ficción de la historia nos lleva a la siguiente reflexión: lo extraordinario, ante este giro, adopta la forma de la imposibilidad o de posibilidad no solo dentro de la historia sino que también impacta directamente al espectador. El efecto fantástico acumula tal fuerza que al coincidir con el conflicto interno del personaje, el giro natural de la acción, y las propias expectativas del espectador, atraviesa en gran medida las fronteras de la ficción a la realidad, una realidad que ya señalábamos como inestable, doméstica. Su consecución o no genera consecuencias imposibles de cuantificar o de predecir, como señalamos en la introducción. Su naturaleza caótica es clave. Sin embargo, demuestran la plausibilidad de hechos imposibles dentro de un orden familiar en el espectador, ya causen temor o asombro, obteniendo respuestas o bien nuevos interrogantes.

Los tres actos de la función

Este truco de fragmentación, hacer desaparecer una trama, o diversos elementos, para después recuperarlos, adopta una forma narrativa concreta basada en los tres actos de la función de la magia. No nos referimos estrictamente en la concepción clásica de planteamiento, nudo y desenlace. Este fenómeno va más allá, se refiere a las actuaciones para conseguir realizar el truco sin que el espectador se percate que se divide en tres momentos: los tres actos de la función

Todo efecto mágico consta de tres partes o actos. La primera parte, es la presentación: el mago muestra algo ordinario, una baraja de cartas, un pájaro o una persona. El mago lo exhibe, os puede invitar a que lo examinéis, para que veáis que no hay nada raro. Todo es normal. Pero claro, probablemente no sea así. El segundo acto es la actuación: el mago, con eso que era ordinario, consigue hacer algo extraordinario. Entonces intentaréis descubrir el truco, pero no lo conseguiréis, por que en el fondo, no queréis saber cuál es. Lo que queréis es que os engañen. Pero todavía no aplaudiréis. Que hagan desaparecer algo no es suficiente, tienen que hacerlo reaparecer. Por eso, todo efecto

⁵⁸¹ CASSETTI, F., CHIO, F., *Cómo analizar un film*, Paidós, Barcelona, 1991, pp. 214-215.

mágico consta de un tercer acto, la parte más complicada de este acto, es el prestigio.⁵⁸²

La primera parte tiene que ver con la presentación del truco, en este caso la propia narración. En la función de magia este hecho supone la desaparición de objetos y personas, mediante una serie de mecanismos. La audiencia observa con perplejidad la consecución de este efecto pero al mismo tiempo se pregunta “cómo esa magia puede suceder. El público se posiciona así mismo en una suspensión de incredulidad, intentando creer la ilusión pero buscando e intentado activamente encontrar de qué manera ha desaparecido.”⁵⁸³

La segunda parte, crucial para conseguir que el truco funcione, es la distracción, una técnica que Heilmann define como “enseñar pero escondiendo”⁵⁸⁴ que consiste en que mediante ciertos gestos el mago atrae la vista, la atención del público mientras realiza el truco. Esto supone una ventaja pues se controla el punto de vista del espectador que maneja lo que conoce sobre lo que ocurre en el escenario, es decir, lo que está desapareciendo o lo que sucede en realidad. Esta técnica ocupa “dos espacios simultáneamente- el nivel de lo que se está viendo y el lugar donde el show sucede en el mismo sitio pero invisible. La distracción lleva al ojo a cualquier parte excepto donde se esconde lo invisible.”⁵⁸⁵ Funciona como un atractor, en el caso de lo extraordinario, un atractor extraño, pues atrae la atención del truco pero al mismo tiempo repele al espectador de la solución real que permanece en su mente, en su suspensión, también velada. Es lo que explicamos en la Introducción para narraciones caóticas que vemos como en la magia ya se planteaba y que aplicado a un relato produce el mismo efecto. Al encontrarse en dos espacios, dimensión fractal, se encontraría a nivel diegético y extradiegético, en el universo de la audiencia.

La tercera parte es lo que llaman en la película, el *prestigio*. En una función de magia es devolver al conejo a la chistera, traer de nuevo lo que se ha ocultado. En la narración es hacer emerger elementos que habían desaparecido para de pronto surgir ante el espectador atónito. La clave de este prestigio “demanda algo que exactamente es imposible de hacer en una representación- su retorno”⁵⁸⁶, pues solo

⁵⁸² *El Truco Final*, Christopher Nolan, 2006.

⁵⁸³ JOSEPH, R., Op. Cit., p. 9.

⁵⁸⁴ HEILMANN, A., Op. Cit., p. 19.

⁵⁸⁵ JOSEPH, R., Op. Cit., p. 10.

⁵⁸⁶ JOSEPH, R., Op. Cit., p. 9.

desaparece momentáneamente por una ilusión realizada por el prestidigitador. Sin embargo, esa ilusión no ocurre en el cine. Paradójicamente los fragmentos están en todo momento delante del espectador en la película. Es incapaz de hilar su contenido porque en el fondo, no puede aceptarlo o es inhábil para hacerlo porque no contempla esa posibilidad. Y no la contempla porque el narrador sabe este hecho basado en su propia incredulidad. En este caso juega con su escepticismo para hacer posible lo imposible.

7.4.2. Relectura y niveles narrativos: *fábula y siuzhet*

El proceso de fragmentación que hemos descrito procedente de las funciones de magia (hacer desaparecer y aparecer algo), aplicado al ámbito narrativo recibe una forma peculiar que ya hemos adelantado. Efectivamente, a diferencia del teatro de magia el cine no sucede en directo y por lo tanto está sujeto a ciertas manipulaciones que el mago nunca puede realizar. Esto podría parecer una ventaja pero también supone ciertas desventajas ya explicadas (mayor escepticismo, por ejemplo). Pero los mayores problemas tienen que ver con el entendimiento y la invisibilidad. La representación en el escenario exige que el prestidigitador utilice elementos como las ilusiones ópticas o las distracciones en directo. A pesar de todas las técnicas de distracción disponibles o que invente sucede delante de un público que desconoce sus métodos y que posiblemente nunca llegue a descubrirlos (o no quiera saberlo por razones antes comentadas). La audiencia solo ve lo que quiere el mago que vea y permanece ciega ante el proceso de producción del truco. El “cine permite un cambio fundamental en esta estructura. Aunque el truco parece casi exactamente el mismo, el método de su producción pasa de manera muy diferente en pantalla de lo que hace en el escenario.”⁵⁸⁷ Desde elementos de montaje a los puramente intranarrativos es en ese instante donde la conexión, interacción entre el relato y el espectador es fundamental.

Como describimos en las características propias del cine, no es posible rebobinar o pulsar un botón para ver la historia otra vez. Todo es percibido instantáneamente pero de forma artificial, no en directo como en el teatro. En ese momento empieza a jugar un fuerte papel la memoria del espectador y que juega de

⁵⁸⁷ JOSEPH, R., Op. Cit., p. 11.

forma misteriosa con el: “El misterio es esencial en la trama y no puede apreciarse sin inteligencia [...] para apreciar un misterio, parte de la mente debe quedar atrás, reflexionando, mientras la otra parte sigue adelante.”⁵⁸⁸ Más allá de cuestiones psicológicas, es evidente que la estructura del relato debe orientarse a ello: proponer mediante ciertos elementos el estímulo de la misma haciéndole participe, como expusimos en el suspense. Sin embargo, en películas fragmentadas de lo extraordinario este hecho es aún más complicado. No se trata solo de que el espectador almacene ciertos elementos que luego le ayuden a descifrar el misterio al mismo tiempo que el protagonista. El relato debe contener coherencia y disponerse ante los ojos del espectador como tal, al igual que en la función de magia. Aceptar que sucede algo extraordinario en algo que aparentemente no lo es, supone un ejercicio complejo. Para ilustrarlo vamos a acudir a dos términos procedentes del formalismo ruso: *siuzhet* y *fábula*⁵⁸⁹.

Siuzhet sería “la distribución de los acontecimientos artísticamente construida en la obra.”⁵⁹⁰ Es decir, en una película será la puesta en escena y representación de la información audiovisual que hay en ella, etc. Esta construcción “contiene agujeros que la audiencia debe llenar”⁵⁹¹, pues se presenta incompleta y necesita de las hipótesis y de la dosificación de información para ir avanzando en el relato, para darle coherencia a las acciones y personajes allí presentes. Algunas hipótesis se irán confirmando y otras se comprobarán que son falsas. Prácticamente todas las películas o relatos se escriben de esta manera que, en el caso de lo extraordinario, dichos huecos a rellenar son aún mayores. Este sería el ámbito donde se construye la atmósfera.

⁵⁸⁸ FORSTER, E.M. (1927): “Aspects of the novel” en *HERSHEY*, John (ed.). *The Writer’s Craft*, Random Haus, Nueva York, 1974, p. 73; en BARCELÓ, E., “Reflexiones acerca de la elección del narrador en los textos fantásticos: estrategias y efectos”, en Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno (ed.), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*, Asociación Cultural Xatafi y Universidad Carlos III de Madrid, 2008, p. 21.

⁵⁸⁹ Aunque es una terminología muy específica los conceptos arrancan desde los estudios de Aristóteles donde lo llamaba *myhtos*. Desde Bienveniste, Genette, Todorov que lo llamaban historia o esquema de la acción en Todorov, Barthes o Greimas, Propp o Shklovsky. Seguiremos la terminología recopilada por Emil Volek que viene a realizar una recensión de estos elementos TOMASHEVSKI, B., “Fabula y siuzhet”, *Antología del formalismo ruso y el grupo de Bajtin. Semiótica del discurso y posformalismo bajtiniano*, Emil Volek (ed), Editorial Fundamentos, Madrid, 1995, pp. 149-165.

⁵⁹⁰ TOMASHEVSKI, B., Op. Cit., p. 152.

⁵⁹¹ LAVIK, E., “Narrative Structure in *The Sixth Sense*: A New Twist in “Twist Movies”?”, *Velvet Light Trap*, Fall, nº 58, 2006, p. 55.

Fábula sería la historia completa: “el patrón intrasubjetivo narrativo que los espectadores crean –progresivamente y retrospectivamente- a través de suposiciones e inferencias basadas en las evidencias visuales y auditivas propuestas por el *siuzhet*.”⁵⁹² Es el resultado del proceso narrativo y lo que queda al final de la historia una vez la atmósfera se deshace. Normalmente en los relatos de lo extraordinario se descubre la interpretación correcta de la narración a la que tiene que llegar también el espectador.

En películas e historias fragmentadas se presentan dos o más fábulas, es decir, varias tramas representadas a través de elementos que no se perciben directamente, o se obvian, por lo que la construcción “de la narración se convierte en el objeto de las hipótesis de los espectadores: ¿cómo se esta contando la historia?, ¿por qué se cuenta la historia de esa manera?”⁵⁹³ Estas preguntas que propone David Bordwell se realizan porque la verdadera o correcta fábula, la historia completa, no se desfragmenta hasta el final. Suelen parecerse a las llamadas películas de misterio/policíacas. En las historias de misterio o policíacas, el espectador recibe la información al mismo tiempo que el protagonista el “detective” o investigador, para ir desvelando poco a poco el misterio, antes que él o simultáneamente, viendo las piezas del puzzle encajar. Sin embargo, en las historias fragmentadas la máxima diferencia radica en que aparentemente no hay avance en la información. Simplemente no llega a procesarse hasta el final. Solo mediante el giro final lo descubre. A veces incluso el espectador y el protagonista son ignorantes al mismo tiempo generando un proceso catártico compartido cuyo impacto dramático estudiaremos más adelante.

Dicho giro inesperado final o *twist* aporta una sorpresa y un impacto dramático a la narración que, como vimos en el suspense, da sentido a gran parte de la historia y lleva al clímax a la curva emocional. Mediante este giro tenemos acceso a la fábula, a la historia correcta y completa, confirmando o desestimando las elucubraciones o informaciones previas. Por ejemplo, en *Psicosis* (1960) descubrimos quien era Norman Bates realmente, en *El Planeta de los Simios* (1968) se descubre que era la Tierra todo el tiempo donde se encontraba el protagonista, al

⁵⁹² LAVIK, E., Op. Cit., p. 55.

⁵⁹³ BORDWELL, D., *Narration in fiction films*, Routledge, London, 1985, p. 210.

ver La Estatua de la Libertad en ruinas, etc., o en las historias policíacas se descubriría quien ese el asesino.

Sin embargo en historias fragmentadas este giro funciona de manera diferente. La clave se encuentra en ese punto, mediante el giro inesperado: “en todas las películas la nueva información del siuzhet lleva a una ruptura de la fábula, obligando a la audiencia a crea una nueva.”⁵⁹⁴ Ver de nuevo la película sí supondría una experiencia diferente, pues al percibir la nueva fábula el punto de vista de la historia cambiaría percibiendo elementos que antes pasaban desapercibidos pero al alcance de la vista. En otras películas que aparentemente estarían fragmentadas como las anteriormente mencionadas o *Las diabólicas* (1955), *Vértigo* (1958) y *La semilla del diablo* (1968), ver de nuevo la película no supondría una experiencia diferente. Conocida la fábula y desfragmentado el siuzhet, todo encaja y un nuevo visionado no aportaría nada. Y esto se debe a tres factores:

1. ***Todo lo que van a ver es cierto***: en historias que aparentemente son fragmentadas se nos cuenta una historia y a través del giro final se descubre que todo era una *alucinación*, o un *sueño*. En estas películas “las partes del siuzhet que preceden al giro final se revelan, en cierto modo, que “no son verdad”, (realmente nunca sucedieron).”⁵⁹⁵ En las que verdaderamente existe fragmentación todo lo que se representa en el siuzhet y la trama permanece verídico, “solo cambia cuando se descubre que no era toda la verdad, solo partes de ella, como partes vitales de información que fueron dispuestas para conseguir que se construyera una fábula falsa.”⁵⁹⁶ El giro inesperado revela al espectador que su punto de vista estaba incompleto lejos de la verdad completa. Las consecuencias de este hecho hacen que sea necesario “revisar desde el punto de giro final hacia el siuzhet completo. Es decir, para encontrarlo debemos ver otra vez la película.”⁵⁹⁷ Así se pueden encontrar las posibles incoherencias en la construcción del siuzhet si las hubiera una vez procesado la fábula correcta.

2. ***Tramas paralelas que se cruzan en la noche***: la fragmentación permite al espectador tener la posibilidad de descubrir el truco, la verdadera fábula a lo largo de

⁵⁹⁴ LAVIK, E., Op. Cit., p. 59.

⁵⁹⁵ Ibid.

⁵⁹⁶ Ibid.

⁵⁹⁷ LAVIK, E., Op. Cit., p. 56.

la narración. Se disponen de diversos elementos por el siuzhet, llameémoslos pistas, guiños o incluso bromas que le informan del correcto carácter de la historia. Es decir, es como si el doble siuzhet y trama se entrecruzaran por un momento haciendo participe al espectador del embuste al que se está enfrentando. Esta posibilidad (que casi nunca es capaz de descubrir), es fundamental para poder realizar una segunda relectura de la narración al percatarse de la correcta fábula, “nos percatamos de la presencia de otra fábula discurriendo en paralelo a la principal, pero yace escondida de la vista.”⁵⁹⁸ En historias aparentemente fragmentadas esto nunca llega a introducirse, el espectador no tiene ninguna posibilidad de descubrirlo, porque en ocasiones no se presenta toda la información y aparece nueva en el giro inesperado, como sucede en *El Corazón del Ángel* (1987), o simplemente porque esto se obvia, como en *El Gabinete del Doctor Caligari* (1919), o en *Psicosis*⁵⁹⁹ (1960).

3. **Alteración emocional:** así mismo si el punto de vista varía una vez hemos llegado al punto de giro final, o giro inesperado, lo hará también la percepción emocional del espectador e incluso de los personajes, sobre la historia. Lo que antes parecía ser, ahora ya no lo es. Lo que no se comprendió o se interpretó de manera equivocada ahora cambiará. En sucesivas relecturas el siuzhet cambia pues al discernir la fábula correcta es posible analizar como se ha construido, su coherencia y su inferencia emocional. Por ejemplo, si una escena nos sugería un problema matrimonial y el personaje aparentemente causante del hecho parece que no comprende el daño que está haciendo a su pareja por su supuesta adicción al trabajo, generará un sentimiento diferente que si la audiencia supiera que, en realidad no puede estar con ella porque está muerto, y su mujer simplemente está cenando sola. Es lo que sucede en la escena de *El Sexto Sentido* (1999), donde Malcom, el protagonista y Anna, su mujer parecen tener una cena de aniversario complicada

La cena de aniversario de Malcom es una de las escenas que nos hacen pensar y retroceder para entender cómo ha modificado el giro final al introducirse. Estamos obligados a reinterpretarlo debido a la nueva luz e información que poseemos en este punto de la película pues ahora conocemos que Malcom ya estaba muerto. [...] Aunque es realmente difícil que nos parezca relevante la primera vez que vemos la película porque no entendemos por qué Anna actúa y no responde a nada de lo que él dice, ya sea verbalmente o mediante su lenguaje corporal. Viendo la escena otra

⁵⁹⁸ LAVIK, E., Op. Cit., p. 56.

⁵⁹⁹ Solo existe un momento y pasa completamente desapercibido. Es una confesión del personaje de Norman Bates: “Mother isn’t quite herself today”. Una broma que solo funcionaría si el espectador viera la película por segunda vez.

vez, sin embargo, nos damos cuenta que es muy lógico, nos percatamos que su mujer no dice ni una palabra porque ni siquiera se percata de que está ahí.⁶⁰⁰

Este cambio puede aducirse a que muchas de las películas que contienen giros finales o información (nueva información, no algo que se le haya escapado al espectador por estar fragmentado), cambian la percepción de ciertas escenas o la interacción con los personajes. El ejemplo clásico es *Psicosis*⁶⁰¹. Conocer que Norman Bates es el asesino y no su madre, el volver a ver la película el punto de vista sobre su relación y las escenas en las que interviene se transforman sobremanera, la empatía ante ese extraño muchacho desaparecería. Sin embargo, la manera en que el *siuzhet*, la puesta en escena, no se construyen en función a esta alteración. Son simplemente consecuencias normales y aceptadas, pero que generalmente no se contemplan, haciendo que “nuevos visionados de estas películas no aporten nuevas experiencias”⁶⁰². En historias fragmentadas esta alteración emocional, suele ser básica para conseguir completar el truco. Es también una manera de sugerir al espectador “¡Mira! La interpretación correcta estaba ahí todo el tiempo. ¿Como pudiste no verla?”⁶⁰³

7.4.3. La narración como enigma en sí misma: dispersión y mecanismos narrativos

Una vez aclarado sobre qué niveles narrativos actúa la fragmentación llega el momento de dar un paso más. Las películas (*twist movies*) o relatos fragmentados que basan parte de su existencia en la creación de este efecto, en la mayor parte de casos están relacionadas con el descubrimiento de un enigma o misterio, tan difícil de conseguir que muchas otras han visto cercenado su éxito por su extrema ambición

⁶⁰⁰ LAVIK, E., Op. Cit., p. 59.

⁶⁰¹ *Twist movies* siempre han existido en la historia del cine y aunque no es habitual encontrarla en el cine clásico y anterior a los años 80, podemos recordar el impacto que generó el final de *Psicosis* (1960), por citar una de las películas más importantes, que llevaban este recurso en su construcción dramática. “Nosotros desde el público no sabemos que la señora Bates esta muerta. Asumimos que ella es la asesina y que su hijo se encarga de limpiar los restos de los crímenes. El mayor impacto de la película sucede cuando la hermana de Marion (buscando a su hermana desaparecida) se aproxima a la señora Bates por detrás. Lentamente la señora Bates gira su cabeza directamente hacia el público [...], de repente surge su calavera y sus cuencas vacías de los ojos. ¡No tiene ojos! ¡Donde esta el culpable! ¡Pánico! ¡Desorientación!” en LEONARD, G., “Keeping Our Selves in Suspense: The Imagined Gaze and Fictional Constructions of Self in Alfred Hitchcock and Edgar Allan Poe”, *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*, Op. Cit., p. 27

⁶⁰² LAVIK, E., Op. Cit., p. 60.

⁶⁰³ *Ibid.*

y su no consecución. Esos huecos inherentes en lo extraordinario cuando se fragmentan hacen que sea necesario “contar con un ingrediente fundamental en el texto: el misterio, aunque no exactamente en el sentido que se le da en otros géneros como el policíaco.”⁶⁰⁴

Gran parte de las tramas de películas contienen giros en sus guiones, de hecho es necesario incluirlos, sobre todo en aquellas historias guiadas por la acción, para conseguir mantener el interés en el relato, para que los personajes avancen durante sus peripecias, etc. Sin embargo, convertir toda la historia en un giro en sí mismo es algo más complejo que rara vez se intentaba. Por tanto, considerando el auge en los 90 de este estilo narrativo, es poco menos que significativo e interesante que un cierto número de películas consiga engañar de un modo que el espectador y los personajes no se den cuenta que está sucediendo. Esa consecución, ese éxito en “las twist movies depende del manejo cuidadoso de la información aportada durante el relato”⁶⁰⁵, porque, “existe una fina línea entre revelar poco o demasiado de la trama oculta. Debemos mantener a la audiencia expectante y a la vez ignorante, de que se esconde un misterio”⁶⁰⁶ en la historia. Construir este tipo de narraciones se vuelve, si cabe, aún más complejo si nos ocupamos de historias donde lo sobrenatural o lo extraordinario es el centro de la narración, como sucede en *Lo que la verdad esconde*, o en *El Sexto Sentido*. Para evitar caer en finales *deus ex machina*⁶⁰⁷, es decir, desembocar la trama en una resolución poco creíble y forzada, el escritor o cineasta debe aportar ciertas pruebas, ciertos recursos dramáticos que consigan este efecto que trabajan las *twist movies*, conseguir que películas que contienen lo extraordinario sean un giro en sí mismas, haciendo que la narración cambie completamente desde lo insólito hasta lo plausible. Sin embargo, lo que nos ocupa más allá de la particular moda por construir este tipo de películas donde se esconde otra película dentro es su función fundamental dentro de lo extraordinario,

⁶⁰⁴ BARCELÓ, E., Op. Cit., p. 21.

⁶⁰⁵ LAVIK, E., Op. Cit., p. 56.

⁶⁰⁶ *Ibíd.*

⁶⁰⁷ “Cuando el desenlace de una obra no resultaba fácil y la situación estaba muy embrollada, se utilizaba la máquina para hacer descender a Zeus, quien era capaz de arreglarlo todo en un momento: «Tú te irás con Fulano», «Tú regresarás a tu patria y no tomarás venganza», «Tú heredarás el reino». Gracias a la intervención del padre de los dioses el mundo volvía en un instante a estar ordenado, lo que era un alivio para el autor de la obra, que, de este modo, salía fácilmente de cualquier callejón sin salida narrativo”. En TUBAU, D., *Las Paradojas del guionista: Reglas y excepciones en la práctica del guión*, Alba Editorial, 2007, p. 252.

cómo subvierte la narración, como supone un salto más en la cotidianización. Convierte el misterio o el enigma en un *metaenigma* centrado en la propia narración.

Hitchcock no era muy partidario de utilizar este método, que adscribía para construcciones dramáticas basadas en el juego narrativo *whodunnit*, donde al no percibir claramente el suspense puede caerse en la pérdida del interés por parte del espectador, que en el caso de las novelas de Agatha Christie, se reserva a saber quien es el asesino, o bien que dicho giro inesperado no funcione bien por la falta de anticipaciones.

La conclusión de ello es que se debe informar al público siempre que se pueda, salvo cuando la sorpresa es un «twist», es decir, cuando lo inesperado de la conclusión constituye la sal de la anécdota. [...]Este es el motivo de que no me gusten mucho los «whodunits»; hacen pensar en un rompecabezas o en un crucigrama. Se espera tranquilamente la respuesta a la pregunta: ¿Quién ha matado? Ninguna emoción.⁶⁰⁸

La mayor parte de estas construcciones dramáticas se divide en dos tipos: aquellas que hacen coincidir los sucesivos giros, especialmente el final, con los conflictos internos de los personajes, en concreto del protagonista, y aquellas en las que simplemente dosifican la información, y estos giros forman parte exclusiva de la trama, aunque influyan en los personajes, pero en menor medida, más enfocadas al espectador/lector.

Si nos encontramos en el primer caso, el momento en el que se produce, normalmente cerca del clímax, suele coincidir con una *anagnórisis* muy profunda que recibe el protagonista o personajes implicados en la narración, un protagonista que sufre de una psique complicada, un trauma, un problema escondido, no superado, reprimido, hecho que finalmente descubre la verdadera causa de la historia, donde se resuelve o bien se prolonga o se lleva a la completa destrucción del mismo. Este momento, este recurso de reconocimiento dramático de la identidad de los personajes lo definió Aristóteles en la *Poética* como la *anagnórisis*: “el paso de la ignorancia al conocimiento que conduce a la amistad o la enemistad entre los destinados a la felicidad o la desgracia”⁶⁰⁹. Gracias a este recurso resolverían tanto los personajes como el espectador su confusión de lo que sucede en la historia y por tanto en su

⁶⁰⁸ TRUFFAUT, F., Op. Cit., pp. 62-63

⁶⁰⁹ ARISTOTELES, *Poética*, Colihue Clásica, Buenos Aires, 2009, p. 77

propia vida. Como apunta Antonio Sánchez-Escalonilla ⁶¹⁰, en el ámbito cinematográfico resulta una herramienta eficaz para provocar estos *giros inesperados*, tanto en los nudos de acción como en las historias interiores de los personajes, pudiendo ser simultáneos tanto para el protagonista como en el espectador, creando el efecto que señalaba Hitchcock de sorpresa. Existe otra posibilidad que es ocultar a los personajes ciertos elementos secretos de su identidad que se comparten con el espectador lo que provocaría mayor complicidad con la historia, y por tanto mayores cuotas de suspense, como adelantaba Hitchcock. Sin embargo, la anagnórisis más potente, como venimos señalando, sería el reconocimiento personal de la auténtica identidad del personaje, o bien de algo oculto que forma parte de su vida, o de él mismo, que hace que la historia gire irremisiblemente hacia lo que se había ocultado. Uno de los más importantes contruidos hasta la fecha sucede en *El Sexto Sentido*, película dirigida por M. Night Shyamalan que analizaremos más adelante en nuestra investigación.

En algunos guiones, alcanzada ya la cuestión dramática, la resolución incluye un giro final que provoca un golpe emocional en el espectador y cambia radicalmente el enfoque dramático del relato. No se trata de un clímax póstumo, sino de un último dato que el escritor ha mantenido oculto a lo largo de toda la historia y que, tras el momento climático, la hace todavía más atractiva. Este giro suele estar relacionada con las anagnórisis de identidad, tan habituales en los guiones de misterio. En el clímax de *El Sexto Sentido*, el psiquiatra infantil interpretado por Bruce Willis alcanza la cuestión dramática con la curación del pequeño Cole. La película podría concluir de esa forma y no se llegaría a quebrantar la coherencia de la historia. Sin embargo, ya en la resolución posterior, Malcom descubre que también es uno de esos espíritus que visita a Cole. M. Night Shyamalan remata su guión con la anagnórisis más poderosa: la del protagonista que conoce su auténtica identidad.⁶¹¹

No son un mero juego narrativo, forman un complejo ocultamiento del problema, del trauma de los personajes porque ni ellos mismos saben que lo tienen o se engañan y después al revelarlo y mostrarlo se produce el giro completo lo que da el *twist*. El metaenigma lleva aparejado por tanto la ignorancia que dependiendo del punto de vista de la historia elegido y la información dispuesta puede conllevar los siguientes esquemas de misterio:

⁶¹⁰ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Diccionario de creación cinematográfica*, Ariel, Barcelona, 2003.

⁶¹¹ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Estrategias de guion cinematográfico*, Ariel, Barcelona, 2001, pp. 262-263.

MISTERIO = IGNORANCIA

Ignorancia del narrador (Primera persona = Narrador–protagonista)
El lector se identifica con el narrador ——— aumenta el misterio

Ignorancia del protagonista (Tercera persona)
El lector se identifica con el protagonista ——— aumenta la tensión
(Ej. «Segunda vez». Julio Cortázar.)

Ignorancia del lector (Tercera persona o Primera persona = Narrador–
Protagonista)
Narrador y protagonista saben más que el lector
Se omite información ————— aumenta la inquietud
El misterio no se resuelve (Ej. «Casa tomada». Julio Cortázar)

Ignorancia del lector y el protagonista (Tercera persona)
El narrador lo sabe todo y niega información a ambos
Propio del siglo XIX: Omnisciente y valorativo. Suele molestar al lector⁶¹²

Así sucede en otros ejemplos como *El club de la lucha* (1999) dirigida por David Fincher y basada en una novela homónima. Se nos presenta la extraña historia del personaje de Edward Norton, del cual nunca se menciona su nombre, que, hastiado de la vida, conoce a Tyler Durden, un tipo peculiar al que forma un exclusivo club, una sociedad de peleas ilegales que hacen la vida más interesante. Sin embargo, según avance el film, y sobre todo con el giro final veremos que todo es una percepción alterada del personaje de Norton, nunca ha existido tal club, ni el propio Tyler. La narración está construida de tal manera que las pruebas que se muestran y que dan fe de este hecho pasan completamente desapercibidas, no solo para el personaje protagonista si no también para el espectador/lector. El giro demuestra esta posibilidad cambiando la concepción de la historia.

En *Abre los Ojos* (1997) de Alejandro Amenábar sucede algo similar. César (Eduardo Noriega), un joven afortunado en la vida, en el dinero y en el amor, pero al que la soledad persigue, sufre un extraño accidente de coche que lo desfigura. Incapaz de asumir su nueva vida comenzará una carrera autodestructiva que de pronto se verá interrumpida por sucesivos milagros y hechos benéficos. Sin embargo, la narración cuenta la tarea por recomponer las piezas desde la cárcel en la que supuestamente asesinó a su novia, preso de la locura. Tanto el protagonista como el espectador piensan que la narración es algo real, en cambio, justo al final de la

⁶¹² BARCELÓ, E., Op. Cit., p. 30.

película mediante un giro inesperado descubrimos que César está hibernado y que todo lo que está viendo es producto de un sueño, a la espera de despertar en el futuro.

Dispersión y mecanismos de la fragmentación

Para conseguir realizar el desafío de convertir la narración en un giro en sí mismo, existen diversas herramientas narrativas para ello. El principio básico para conseguir dar este radical giro y que funcione consiste en el uso de dos presupuestos narrativos que funcionan dentro de la construcción de la atmósfera narrativa que trabajan la ambigüedad y la ausencia narrativa, la elipsis y el fuera de campo. En este caso Noel Burch propone estos recursos⁶¹³ para facilitar la coherencia narrativa realizando cortes espacio-temporales aceptado por el espectador (habitado al Modelo de Representación Institucional⁶¹⁴). Gómez Tarín propone el siguiente esquema⁶¹⁵:

- *Fuera de campo*: Contexto de la visualización (del cuadro o toma visible en la pantalla), presente en ese espacio-tiempo.
- *Elipsis*: Salto espacio-temporal, *co-texto* eliminado de la visualización pero supponible y reconstruible por el espectador.

Elipsis

Temporal

Relación con la diégesis

Nunca se visualiza

Fuera de campo

Espacial

Relación con el encuadre

Puede ser visualizado

Aplicado a la fragmentación de lo extraordinario permite eludir elementos o velar los mismos para que el espectador no descubra la fábula correcta hasta el final,

⁶¹³ BURCH, N. *Praxis del cine*, Op. Cit., pp. 13-26.

⁶¹⁴ Por ejemplo las elipsis se vuelven muy necesarias y se aceptan en el cine para no tener que mostrar acciones completas y tediosas: un personaje que baja de su edificio por las escaleras veinte pisos, se corta y se le vuelve a mostrar al final al abrir la puerta. En este sentido se han utilizado para evitar redundancias de información, o bien, para mantener o aumentar recursos de interés como en el caso del fuera de campo (asesinatos que no se ven, objetos escondidos, sombras...)

⁶¹⁵ GÓMEZ TARÍN, F. J., "Lo ausente como discurso: La elipsis y el fuera de campo en el texto cinematográfico", en *Actas de las VI Jornadas Internacionales de la Asociación Internacional de Jóvenes Investigadores en Comunicación* (Valencia, 19-23 de Abril de 1999), Asociación Internacional de Jóvenes Investigadores en Comunicación, Valencia, 1999. pp. 135-136.

funcionando el giro o amplificando sus efectos. En *El Sexto Sentido* encontramos un caso claro de elipsis temporal en la que en el arranque de la película al disparar a Malcom, el espectador está contemplando la muerte del protagonista. Sin embargo, mediante un corte la escena siguiente nos muestra, “El Otoño siguiente”, al protagonista al parecer en buenas condiciones. Este salto que sucede instantáneamente para el espectador provoca una continuidad que hace que la muerte de Malcom no sea tenida en cuenta, es decir, obvia la información correcta de la fábula y se decanta por otro *siuzhet* o construcción narrativa, pensando que aún sigue vivo y ya trabaja en un nuevo caso.

Otras herramientas cinematográficas que ya hemos mencionado a lo largo de esta investigación y que se convierten en fundamentales que entroncan con los elementos diegéticos y extradiegeticos expuestos de las narraciones son dos tipos de elipsis presentes también en otras formas narrativas: la *paralepsis* y *paralipsis*⁶¹⁶ (tanto a nivel diegético, como extradiegético). La *paralepsis* consiste en el acceso del espectador a información ajena al personaje protagonista, y la *paralipsis* supone omitir ciertos pensamientos o sucesos que resultan claves en el relato, deliberadamente. Son dos recursos que, a partir de esta fragmentación del universo de ficción, crean un sesgo al mismo tiempo en la información que reciben tanto los personajes como el espectador/lector, creando historias basadas en interrogantes, en un *enigma*⁶¹⁷, haciendo referente posible lo extraordinario o bien al universo en sí representado.

Todo enigma narrado también representa un enigma para el espectador, que viene a transformarse en una suerte de investigador extradiegético durante el desarrollo del drama. Como los personajes del guión, el espectador sufre una distorsión expositiva de la realidad a cargo del narrador, que emplea los recursos dramáticos más adecuados para hacer efectiva la estrategia emocional del enigma, al tiempo que manipula la lógica de la narración según su plan.⁶¹⁸

Así, esta yuxtaposición, esta fragmentación crea una confusión necesaria, no solo para resultar fiel a la realidad inestable, sino como mecanismo fundamental para la construcción del relato que suele devenir en un enigma o misterio central,

⁶¹⁶ GENETTE, G., “Discursos del relato”, *Figuras III*, Lumen, Barcelona, 1989, p. 249.

⁶¹⁷ Trataremos este hecho en el siguiente epígrafe, la asociación de misterio y extraordinario que ya señalábamos en el caso literario que en el esquema cinematográfico es peculiar.

⁶¹⁸ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., “Incomunicación y trauma en el cine de M. Night Shyamalan”, *Op. Cit.*, pp. 14-15.

diseminado a lo largo de la narración, esperando ser desvelado por el ingenio del espectador o bien dosificado por el narrador. Lo que sucede, la trama construida, no sería ya un *whodunnit* sino más bien una pregunta sobre *¿Qué esta pasando?*, *¿Qué les sucede a los personajes?*, *¿Qué le pasa a la realidad?*, *¿Qué es eso extraordinario?*, a lo que le seguiría *¿es posible?*, *¿es real?* Así encontramos películas versadas en una realidad deformada por el horror como *Horizonte Final* (1997), *Dark City* (1998), o que guarda un terrible suceso en cada esquina como *Destino Final* (2000), que persigue a los protagonistas a través de un fatalismo extraordinario, la muerte, o bien con aspiraciones mitopoéticas, metalingüísticas que buscan llegar al espectador respondiendo dichas preguntas, o planteándolas simplemente. En el caso de *El Sexto Sentido* de M. Night Shyamalan, ya mencionado, el desconcierto de tanto protagonista como espectador es patente.

Gracias a esta manipulación de la información y a la distorsión comunicativa entre narrador y espectador, la fragmentación de la realidad que rodea a los protagonistas de Shyamalan se traslada también a la vivencia del espectador en la recepción del relato: para el espectador, el universo del relato también debe resultar ambiguo, desordenado e incierto.⁶¹⁹

El ejemplo de *El Maquinista* que venimos mencionando es clarificador en cuanto al uso del fuera de campo. Cuenta la historia de Trevor Reznik (Christian Bale), un trabajador medio de una planta industrial que poco a poco observa como su vida se ve alterada por diversos sucesos inexplicables. Debido a su insomnio pierde peso cada día a pesar de ingerir alimentos. Comienza a tener fallas cognitivas y de percepción que le hacen difícil distinguir lo real de su propia imaginación. Según avanza el relato vamos descubriendo sus costumbres fijas, que son ir a la fábrica, y visitar la cafetería de un aeropuerto para charlar con su encargada. Sin embargo, la irrupción de un supuesto compañero de trabajo, Iván, y sus continuos problemas que lo llevarán al despido, conducen a Trevor a aislarse cada vez más del mundo, consumido por su insomnio. La realidad cada vez se muestra más extraña, se sugieren ciertos elementos que nunca llegamos a ver por completo, e incluso sonidos que el propio Trevor es incapaz de descifrar. Por ejemplo, de su nevera sale un líquido similar a la sangre pero nunca llegamos a ver que hay dentro. Se suceden

⁶¹⁹ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., “Incomunicación y trauma en el cine de M. Night Shyamalan”, Op. Cit., p. 15.

alucinaciones incompletas y sucesos extraños que van dando pistas de la verdadera naturaleza del relato, el horror que ha llevado a Trevor a esa situación. A través de un giro final descubre, al mismo tiempo el protagonista y el espectador, el por qué del insomnio de Trevor, lo que le consumía por dentro, reprimido en su conciencia, la verdadera historia más allá de los hechos extraños que representaba. Atropelló a un niño, el hijo de la encargada que se imaginaba, huyendo inmediatamente sin parar a ayudarlo. La culpa, personificada en Iván, y en las terribles consecuencias físicas y psíquicas, era lo que le perseguía. Finalmente en la escena final se nos muestra cómo la realidad vuelve a encajar para Trevor, se *desfragmenta* a través de diversos *flashbacks*, otro recurso de las elipsis temporales que muestran lo que yacía escondido. Después se entrega a la policía y es encerrado. En la celda, finalmente, consigue dormir.

¿Un efecto deseado? La paradoja del suspense

Una vez concedida toda la información al espectador, finalizada la trama, y decodificada o desfragmentada la auténtica fábula o historia correcta, la atmósfera desaparece finalizando la narración. La interpretación deseada por el director o narrador de la película ya ha tenido lugar y aunque, al estar trabajando con sistemas dinámicos caóticos, el espectador llegaría a las conclusiones que más o menos se le han inferido. Posiblemente revisará la trama, el *siuzhet*, de nuevo en busca de incoherencias o donde estaban los guiños que no fue capaz de ver, o por donde discurrían las tramas e historias paralelas. La tensión y la curva emocional han desaparecido. Sin embargo, hay ciertos autores que señalan que algunas historias que utilizan estos elementos (aunque no hablan explícitamente de obras fragmentadas) provocan lo que han denominado como *paradoja del suspense*⁶²⁰: una vez finalizada la película o la lectura de un libro, extraordinario o no, el espectador sigue en tensión, el suspense no termina. A pesar de haber recibido toda la información sobre

⁶²⁰ En esta investigación vamos a seguir las nociones de Noel Carroll. Aunque existen muchas visiones y estudios sobre este fenómeno que pueden consultarse. BARONI, R., *La tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, Seuil, Paris, 2007; BREWER, W., "The Nature of Narrative Suspense and the Problem of Rereading", in P.; Wulff Vorderer, H. J; Friedrichsen, M. (ed.), *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses and Empirical Explorations*. Op. Cit., Capítulo VII; GERRIG, R., "Suspense in the Absence of Uncertainty", *Journal of Memory and Language*, n° 28, 1989, pp. 633-648; YANAL, R., "The Paradox of Suspense", *British Journal of Aesthetics*, n° 36, (2), 1996, pp. 146-158.

las interrogantes, toda las constantes y resueltas las anticipaciones, continúa la tensión, y por lo tanto el clímax no finaliza la curva emocional. La razón de este extremo se plantea porque el suspense y la construcción dramática fragmentada “no solo atañe a la incertidumbre, el lector también debe ser animado a tener ciertas preferencias sobre las posibles alternativas de resolución.”⁶²¹ Lo que conlleva implicaciones morales e inmorales sobre lo que está sucediendo o va a suceder. Ello traspasaría las barreras de la incertidumbre. El suspense no se generaría sólo por el hecho de que una incertidumbre o peligro se cierna sobre los personajes y cuando sea resuelta se acabe. Es la inferencia de la idea, es decir, que el lector/espectador piensen en ello, no precisamente en la acción sino en la esencia de la misma lo que causaría la incertidumbre y el suspense, es decir, pensar en el fracaso o las consecuencias de dicha acción conllevarían una reflexión moral que sería la causante de dicha inquietud.⁶²² Y esto sucedería aunque la película se viera varias veces.

Si seguimos estos postulados, al desfragmentarse la narración y percibirse la correcta fábula, esta paradoja, la incertidumbre continuaría y la tensión del suspense, revelaría que el impacto dramático causado por el giro no deshace del todo la atmósfera. Las consecuencias de percibir la nueva narración crean esta inferencia en la propia reflexión moral o sentimental ante el punto de vista diferente creado. Esto podría escapar las intenciones previas del narrador, pues el espectador podría reaccionar de distinta manera ante los hechos planteados, no aceptando la correcta fábula, o interpretación de la historia, debido a que entren en conflicto son sus propias aserciones.

⁶²¹ CARROLL, N., “The Paradox of Suspense”, en Peter Vorderer, Hans J. Wulff and Mike Friedrichsen (eds), *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*, Op. Cit., p. 76.

⁶²² CARROLL, N., “The Paradox of Suspense”, Op. Cit., p. 87.

TERCERA PARTE

FRAGMENTACIÓN DE LO EXTRAORDINARIO: ESTRUCTURA NARRATIVA Y APLICACIÓN

..

Capítulo 8

Fragmentación Dramática: la Presentación

*Lo que más quería era derribar las defensas de mis lectores,
Quería desgarrarlos y extasiarlos y cambiarlos para siempre
Con simples historias. Y me sentía capaz de hacerlo.
Sentía que había nacido para lograrlo.
La torre oscura I, Stephen King.*

Durante los anteriores capítulos hemos explicado el desarrollo teórico y analizado hasta donde llegaban los relatos sobre lo extraordinario en su evolución, desde el siglo XIX y su progresiva cotidianización hasta el extremo, hasta finales del siglo XX, donde coincide con el *boom* de las *twist movies*: una nueva forma de construir este tipo de historias para conseguir llegar al espectador escéptico. Aunque señalábamos que el fenómeno fue *in crescendo* según nos acercábamos a la actualidad, es algo que también ha estado presente en relatos de tiempos muy anteriores al cine, y por supuesto a nuestra época, como sucede en obras cinematográficas, como *Night Monster* (1937), *Psicosis* (1960) o *El Planeta de los Simios* (1968). A continuación exploraremos los mecanismos que hacen posibles las historias de lo extraordinario que toman el esquema de *twist movies* para fragmentar la narración convencional. Veremos como se consigue que eso que parecía una extravagancia, una locura, como Lovecraft afirmaba, no solo sea verdad, sino que pase desapercibido ante los ojos de los personajes y del espectador hasta el final. Esta tarea consiste en diseccionar el *truco*, la estructura que sigue el cineasta para realizarlo. Supone un salto narrativo: conseguir que dos o más historias totalmente incompatibles convivan en el relato e, incluso, queden sin respuesta posible. Más allá de interpretaciones se trata de representar al menos dos historias independientes cuya existencia depende del punto de vista y al mismo tiempo suceden a la vez. La

narración funciona como una gran mentira que, sin embargo, da pistas a los personajes y al espectador de la verdadera historia escondida que no son capaces de ver. Es un proceso catártico. Como Christopher Nolan cuenta a través de uno de sus personajes en *El Truco Final* que vamos a volver a reproducir:

Entonces intentaréis descubrir el truco, pero no lo conseguiréis, porque en el fondo, no queréis saber cuál es. Lo que queréis es que os engañen. Pero todavía no aplaudiréis. Que hagan desaparecer algo no es suficiente, tienen que hacerlo reaparecer. Por eso, todo efecto mágico consta de un tercer acto, la parte más complicada de este acto, es el prestigio.

Películas y narraciones en las que siempre estará presente un giro final, inesperado o esperado, que desvela una historia nueva, una perspectiva diferente para los personajes y el espectador que no se había tenido en cuenta o pasaba desapercibida transformando la narración, como por ejemplo gran parte de la cinematografía del cineasta M. Night Shyamalan.

Para explicar la composición de esta estructura dramática hemos elegido en parte el planteamiento de Eugene Vale para ilustrar esta evolución ya que al estudiar narraciones caóticas dinámicas, son las alteraciones propuestas por este esquema las que nos ayudarán a ver de forma general su estructura. En su ensayo, Vale, propone la existencia de ciertos pasos que ilustran el devenir de la historia y los personajes en concreto en obras cinematográficas. El trabajo de Vale posee un enfoque general a la hora de tratar la estructura dramática de películas, así que lo hemos combinado con los conceptos concretos para historias extraordinarias ya explicados en los primeros capítulos. Según Eugene Vale en toda acción dramática encontramos cuatro momentos o fases:

- a) *Estadio inalterado*. Es la situación inicial del protagonista, una fase caracterizada por la ausencia de motivos, en la que se presentan personajes y circunstancias.
- b) *Alteración*. Es indispensable para que exista la acción. Algo interrumpe el equilibrio inicial con una crisis, y de ella surge el motivo que lleva a alguien a resolver un conflicto. Mientras no se produzca esta ruptura un lector o un espectador no distinguirá el planteamiento de la novela o del guion.
- c) *Lucha*. Esta fase, la más extensa de todas, es la acción propiamente dicha y equivale al nudo. No sólo es fruto de los actos del protagonista por llevar a cabo su objetivo, sino del resto de los personajes implicados en la historia, ya sea para apoyarlo o para dificultar su acción. La lucha es el conflicto, y sin conflicto no es posible contar una historia ni, por supuesto, hacerla interesante. El protagonista mantiene y renueva su intención mientras recorre una carrera de obstáculos que, necesariamente, debe ganar en interés.

- d) *Ajuste*. Satisfecho el objetivo, la acción concluye. Pero esta fase no supone un regreso a la situación inicial descrita en el estadio inalterado. Toda acción supone un progreso, por eso un personaje nunca regresa al punto de partida. La historia termina incluso cuando el protagonista fracasa en su intención, pues el mismo fracaso puede dar sentido al relato.⁶²³

Nuestro esquema seguiría estos principios pero teniendo en cuenta que nos enfrentamos a estructuras dramáticas complejas y dinámicas, es decir, narraciones compuestas de una o más historias fragmentadas. Por lo tanto nos guiaremos por los siguientes puntos que hemos desarrollado, capitales para la construcción narrativa de historias fragmentadas, basándonos en diferentes aspectos dramáticos, como los propuestos por Vale, o los ya analizados en la historia de las narraciones extraordinarias:

- *Creación de la atmósfera narrativa*. Este primer punto se correspondería con el “estadio inalterado” que señala Vale. En él se crean las condiciones para que el relato no sea descubierto, extendiendo la atmósfera a través de la correcta presentación de los personajes, espacios y del conflicto básico que se fragmentan.
- *Ruptura del universo de ficción de los personajes*. Cuando irrumpe lo extraordinario en la narración se produce la “alteración”. El mundo cotidiano cambia, o al menos su percepción y los personajes entran en acción.
- *Canalización y dosificación de la información*. Es la fase más amplia y suele llevar un proceso de investigación. En ocasiones como señala Vale se produce una “lucha”, ya sea con el objeto externo, monstruos o con la propia psique de los personajes. Aquí es donde mayores anticipaciones encontramos, donde se infiere el miedo o asombro necesario.
- *Resolución del conflicto dramático*. Finalmente se produce un balance o “ajuste”, la atmósfera desaparece y el miedo o dudas que tenían los personajes lo hacen también. En ocasiones los misterios nunca se resuelven encontrando narraciones abiertas, o desenlaces desafortunados para los personajes, locura, reconocimientos dramáticos, etc.

Esta estructura dramática plantea ciertos elementos que suelen encontrarse aunque no siempre puede suceder así. Por ejemplo, narraciones como *Memento* y otras que desafían las convenciones lógicas narrativas exponen lo complicado de establecer parámetros para cualquier historia extraordinaria fragmentada o fracturada. Nuestro propósito se basa en realizar un acercamiento analítico una guía

⁶²³ VALE, E., “Transición de la acción” y “Alteración y ajuste”, *Técnicas del guión para cine y televisión*, Gedisa, Barcelona, 1996, pp. En SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasia de aventuras: claves creativas en novela y cine*, Op. Cit., pp. 180-181.

fundamental para hallar las mutaciones o innovaciones en la estructura general que creemos, sí está presente, como señala el propio Eugene Vale para narraciones convencionales. Este acto de narrar escapa a las convenciones de géneros, y, por lo tanto, de fórmulas predeterminadas que hagan encajar todas las piezas como un mecano, ya sea una novela, o en este caso, un guion cinematográfico.

8. Creación de la atmósfera narrativa: estadio inalterado

Al comenzar la narración de la película el cineasta debe afrontar una serie de cuestiones previas que darán forma a todo el relato. Como nos estamos moviendo dentro de una estructura narrativa dentro de otra, debe ser cuidadoso a la hora de elegir cualquier detalle por pequeño que sea para que las piezas encajen al final. Si aportara demasiada información o muy poca, el truco no funcionaría y la película fracasaría en términos de consecución narrativa. Este primer extremo, el mecanismo narrativo principal que va a posibilitar que la película sea aceptada, es la atmósfera. Para que el espectador suspenda su incredulidad y acepte los hechos, por descabellados que puedan parecer, sin ninguna duda, o al menos, no una duda definitiva que lo saque de la historia y que los elementos del puzzle guarden coherencia sin ser descubiertos antes del clímax final, resulta fundamental la creación de una atmósfera que vele “el truco”. Como dice John Cutter en *El Truco Final* este momento y el siguiente epígrafe corresponderían con: *La primera parte, es la presentación: el mago muestra algo ordinario, una baraja de cartas, un pájaro o una persona. El mago lo exhibe, os puede invitar a que lo examinéis, para que veáis que no hay nada raro. Todo es normal. Pero claro, probablemente no sea así.*

La raíz de la atmósfera será la naturaleza definitiva del relato y, por tanto, del misterio que quiere contarse. Es decir, en la exploración de los personajes a través de la historia: qué tipo de preguntas afrontará y qué respuestas a dicho enigma recibirá: maravillosa o extraña (natural). Así mismo una vez esto sea un hecho comenzará la tarea de fracturar la historia que aparecerá velada por la atmósfera, escondiendo y revelando la información poco a poco al espectador. El objeto externo, la trama, estará fragmentada, formará parte de un enigma que permeará en cada esquina de la película, un *metaenigma* sobre la propia naturaleza del relato, una evanescencia filtrada por la atmósfera como un recurso de interés y a su vez un fin en sí mismo.

Veremos por tanto que las estructuras clásicas, tanto para los personajes como para la metatrama de la narración estarán a su vez subvertidas, desordenadas, invertidas, fracturadas, dentro de un espacio-tiempo dominado por la incertidumbre, la sensación, el estado de ánimo de una cuestión: ¿hacia donde va la historia? Algo similar a lo que sucede en las historias policíacas, que sin embargo, en vez de preguntar, ¿Quién es el asesino? (*whodunnit*), preguntaremos ¿qué sucede?

8.1. El punto de vista: una historia dentro de otra historia

La clave de la narración gracias a la construcción de la atmósfera es que todo lo que sucede acontece de verdad. Es decir, en algunas películas sobre misterios, en especial aquellas que trataban con el desdoblamiento de la personalidad y la locura, tienden a reproducir estructuras dramáticas tramposas, porque lo que sucede, lo que estamos viendo no existe. En nuestro estudio, todo cuanto observan los personajes y, en última instancia, el espectador, acontece. Sólo mediante el giro final cuando se revela la verdadera historia, el punto de vista cambia, emergiendo el subtexto de otra historia que aparecía escondido, no mediante ardid es elaboradas, sino simplemente, estaba ahí delante de sus ojos pero era descodificado de la manera adecuada.

No le ocurre nada a su televisor. No intente ajustar la imagen. Ahora somos nosotros quienes controlamos la transmisión. Controlamos la horizontalidad y la verticalidad. Podemos abrumarle con miles de canales o hacer que una simple imagen alcance una claridad cristalina, y aún más. Podemos hacer que vea cualquier cosa que conciba nuestra imaginación. Durante la próxima hora controlaremos todo lo que vea y oiga. Está usted a punto de experimentar el asombro y el misterio que se extiende desde lo más profundo de la mente, hasta más allá del límite. — Narración al principio de cada episodio de la serie “Más allá del límite.”

Normalmente la estructura dramática que a continuación vamos a desgranar, es decir, que apuntala dos o más historias simultáneas, no suele durar toda la película. Si ocurre, en el caso de hacerlo, la complejidad será máxima y la narración deberá aportar ciertas reglas que posibiliten lo extraordinario y pistas suficientes para que funcione la historia verdadera, es decir, la subhistoria que yace velada. Como estamos tratando narraciones que contienen lo extraordinario (maravilloso, extraño, fantástico), normalmente nos encontraremos con dos o más puntos diferentes de vista.

- I. La historia principal nos habla de algo cotidiano no extraordinario (un problema mundano o situación común)
 - a. La subhistoria es maravillosa (describe fenómenos sobrenaturales)
 - b. La subhistoria es extraña (describe fenómenos explicables ya sea por la locura, la ensoñación, o alucinaciones)
- II. La historia principal nos habla de algo extraordinario
 - a. La subhistoria es extraña (nunca ocurrieron tales hechos o tienen una explicación natural)
 - b. La subhistoria es maravillosa (algo sobrenatural se esconde dentro del suceso o la situación)
- III. La historia principal y subhistoria comparten un mismo nivel que las hace imposible de distinguir. (es fantástica sin explicación posible del hecho extraordinario)

Historia principal no extraordinaria- subhistoria maravillosa

En *El Sexto Sentido* (1999) la premisa dramática y por tanto el punto de vista de arranque nos sitúa en algo cotidiano: un paciente de Malcolm Crowe se suicida hiriéndole de gravedad en venganza por su desatino como psiquiatra. El otoño siguiente decide tratar a otro niño, Cole Sear, para redimirse de este fallo imperdonable. Durante la historia descubre que su trastorno es más grave de lo que creía: ve muertos, es decir, padecería una especie de esquizofrenia infantil. A continuación el punto de vista cambia a Cole, pues comenzamos a ver los mismos fantasmas que él, que finalmente se revelan como ciertos, incluyendo a su propio terapeuta, que era otro aparecido. Por lo tanto la subhistoria cambia a algo sobrenatural, en este caso, un relato de fantasmas. También siguen este esquema de puntos de vista otras películas de Shymalan como *Los primeros Amigos* (1998) un niño que no supera la muerte de su abuelo-historia sobre milagros y ángeles; *El Protegido* (2000) un guardia de seguridad, David Dunn sobrevive a un accidente de tren sin supervivientes-descubre que es un superhéroe y que el accidente fue provocado por el villano de la historia; *La trampa del Mal* (2011) cinco personas quedan atrapadas en un ascensor-una historia fáustica sobre el demonio que se lleva a pecadores. En *Luces Rojas* (2012) de Roberto Cortés, sucede algo parecido: por un lado se encuentra una historia de investigación de un grupo de parapsicólogos para desmontar a impostores y al final resulta ser una búsqueda del protagonista Tom Buckley (Cillian Murphy) de alguien que tenga su mismo don sobrenatural. A este tipo de historias, muy popular, corresponden también las siguientes películas más o

menos recientes: *El Corazón del Ángel* (1987), *Fallen* (1998), *Dark City* (1998), *Lo que la verdad esconde* (2000), *Escalofrío* (2001), *1408* (2007), *El Libro de Eli* (2010), *Detrás de las paredes* (2011)...

Historia principal no extraordinaria - subhistoria extraña

En *Shutter Island* (2010), película dirigida por Martin Scorsese, nos relata la investigación de los agentes federales Teddy Daniels (Leonardo di Caprio) y su ayudante Chuck Aule (Mark Ruffalo), de la misteriosa desaparición de una mujer de una prisión psiquiátrica enclavada en Shutter Island. Con el giro final descubrimos que se trata de una compleja simulación que intenta que el protagonista, Teddy Daniels, se de cuenta de su terrible enfermedad mental, pues padece complejas alucinaciones. El mismo es un interno y su ayudante su psiquiatra, recuperando la cordura después de darse cuenta de que estaba inventándose esa historia, la investigación federal, una y otra vez. Algo similar sucede en la película de David Fincher, *El Club de la Lucha* (1999), donde el protagonista que hace las veces de narrador, (Edward Norton), hastiado de su vida, conoce a un vendedor de jabón Tyler Durden (Brad Pitt), que le propone ingresar en el Club de la Lucha, una especie de grupo de reunión que pelean por las noches. Al final descubrimos que todo había sido elaborado por el narrador, cuya doble personalidad es el propio Tyler de ahí a los cambios de perspectiva, debido a un trastorno mental y al insomnio. En cierta medida películas como *Memento* (1999) de Christopher Nolan, o *El maquinista* (2004) de Brad Anderson también siguen este patrón de subhistorias.

Historia principal extraordinaria- subhistoria extraña

El bosque (2004) de Shyamalan quizás sea uno de los paradigmas para este tipo de historias. Nos representa la vida idílica a finales del siglo XIX de unas familias dentro de un pequeño pueblecito en los lindes del bosque de Covington. Sin embargo, algo oscuro se esconde en la espesura: criaturas, monstruos (“aquellos de los que no hablamos”) que conviven con ellos en paz y armonía a cambio de sacrificios, y de que se respeten sus fronteras. Al final de la narración descubrimos el verdadero punto de vista, que nos explican los personajes del consejo del pueblo: todo era una mentira, las criaturas no existían, ni siquiera vivían en el pasado. Se

encuentran dentro de una reserva forestal en la actualidad. No había nada sobrenatural. Construyeron un engaño para fomentar el miedo controlando a los aldeanos para que no se acercaran al mundo real, la ciudad. En *El truco final* (2006) de Christopher Nolan sucede algo similar. Cuenta la historia de dos magos Robert Angier (Hugh Jackman) y Alfred Borden (Christian Bale), que se enzarzan en una disputa por conseguir el truco más extraordinario. Desde desapariciones extrañas y repeticiones finalmente se desvela la esencia natural de la subhistoria. En el caso de Borden, su desdoblamiento se basa en la utilización de un hermano gemelo, y en el de Angier, su terrible secreto es la invención de una máquina que le copia, deshaciéndose de los clones acto seguido. En este extremo, también podría considerarse que la historia posee dos subhistorias, una maravillosa (máquina de Tesla duplicadora sobrenatural) y otra natural-extraña, hermanos gemelos. Otras películas como *El Planeta de los Simios* (1968), *El número 23* (2007), *Intruders* (2011), siguen este patrón.

Historia principal extraordinaria- subhistoria maravillosa

En ocasiones ocurre que los protagonistas como en *Señales* (2002) se enfrentan a algo extraordinario extraño, como es una invasión alienígena, nada sobrenatural y en la subhistoria está permanentemente sugiriéndose en el universo de los personajes algo maravilloso, señales que ayudan a la gente, en este caso Graham Hess (Mel Gibson), para salvar a su familia, pequeños milagros que avisan de la providencia y del destino. En *La joven del Agua* (2006), sucede algo parecido. Una ninfa del mar se extravía en el mundo ordinario, un edificio de apartamentos, y el súper, tiene que ayudarla a regresar a su hogar. Lo maravilloso aparece doblemente, en la historia y en la subhistoria que se revela mediante la identificación correcta de los personajes que le ayudarán en su tarea a Cleveland (Paul Giamatti), personajes que también tienen poderes tales como videncia, sanadores, etc. Es un camino paralelo igual que el que recorren los protagonistas de *Los Otros* (2001) de Alejandro Amenábar. En principio la historia principal cuenta la supuesta posesión de la casa de Grace (Nicole Kidman) y sus hijos por unos fantasmas. Finalmente descubrimos la subhistoria, que los propios protagonistas son fantasmas, y eran ellos los que estaban aterrizando a los nuevos inquilinos de la casa.

Historia principal fantástica sin resolución

En ocasiones el relato nunca termina por decidirse por un punto de vista concreto. La confección en este caso de la estructura dramática tiende a dejar en suspenso cualquier posibilidad, tanto si estamos ante una historia natural o extraña, o bien sobrenatural maravillosa. Las perspectivas, hipótesis, pueden llegar a ser infinitas, y encontramos menos películas que articulen este esquema de puntos de vista. Suelen mezclar el mundo de lo onírico con la realidad, las premoniciones, realidades paralelas y las coincidencias, frente al azar y el caos. *El Incidente* (2008) de Shyamalan se rige por esta estructura de puntos de vista. De pronto se produce un acontecimiento extraordinario (extraño), en el que inexplicablemente personas de la ciudad de Filadelfia comienzan a suicidarse. Esto lleva a los protagonistas a una huida hacia el campo para evitar el suceso. Durante la película se introducen diversas hipótesis, más o menos descabelladas o paranoides: desde neurotoxinas de plantas, terroristas, etc.... En este caso no aparece lo sobrenatural, ni siquiera lo extraño queda explicado porque al final del film, cuando todo parecía resuelto, sin previo aviso vuelve a suceder el incidente, mezclándose con las historias de los personajes, sin aparente relación. Como vemos responde a un patrón caótico en el que los personajes luchan contra fuerzas desconocidas, donde se dan pistas que nunca llegan a resolverse... Otras películas como *Mulholland Drive* (2001), *Old Boy* (2003), *Despierto* (2007), *El cisne negro* (2010), desarrollan este tipo de situaciones, con mayor o menor fortuna. El teórico Svetan Todorov, argumentaba que este tipo de relatos creaban el fantástico puro, que en ocasiones llegaba hasta el universo del espectador, pues como sucede en *El proyecto de la Bruja de Blair*, al ser tan realista impacta de lleno con su no resolución, y sus múltiples puntos de vista (una especie de traslación de la angustia vivida por los personajes).

8.1.1. Elección de la naturaleza del relato extraordinario: preguntas (*misterio*), y respuestas (*sobrenatural, natural*)

Para escoger y localizar las subhistorias el cineasta primero debe elegir el misterio o preguntas que va a plantear en la película a través de los conflictos para después dar su respuesta a los personajes, o bien no dar ninguna. Esa combinación

será la que nos muestre la naturaleza de la historia, y por lo tanto configure la narración principal y subhistoria en la estructura dramática. Normalmente en películas policíacas que siguen esta estructura el misterio se reduce a saber cómo ha sido el crimen y quien o quienes son los asesinos. En lo extraordinario la base que mueve las narraciones es lo fantástico, maravilloso o extraño y por tanto las preguntas o enigmas tienen que ver con cuestiones fundamentales del ser humano, el “enfrentamiento de los personajes con dilemas y misterios auténticamente humanos. [...]Origen, destino, identidad, libertad, muerte...todas las cuestiones que nos impulsan a contar historias [...] claves de posibilidad que invitan a la reflexión en mayor o menor medida.”⁶²⁴ Son cuestiones que en la antigüedad eran respondidas a través de mitos, leyendas, cuentos populares que reciben respuesta en películas de una manera similar. Por mucho que ha avanzado el ser humano continúan sin contestación innumerables dilemas existenciales que son planteados en las historias. En estas narraciones encontraremos cientos de preguntas, algunas versarán sobre la muerte, sobre el origen, la libertad, el destino, cuestiones todas ellas desarrolladas a través de los conflictos de los personajes en su exploración de lo fantástico. Sin embargo, respuestas, encontraremos tres posibles respuestas: maravillosas o sobrenaturales, naturales o extrañas, y la no contestación, cuya esencia deja en la incertidumbre. M. Night Shyamalan desarrolla en sus films ciertos dilemas humanos, misterios que resuelve de una manera u otra.

- *El Sexto Sentido* (Malcom Crowe)
 - Pregunta misterio sobre la muerte e identidad: ¿Cómo puede curar a su paciente y comunicarse con su mujer para arreglar su matrimonio?
 - Respuesta maravillosa: los fantasmas existen, puede comunicarse con ellos, el es uno de ellos porque está muerto en vida (incomunicación).
- *El Protegido* (David Dunn)
 - Pregunta misterio sobre la identidad: ¿Es posible que exista alguien que nunca enferme o se lastime? ¿Por qué siente esta tristeza todas las mañanas y por qué su familia se desmorona?
 - Respuesta maravillosa: es un superhéroe que no está haciendo su misión, por lo tanto su vida no es completa.
- *Shutter Island* (Teddy Daniels)
 - Pregunta misterio sobre la identidad: ¿Desdoblamiento? ¿Locura?

⁶²⁴ SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasia de Aventuras: claves creativas en novela y cine*, p. 38.

- Respuesta maravillosa: mediante una psicoterapia Teddy Daniels descubre el terrible crimen de su esposa y su incapacidad para afrontarlo, cayendo en una enfermedad mental.
- *El Bosque* (Ivy Walker y el Consejo)
 - Pregunta misterio sobre la muerte y libertad: ¿Puede el miedo y el aislamiento del mundo proteger del dolor y la muerte?
 - Respuesta natural-extraña: no se puede escapar al dolor y la violencia porque forman parte del ser humano.
- *El Maquinista* (Trevor)
 - Pregunta misterio sobre la muerte e identidad: ¿Hay algo más fuera de los horrores del mundo diario? ¿Se puede escapar de él?
 - Respuesta natural: todo lo que está sufriendo forma parte de su sentimiento de culpabilidad.
- *Los Otros* (Grace)
 - Pregunta misterio sobre la muerte: ¿Por qué hay algo en la casa que intenta echarles? ¿Qué les pasa a sus hijos?
 - Respuesta maravillosa: su aislamiento la enloqueció y los mató. Ahora son fantasmas que están atrapados en la casa ahuyentando a los vivos.

Como vemos existen preguntas muy variadas y respuestas en función de lo extraordinario como resolución o no de los problemas de las historias, de los personajes. En el caso de Shyamalan siempre hay una respuesta, salvo en *El Incidente*, que a nivel colectivo no aparece ninguna pues el hecho de que la gente se suicide no se soluciona ni se ofrece alternativa.

8.1.2. El peso de la narración y relecturas posibles

Llegados a este punto, todas las cuestiones han sido planteadas, tenemos las dos o más historias que se introducen en la narración. Sin embargo, los preparativos aún no han terminado. Resta un último punto, que ya hemos hecho hincapié a lo largo de nuestra investigación. ¿Qué aspecto de la historia va a ser el que lleve el peso de la narración? Si nos atenemos a películas guiadas solo por el ámbito de los personajes (*character driven plot*), es evidente que van a ser ellos mismos los que carguen con todo. Sin embargo, en historias guiadas por el ámbito de la acción (*story driven plot*), este tipo de construcciones tendrán dos opciones para distribuir el motor de los acontecimientos. Normalmente depende del escritor de cada película elegirlo. A principios del siglo XX, dijimos que era común que el acontecimiento extraordinario, o suceso, llevara el peso de la narración, como sucedía en los cuentos de Lovecraft y otros autores. Conforme nos hemos ido acercando en la actualidad,

esa distribución se ha ido balanceando hasta encontrar historias cuyo germen son los problemas o conflictos de los personajes y no lo extraordinario, que forma una parte pequeña de la esencia del relato (aunque en ocasiones parezca que no). Esto es muy importante porque, aunque la atmósfera se ocupe de fragmentar y distribuir la acción, será el origen y el final del relato en la mayoría de casos. En una entrevista que mantuvimos con M. Night Shyamalan le preguntamos sobre esta cuestión, y esta fue su respuesta:

Normalmente es la combinación de ambos lo que pone en marcha el proceso para hacer una película. Si tengo una idea sobrenatural muy particular que me resulta interesante entonces empiezo a pensar en un personaje que se enfrente a esa situación y que encaje realmente. Es en ese instante cuando empiezo a tomar notas sobre la arquitectura de la historia. Son los dos requisitos fundamentales, los elementos que se necesitan para captar mi atención.⁶²⁵

Actualmente la tendencia suele venir por un equilibrio que al final de la historia se revela mediante sucesivas relecturas de la narración, es decir, nuevos visionados. El ejemplo de *El Sexto Sentido* es claro. Durante gran parte de la película el punto de vista nos remite a un doble juego, la relación entre los personajes, y la resolución del enigma planteado, la enfermedad de Cole. La atmósfera genera la incredulidad ante lo que esta sucediendo, de un posible trastorno disociativo de la personalidad a la posibilidad de la existencia de fantasmas. Paralelamente se narra la relación entre Malcom y su mujer, una relación distante, fría, sin comunicación que achacamos a la entera dedicación de Malcom en Cole, en su trabajo. De hecho, para enfatizar esta situación Malcom pasa la mayor parte del tiempo investigando en el sótano, rodeado de cajas, alejado de su mujer. Incluso en otra de las escenas olvida su aniversario donde explícitamente cuenta “estoy perdiendo la noción del tiempo”. La primera vez que el personaje afronta estas situaciones al igual que el espectador, no repara en la verdadera naturaleza del suceso, y el peso de la narración parece volcado en el objeto externo, la curación de Cole. Sin embargo, el sentido ya se está construyendo a la vez, y esa desazón por ver como Malcom está destruyendo su matrimonio, cambia en el momento que descubrimos la verdad, que no puede relacionarse con ella, porque está muerto. Y esta esencia supone una tercera perspectiva en forma de relectura, un tercer punto de vista asociado a “no saben que están muertos”, “solo ven lo que quieren ver”. Shyamalan nos plantea tres tipos de

⁶²⁵ SHYAMALAN, M. N., *Entrevista con el autor*, febrero 2011.

puntos de vista que funcionan al mismo tiempo, y son perfectamente descifrables. Vamos a denominarlos de la siguiente manera:

- **Relectura objetiva:** nos sitúa frente al objetivo de la historia, el motor del protagonista funciona mediante una trama maestra. *Malcom busca la curación de Cole mientras su matrimonio va al desastre*
- **Relectura objetiva oculta:** nos sitúa frente al trasfondo velado de la historia, el elemento clave que separa al protagonista de la consecución de su objetivo. *Malcom consigue curar a Cole aceptando al existencia de fantasmas y por lo tanto descubriendo su propia identidad y por qué su matrimonio no funciona.*
- **Relectura subjetiva:** nos sitúa frente a la premisa dramática escondida, sujeta a interpretación personal, pero inferida durante la narración. *Malcom vivía pero su gran fracaso era que estaba muerto en vida, como la mayor parte de gente, pues no era capaz de darse cuenta de las personas y del mundo que le rodean, absorto en su ego y su trabajo.*

Así que cuando regresamos a la narración la melancolía y no el rechazo o incompreensión por ver a Malcom actuar embarga la atmósfera. Cuando descubrimos que Cole no tiene ningún trastorno y, por lo tanto, puede relacionarse con la gente de forma normal, aceptamos la parte maravillosa, los fantasmas, como origen y solución del problema. Esta relectura y esta distribución de puntos de vista generan los siguientes aspectos dramáticos concretos que se construyen en la narración y que vamos a analizar a continuación. Hemos dado el primer paso nada más, los preparativos, ahora empieza la fractura que hace de este tipo de películas algo totalmente diferente dentro de lo extraordinario, que hace posible la existencia de una o más historias dentro de otra.

8.2. Construcción fragmentada de la narración: subversión de la trama o conflicto básico, metaenigma

Para construir la atmósfera y fracturar el relato el primer paso supone fragmentar el conflicto básico de la historia. El conflicto básico es una de las preguntas centrales del relato, lo que persiguen los personajes con independencia de sus motivaciones internas. Normalmente encontraremos tramas que conectan con dichos conflictos. Puede tratarse de una búsqueda, rescate, huida, venganza, persecución, etc., según el autor que sigamos. Por ejemplo Ronald Tobias identifica un total de veinte. En lo que si aciertan a distinguir es que dicha trama, dicho objeto,

se encuentra fuera del personaje. En nuestra estructura dichas tramas estarán fragmentadas, nunca llegarán a conseguirse porque existe un enigma, un misterio que necesita de su resolución para llegar al final. Esta incertidumbre es la esencia de la atmósfera que toma forma como un *metaenigma* que disfraza toda la narración, que hace que dudemos hasta de la propia naturaleza del relato (de ahí que posiblemente sea tan difícil clasificar estas películas dentro de géneros).

- ***El Sexto Sentido***
 - *Conflicto básico*: La curación de Cole Sear.
 - *Conflicto básico fragmentado*: ¿Existen los fantasmas? ¿Qué está pasando en la historia? (*Metaenigma*)
- ***El Protegido***
 - *Conflicto básico*: ¿Existen los superhéroes en la realidad?
 - *Conflicto básico fragmentado*: ¿Quién es David Dunn? (*Metaenigma*)
- ***Señales***
 - *Conflicto básico*: Proteger del ataque alienígena
 - *Conflicto básico fragmentado*: ¿Existe la providencia, el destino y los milagros? (*Metaenigma*)
- ***El Bosque***
 - *Conflicto básico*: Atravesar el bosque para buscar medicinas
 - *Conflicto básico fragmentado*: ¿Existen de verdad las criaturas del bosque? (*Metaenigma*)
- ***Shutter Island***
 - *Conflicto básico*: Resolver la desaparición de la cárcel de Rachel Solando.
 - *Conflicto básico fragmentado*: ¿Qué sucede de verdad en Shutter Island? (*Metaenigma*)
- ***Identidad***
 - *Conflicto básico*: Resolver quién está asesinando a los personajes
 - *Conflicto básico fragmentado*: ¿Qué sucede de verdad en el motel? ¿Es real lo que están viviendo los personajes? (*Metaenigma*)
- ***Los Otros***
 - *Conflicto básico*: Resolver el misterio de la casa
 - *Conflicto básico fragmentado*: ¿Son ellos los fantasmas? (*Metaenigma*)
- ***Memento***
 - *Conflicto básico*: Resolver el asesinato de su mujer (Rescate)
 - *Conflicto básico fragmentado*: ¿Quién es el protagonista y qué está pasando? (*Metaenigma*)

Estos conflictos generan la estructura dramática de la historia y al estar fragmentados, la trama, también lo estará. Como vemos en ninguno de los casos los protagonistas pueden alcanzar sus objetivos porque las piezas no terminan de encajar, el metaenigma que envuelve toda la narración lo impide. Así que a pesar de encontrarnos con relatos de lo extraordinario, en muchas ocasiones, fantasías de aventuras, las guías clave por las que se guíe la acción también estarán subvertidas. La atmósfera impide que los personajes o el espectador puedan identificar las siguientes etapas a las que se tienen que enfrentar los protagonistas. No hay un itinerario lógico o, al menos, no aparece representado. De ahí que la atmósfera sea el principio y fin de la historia, cuyo rehén es la propia trama.

8.2.1. Inversión y subversión de la estructura clásica de aventura: *itinerario trágico fracturado*

La presencia de un metaenigma a nivel de trama, implica varias consecuencias en la elaboración de la estructura dramática. Al movernos a través de situaciones donde lo extraordinario está implicado, es decir, no hay ningún traslado a otros mundos, los protagonistas de las historias sufren un viaje diferente. La aventura pierde su protagonismo en favor de una búsqueda, no solo de sentido propio, sino de la narración completa. ¿Qué está sucediendo? ¿Qué ocurre en el relato? Suelen ser las preguntas que provoca la inclusión de ese metaenigma que inicia la atmósfera. Normalmente en historias de este tipo encontrábamos ciertos itinerarios comunes, identificables, que los personajes debían ir superando para alcanzar sus objetivos, tanto externos como internos. Se trataban de episodios como el viaje o forja del héroe, la aventura, etc. En nuestro esquema, dichos viajes están fracturados. Evidencian la subversión a la que han sido sometidos pues de aparecer en muchos casos conllevan desorden o bien ni siquiera están presentes. En ocasiones, de existir toman la forma de una búsqueda, un *itinerario trágico fracturado (everyday stories)*. Para despejar esta incógnita a continuación vamos a reproducir la estructura clásica de forja de héroe en fantasía de aventuras para comprobar qué sucede en películas con nuestra estructura dramática fracturada.

Varios autores han estudiado los patrones de aventura que se repiten una y otra vez, en la narración tradicional de fantasía, así como en su representación

moderna tanto literaria como cinematográfica. Quizás uno de los pioneros, que basó su estudio, en el conjunto de relatos tanto míticos como populares de la antigüedad, sea Joseph Campbell, así como otros teóricos más desconocidos para el público en general como, Lord Fitzroy Raglan. Desarrollaron el llamado *Viaje del Héroe*, esquema preponderante en los relatos míticos y muy repetidos en todos los trabajos posteriores. Existe también otro estudio que se ocupa del otro tipo de relatos tradicionales, que ya hemos mencionado alguna vez. En el ámbito cinematográfico esta estructura clásica fue trasladada por Christopher Vogler que aplicado a la estructura narrativa de la historia adquiere el siguiente patrón de viaje:

1. *Mundo ordinario*: el mundo cotidiano donde el héroe pasa sus días previos a que comience su aventura.
2. *La llamada de la aventura*: el héroe recibe una misión (*quest*) que le aleja de su mundo.
3. *Dudas del héroe o rechazo de la llamada*: el protagonista rechaza la aventura o duda ante los peligros que entraña por el alejamiento de su hogar.
4. *Encuentro con el mentor o con el mensajero sobrenatural*: el héroe recibe la ayuda de un sabio anciano que le convence de la necesidad de aceptar el desafío.
5. *Mundo especial, atraviesa el primer umbral*: el héroe abandona el mundo ordinario para entrar en el mundo mágico.
6. *La iniciación del héroe, pruebas aliados y enemigos*: el héroe se enfrenta a los primeros pasos de su viaje iniciático o de instrucción a través del mundo mágico.
7. *Gruta abismal, segundo umbral*: parece que está cerca de afrontar las pruebas.
8. *Prueba suprema*: se trata de la prueba suprema, la sima abisal, la experiencia de la muerte.
9. *La Apoteosis, recompensa*: el héroe ha salido victoriosos en su prueba frente a la muerte obteniendo una recompensa.
10. *El camino de vuelta, tercer umbral*: el héroe debe regresar al mundo cotidiano con el tesoro.
11. *Resurrección del héroe, cuarto umbral*: durante su retorno el héroe se enfrenta de nuevo al peligro y sale victorioso gracias a los conocimientos adquiridos.
12. *Regreso con el elixir*: el héroe regresa al hogar con el elixir, o con la misión realizada ayudando a todos los habitantes del mundo ordinario.⁶²⁶

Este esquema orientativo nos muestra cómo la mayor parte de narraciones de fantasía de aventuras poseen unas etapas similares, circulando los personajes y la trama a través de umbrales, en total cuatro umbrales, o puntos de complicación dramática que hace avanzar la historia. En nuestro estudio, dentro de estas historias de lo extraordinario fragmentadas, estos umbrales se difuminan e incluso desaparecen. En algunos casos en menor medida debido a que se representan héroes más o menos cercanos al arquetipo clásico, y otras veces se encuentran muy alejadas.

⁶²⁶ VOGLER, C., *El viaje del escritor*, Ma non Troppo, Madrid, 2002.

No existen acontecimientos cósmicos, operísticos que lleven a los protagonistas a enfrentarse con amenazas de tamaño colosal. Nos encontramos en el mundo de las historias cotidianas (everyday stories). Pero esto no quiere decir que hayan desaparecido el esquema del viaje de héroe, o la aventura. Simplemente se ha fracturado, las etapas varían, e incluso, sus componentes cambian, se invierten, fluctúan. Por ello la trama sigue siendo una exploración, pero más que atenerse a patrones físicos, encarna una búsqueda y una resolución de un metaenigma que supondrían las dos caras de una misma moneda, del conflicto básico de la historia. Así que cuando lo extraordinario se cotidianiza, se vuelve implicado, el esquema de “viaje” va a seguir una estructura caótica impredecible, de la que solo podemos informar de la tendencia que tendrá. Como sabemos los puntos básicos, es decir, un conflicto, la necesidad de su búsqueda, la resolución del enigma, y finalmente su consecución o no, podemos adelantar el patrón por el que podrían regirse estas historias, en cuestión del objeto externo, de la búsqueda del *itinerario trágico fracturado*.

- *Mundo cotidiano fracturado*: la realidad incompleta en la que los protagonistas viven su vida.
- *Desestabilización del status quo*: algo irrumpe en la vida de los personajes que pone en cuestión su mundo. Empieza una búsqueda por encontrar la manera de restaurar el equilibrio.
- *El mensajero sobrenatural*: algo o alguien, en ese caso personajes, ayudan al protagonista o protagonistas a resolver el enigma, para conseguir su búsqueda. Aportan información clave.
- *Los umbrales*: a menudo no obtienen representación material, de ahí que no se distingan. Sin embargo, según va avanzando la historia, el punto de vista cambia, al igual que la visión del mundo que rodea a los protagonistas. Las piezas van encajando.
- *Experiencia con lo extraordinario*: ya sea la muerte o bien elementos mágicos o extraños, los protagonistas se enfrentan a multitud de peligros encerrados en lo cotidiano.
- *Recuperación y regreso*: en este caso supone la iluminación o renovación de una realidad ininteligible, o de una vida fracturada por el dolor o el horror, una

curación. O bien nunca sucede y el equilibrio regresa sin resolver todas las cuestiones planteadas.

Una de las películas que plantean una estructura de este estilo es *El Protegido (Unbreakable)*. Cuenta la vida de David Dunn cuyo mundo cotidiano está fracturado: va a abandonar a su mujer para trasladarse a Nueva York, su trabajo no le llena, y no ejerce como padre con su hijo. Todo empieza a cambiar cuando David sufre un terrible accidente de tren en el que es el único superviviente. A partir de entonces empieza una búsqueda para saber las causas por las que su vida no termina de encajar. Varios personajes le ayudan ofreciéndole respuestas, como su hijo o Elijah Price, que está convencido de que es un superhéroe, como los de comic. La causa de su mal es no cumplir con su cometido. A medida que avanza la historia, David, va cruzando ciertos umbrales que lo van alejando del estadio anterior en su vida, pues va creyendo en la posibilidad. Su forma de actuar cambia hasta que finalmente cuando se enfrenta a la muerte, descubre que es un héroe. Cuando todo termina, recuperando a su familia, redescubriendo su vida, la historia da un último giro, atravesando el último umbral donde descubre que su amigo Elijah Price, es el villano de la historia. Como vemos el *itinerario trágico fracturado*, se cumple en este caso, aunque en la mayor parte de historias fragmentadas que venimos estudiando no necesariamente siguen estos patrones.

8.2.2. Proyección de la atmósfera en el universo de ficción: *tiempo meteorológico, espacio físico, realidad codificada.*

Otra de las consecuencias que plantea la atmósfera al generar este metaenigma es su proyección al universo de ficción, en concreto al espacio-tiempo. Muchas veces hemos escuchado reflexiones que circunscribían la atmósfera a su referente meteorológico diegético, o bien los edificios, la utilización de la luz en las historias, etc. Sabemos que va más allá, pero es cierto que uno de sus componentes visibles, al menos en primera instancia, es este mismo. La lluvia, la niebla, las tormentas, los edificios góticos, la noche, la oscuridad, la naturaleza salvaje, las telarañas... En definitiva una amalgama de elementos que ayudan a proyectar el estado de ánimo, de los propios protagonistas, los indicios del metaenigma del relato,

y evidentemente, ambientar y propiciar que lo extraordinario suceda, a parte de sugerir lugares comunes. Este fenómeno era algo recurrente en la novela gótica como hemos visto anteriormente, tan recurrente, que llegó a ser objeto de mofa, por su estereotipado uso. Sin embargo, no debemos desdeñar estos elementos pues aportan gran parte de la información del metaenigma, además de permitir entrar en situación, no solo al espectador, sino también a los personajes. Pero no nos confundamos, la proyección de la atmósfera no debe ser un fin en sí mismo, como ocurría con algunos relatos góticos. Es un complemento necesario. Hemos dividido esta proyección de la atmósfera en el universo de ficción en tres elementos clave: *el tiempo meteorológico, espacio físico, realidad codificada*.

Tiempo meteorológico

Parece sencillo definir esta premisa atmosférica. Aquí básicamente nos referimos al tiempo del relato, la estación, la temperatura, diferentes elementos que componen el estado del mismo. Resulta difícil imaginar una historia como *El Sexto Sentido*, donde un metaenigma, los fantasmas, amenazan a su protagonista infantil, en medio de una playa de Ibiza con cuarenta grados al sol. Aunque este ejemplo es extremo, alude a lo que Todorov anunciaba en su teoría sobre el fantástico, deben darse ciertas condiciones. Incluso en la película de terror de Ibáñez Serrador, *Como matar a un niño*, que sucede en verano y a plena luz del día, su construcción es deliberada e incluso ayuda a que funcione la historia. Por eso es muy importante cuando suceden las historias y por qué. Uno de los ejemplos paradigmáticos es *Shutter Island*, donde una tormenta evoca los trastornos mentales del protagonista Teddy Daniels, sus causas y sus consecuencias, que lo persigue en toda su investigación.

El sexto sentido. El frío que aparece justo cuando los fantasmas están cerca. Además la historia sucede durante la estación del otoño. Pueden ser evocaciones de la muerte.

El Protegido. Un elemento fundamental durante esta película es el agua, de lluvia o las piscinas, que anticipan también la muerte, la experiencia con la muerte del protagonista.

Identidad. Los personajes llegan hasta un motel debido a una fuerte tormenta que les obliga a permanecer allí. Uno a uno serán asesinados en este apartado lugar. No podrán huir porque las carreteras están cortadas por inundaciones.

El Incidente. El viento es un elemento fundamental pues viene a ser el elemento que localiza lo extraordinario que transporta las presumibles toxinas que enloquecen a las personas para suicidarse y que persigue a los personajes en su huida.

Espacio físico

Es evidente que el lugar donde sucede la acción resulta importante y, por lo tanto, la atmósfera ejerce una fuerte presión sobre el mismo. Normalmente vamos a encontrar en este tipo de historias espacios cotidianos, casas, centros comerciales, hoteles... El espacio goza de un simbolismo necesario que en ocasiones forma parte de la narración como un personaje más.

Los ***lugares sagrados*** son predominantes capillas, iglesias, cementerios, son un motivo común dentro de los espacios utilizados. Los personajes tienen una estrecha relación con la religión o lo sacro precisamente por la naturaleza de sus viajes en busca de la fe, o de lo sobrenatural. Las ***señales*** también son un motivo simbólico a menudo representado como ángeles, y demás imágenes religiosas.

Los **suburbios**, urbanizaciones residenciales, y también del extrarradio como granjas, parques, la mayor parte lugares comunes en la vida del director que aparecen representados en las películas y que veremos su desarrollo a lo largo de la carrera del director.

Cualquier ***ambiente familiar*** como la casa, el sótano en el caso de *El Sexto Sentido* donde Malcom pasa casi todo el tiempo, el salón, el comedor, donde discurre la vida diaria, como la cocina, lugares importantes como sucede.

El sexto sentido. A pesar de suceder en los suburbios de Filadelfia, en casas de lo más normal, la atmósfera está presente en su espacio. Las transiciones de planos con estatuas de ángeles, cementerios e iglesias como espacios sagrados, revelan y anticipan el carácter sobrenatural del misterio...

El Bosque. El aparente espacio bucólico de finales del siglo XIX, se combina con la propia naturaleza de la foresta del bosque de Covington: sin ramas, hostil,

invernal, lleno de barro, las plantas de color rojo que anticipan el peligro.... También la noche ejerce un papel predominante como momento en el que irrumpen las criaturas.

Shutter Island. La isla juega un papel decisivo pues emerge como una cárcel simbólica de la que Teddy Daniels, el policía no puede salir, debido a las tormentas y al aislamiento de la misma. Es una anticipación de que él mismo es un interno de la institución mental sobre la que está emplazada.

Realidad codificada

Sin embargo, además, debemos tener en cuenta que nos encontramos con universos de ficción fracturados, es decir, el entorno de los personajes contiene ciertos códigos incomprensibles para los protagonistas pues no tienen la información suficiente para descifrarlos, o bien les resultan extraños, a priori o a posteriori de que suceda algo extraordinario. Son *mundos codificados* o realidades incompletas, distorsionadas, que complementan al espacio y al tiempo, como síntomas de la verdadera naturaleza de la historia.

El Sexto Sentido. Desde que le dispararon Malcom se centra en su trabajo para salvar al Cole. Sin entenderlo se distancia de su mujer, el mundo es algo extraño desde entonces. No reconoce, ni tiene noción del tiempo. Mientras que Cole vive en su particular agonía asustado por los fantasmas que lo persiguen para que les ayude, sin poder contar con nadie porque no le creerían.

Señales. Durante todo el film se suceden ciertos indicios que pasan inadvertidos para Graham Hess, pistas que son cruciales para que salve a su familia, señales escondidas en una realidad que detesta, una realidad libre de milagros y por lo tanto contingente.

El Bosque. El pueblo que se encuentra sitiado cerca del bosque de Covington es un pequeño paraje aislado de un mundo de peligros, el mundo real. Ni siquiera existe, forma parte de una reserva natural, y viven en una época diferente a la verdadera.

Identidad. El motel donde se encuentran refugiados los personajes es del todo imposible. Tanto sus huéspedes como sus dueños guardan innumerables secretos y nada parece encajar a los ojos del protagonista y del espectador.

8.3. Proyección de la atmósfera en los personajes: *fragmentación*

Otro de los indicios que trabaja la atmósfera sobre la que se proyecta son los personajes de la historia. El metaenigma fragmenta su identidad de tal forma que no comprendemos que les sucede, y ni siquiera ellos mismos lo consiguen hasta el final de la historia. Algunos tienen metas interiores que persiguen durante la narración que pueden estar en consonancia con el conflicto básico de la película o no. Distribuidos como un puzzle inconexo se presentan en el universo de ficción como personajes inactivos, aislados, hastiados por una existencia que no comprenden, por asuntos que no terminan de resolverse. Así que emocionalmente no entendemos en muchas ocasiones cómo o actúan o por qué, cuál es la causa de su comportamiento. Se traduce, en la mayor parte de casos, como si asistiéramos a una etapa de colapso en sus vidas donde sus fragmentos se han desperdigado. Así que en la mayor parte de casos sus metas interiores están incompletas.

- *Sexto Sentido*: Malcolm Crowe quiere ayudar a Cole para redimirse por su fracaso con otro paciente que sufrió su misma dolencia. Sin embargo desconoce ser un fantasma.
- *Shutter Island*: Teddy Daniel es un agente del gobierno que sufre terribles jaquecas y recuerdos constantes de algo traumático: fue soldado durante la segunda guerra mundial asistiendo al horror de los campos de concentración. Este hecho nunca superado le hizo beber más de la cuenta y descuidar a su mujer, una depresiva obsesiva que finalmente mató a sus hijos. Teddy no pudo soportarlo.
- *Los Otros*: Grace es madre de dos hijos y vive en una mansión alejada del mundo. Durante la segunda guerra mundial y perdido el contacto con la civilización por la invasión alemana de la isla, Grace intenta mantener a sus hijos. Sin embargo, la desaparición de su marido en el frente termina enloqueciéndola.
- *El Protegido*: Elijah Price quiere encontrar a alguien que de sentido a su vida, es decir, a un héroe. Desconoce que él es el villano de la historia.
- *El Club de la Lucha*: El protagonista interpretado por Edward Norton lleva una vida anodina. Es infeliz e incapaz de mostrar sus sentimientos. Termina padeciendo un terrible insomnio que le lleva a imaginar una vida paralela que sí querría llevar, la vida de su alter ego Tyler Durden, que resulta ser el mismo.

- *Señales*: Graham Hess ha renunciado a su vocación de sacerdote. Quiere proteger a su familia pero no sabe cómo, y es precisamente esa parte que negó la que puede salvarle, creer en algo sobrenatural.

La causa de esta fragmentación supone en parte la negación de su propia identidad o de lo extraordinario. Por otra parte demuestra su ignorancia, es decir, en cierto momento de sus vidas perdieron algo que les ha llevado a mostrarse como sujetos demediados. En ocasiones los films muestran este proceso o no, presentándonos ya al personaje en ese lamentable estado. Lo interesante en cualquier caso, es que lo extraordinario es algo con lo que no están habituados y, por ello, una parte de si mismos que contiene ese elemento está perdida, está fracturada, está extraviada. Shyamalan nos explicó de la siguiente manera el por qué de esta situación.

Los personajes no entienden el vocabulario del mundo extraordinario, de la ficción de fantasía que coexiste en la historia, escondido. La película trata sobre sus acciones intentando comprender dicho vocabulario, al igual que el público lo hace al mismo tiempo. Así que, normalmente, tienen que desconocer ciertos elementos, ser ignorantes al principio de la historia.⁶²⁷

Gran parte de este tipo de historias distinguimos dos grupos específicos, los **adultos** y los **niños**. Los adultos protagonizan historias interiores de búsqueda de identidad, como el personaje de *Identidad*, Ed, o *El Protegido*, o simplemente para recuperar la fe en el mundo, como el protagonista de *Señales*. En cambio, los niños son el faro sobrenatural de las narraciones. Poseen cierta información, son capaces de ver a través del manto de lo material, canalizan los miedos ante la posibilidad de la existencia de algo trascendental, o bien de su naturaleza incomprensible u hostil, como le sucede mezcla de ambos mundos, el mundo adulto e infantil. Un caso peculiar en el que los niños no creen en lo extraordinario ocurre en la película *Escalofrío* (2002). En ella un padre de familia comienza a matar gente convencido de que es la “mano de dios”. Sus hijos asisten aterrorizados a cómo su padre va cazando a sus víctimas. Sin embargo, mediante el giro final, se descubre que su padre no estaba desquiciado y que ciertamente era el encargado de matar a esa gente por se demonios, de alguna manera, mediante el poder divino que se le había encomendado.

⁶²⁷ SHYAMALAN, M. N., *Entrevista con el autor*, febrero 2011.

La *familia* o el entorno desestructurado de la misma es el marco donde sucede la acción, ya sea tradicional o vicaria. A menudo la acción arranca porque dentro de la familia se ha producido una pérdida explícita, o bien implícita, como le sucede a Cole Sear en *El Sexto Sentido*, donde sus padres se han divorciado. Es la desintegración de la familia, o la pérdida uno de los motivos fundamentales.

A diferencia del estilo marcado por *Steven Spielberg*, no se representa al menos un hogar destruido completamente, al que los personajes intentan retornar o reconstruir. Es un espacio donde sucede la acción, donde las amenazas externas e internas acontecen demostrando la importancia de su conservación, y la unión de sus miembros. Los personajes infantiles y adultos basan su relación en este sentido. "Esta vida puede ser muy complicada. Tienes que proteger a tu familia porque nadie más va a hacerlo por ti."⁶²⁸

Además de estas peculiaridades la fragmentación de personajes puede dar lugar a universos de ficción a una consecuencia extrema: que los personajes estén de alguna manera aislados del mundo, o bien, atrincheradas. También puede suceder que sus propias cualidades heroicas, de arquetipos clásicos reconocibles, estén subvertidas de tal manera que solo al final puedan ser identificables.

8.3.1. El personaje inactivo: aislamiento y atrincheramiento

En ocasiones el personaje se muestra inactivo, abatido por un acontecimiento que no hemos logrado a vislumbrar, que puede explicarse a lo largo de la narración, o no. Este tipo de protagonistas suelen estar aislados del mundo pues al presentarse codificado para ellos, lo consideran como ajeno u hostil. Experimentan una *existencia dolorosa* ante un mundo del que desean escapar, por diversos motivos: pérdidas, violencia, etc. Sin embargo, al situarse la acción dentro de lo extraordinario implicado, y al no existir evasión posible, al menos, no del mismo modo que en la fantasía, dicho aislamiento se convierte en ocasiones en un atrincheramiento. En las películas de Shyamalan adquiere la siguiente forma que puede extrapolarse a otras historias. A grandes rasgos puede suceder a nivel colectivo, o bien, individual, apareciendo *comunidades* o *casas* como refugios del personaje fragmentado.

⁶²⁸ FARLEY, C. J., "A new day dawns for Night", *Time*, vol. 156, n° 22, 27 de Noviembre 2000, p. 2. Extraído de la versión online el día 2-09-2011 de la página Web, <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,998594-2,00.html>

- *Comunidades*: tanto en *El Bosque* como en *Identidad*, los personajes viven en lugares aislados del mundo, ya sea un pueblecito como sucede en el primer ejemplo, o un motel de carretera, en el segundo. Incluso se introducen personajes fracturados que no salen ni siquiera de su condominio, atrincherados por los horrores del mundo, como también le sucede a Cleveland Heep.

- *Casas*: tanto en *Señales*, como en *El Incidente*, los personajes viven lejos de la ciudad en pequeñas fincas. La granja de los Hess de *Señales*, aunque dispone de comunicación, el vecino más próximo está a varias millas, y los viajes a la ciudad son contados desde que Graham dejó el sacerdocio. Por lo tanto, su vida discurre en el aislamiento social. Otro ejemplo es la familia de *Escalofrío*, que viven apartados de la gran ciudad en un rancho, donde el padre comete los crímenes matando a los “demonios” en su granero. En *El Incidente*, la señora Jones vive atrincherada en su casa, alejada del mundo por decisión propia, lo que la convierte en una mujer atormentada, que no se fía de los desconocidos. En el caso de *El Sexto Sentido* y *El Protegido*, los personajes viven en casas en los suburbios de Filadelfia. Sin embargo, sus núcleos familiares no están integrados en sus barrios, ya sea por cuestiones de trabajo o aislamiento voluntario, o por enfermedad.

8.3.2. Inversión y fragmentación de los arquetipos narrativos clásicos: aprendizaje trágico

Otra de las consecuencias de la fragmentación de los personajes, se experimentan en arquetipos clásicos de héroe. Como hemos comprobado “frente a la narración clásica, en la que el *héroe* rompe con la rutina, asistimos a la potenciación del tiempo cotidiano frente al dramático”⁶²⁹, el ámbito doméstico se convierte en el lugar de la acción, lo extraordinario no aparece y por lo tanto la necesidad de comportamientos heroicos. No hay viaje del *héroe*, no hay itinerario y por lo tanto regreso al hogar añorado. “En el nuevo tipo de relato que propone nuestra época no se trata de presentar al *héroe* clásico ni siquiera al *héroe* fracasado y descreído y un tanto cínico de la modernidad sino que lo que se nos propone es el tipo corriente, la persona devenida en personaje, alguien cotidiano, alguien como nosotros, al que le ocurren las mismas cosas y que reacciona de manera similar a como nosotros lo

⁶²⁹ CUADRADO, A., MONDELO, E., *La desaparición del héroe: espacio y épica en el reality.*, Actas Do III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO, Volumen I, 2005, p. 635.

haríamos en parecidas situaciones.”⁶³⁰ Este *héroe*, despojado de toda cualidad, función o atributo heroico en apariencia, sin embargo en determinados relatos, buscará y encontrará aquello que le define, su identidad negada, olvidada, fragmentada, eterna.

Por ello definimos a un tipo de *héroe* de este tipo de historias como *héroe fragmentado*: un protagonista que necesita recomponer sus piezas a lo largo de la historia, o bien, reconocerse como tal, tener una profunda anagnórisis de las virtudes que contiene, aceptarlas, y por lo tanto recibir plenamente su nueva identidad heroica. No solo sucede con el héroe. Esto afecta a otros arquetipos clásicos. Por ejemplo tanto el villano como el héroe se encuentran perdidos, fragmentados. Desconocen su verdadera identidad y por tanto su misión en el mundo. Las consecuencias de esto son, en el caso del villano, una extrema acción y obsesión por encontrar o resolver el enigma que lo aprisiona y, en el caso del héroe, un profundo sentimiento de desespero. Para resolver este enigma el villano asume las funciones y atributos de mentor, buscando y guiando al héroe durante la historia. Se produce lo que algunos autores señalan como una forja heroica, un *aprendizaje trágico*, pues inevitablemente el relato nos conduce al enfrentamiento entre ambos. Al no conocer su identidad, las funciones y atributos del héroe, permanecen ocultas, dispersas, fragmentadas al igual que le ocurre al villano. Por lo tanto la amenaza de la historia contra la que debería luchar el héroe (el villano) no existe a priori, contribuyendo así al profundo sentimiento de desespero e indeterminación de la narración cinematográfica.

Este *aprendizaje trágico*⁶³¹, paradójicamente, en *El Protegido*, se construye a través de la acción del villano-mentor, a través de un enigma, con una anagnórisis múltiple tanto para Elijah Price, como para el protagonista, David Dunn. “La función del mentor consiste en preparar al héroe para que se enfrente a lo desconocido. Puede

⁶³⁰ CUADRADO, A., MONDELO, E., Op. Cit., p. 636.

⁶³¹ “el guión de “Señales” se desplaza directamente hacia preocupaciones propias de la teología: su protagonista, el personaje encarnado por Mel Gibson, es un predicador que, a la muerte accidental de su esposa, ha colgado los hábitos y ha perdido la fe. El itinerario dramático del filme, a partir del pretexto de una amenaza extraterrestre, pasa por la recuperación de esa fe, aunque el despliegue visual no la busque en las estrellas, sino en un repliegue protector hacia el sótano de la casa familiar.” BOU, N., PÉREZ, X., “Los milagros de Night Shyamalan”, *Culturas, La Vanguardia*, nº 26, Barcelona, 2002, p. 26.

darle consejos, servirle de guía o proporcionarle pociones mágicas.”⁶³² En *El Protegido* se plantea la posibilidad de que sea el propio *villano* el que adquiera sus funciones y cualidades ayudando al *héroe* a recomponer su identidad. El personaje de Elijah, el *villano* que actúa como *mentor*, cumple a la perfección las reglas necesarias de todo maestro, de todo investigador que busca encontrar a un *héroe* en “tiempos mediocres”. Se ha producido una subversión. El papel de *mentor* en la historia es sólo momentáneo, una máscara que lo oculta de su verdadera función, cualidad y arquetipo de *villano*. Elijah Price no busca de forma desinteresada ayudar a David Dunn, guiarle a través de la indeterminación del mundo cotidiano, ni siquiera pretende que esa sensación de tristeza desaparezca. Actúa movido por su propia angustia vital, en pos de un beneficio personal, para descubrir su identidad que, desafortunadamente, depende de la existencia de un enemigo, un héroe que de sentido a su existencia, a su misión. Night Shyamalan, utiliza a Elijah Price, como el *mentor* de David Dunn, incluso, se convierten en amigos según avanza la historia, subvirtiendo el papel del antagonista. Ha perdido en apariencia sus atributos, su función de *villano*, porque en gran medida alguien con la terrible enfermedad de Elijah no produce temor sino lastima, no resulta una amenaza para el mundo. El motor de la acción se encuentra invertido: es el villano, dotado de las funciones del mentor, el que obliga al héroe a ponerse en marcha, a veces solo contactando con él, otras, provocando eventos o incidentes que lo desequilibren. Finalmente cuando ambos recomponen sus fragmentos, el héroe recupera el peso de la narración, enfrentándose a la amenaza de la historia, al villano

⁶³² VOGLER, C., *El viaje del escritor*, Ediciones Robinbook, Barcelona, 2000, p. 50.

Capítulo 9

Fragmentación Dramática: la alteración

*Desde el momento en que llegamos a esta vida,
El tiempo nos gobierna, lo medimos, lo señalamos,
Pero no podemos vencerlo, ni siquiera hacerle ir más deprisa
Ni más despacio... o ¿si podemos?
El Ilusionista. Neil Burger.*

9. Ruptura del universo de ficción: alteración

Una vez se han tomado las decisiones y la atmósfera se proyecta sobre la narración, velando la historia que se esconde, comienza la etapa que hemos definido como alteración. El status quo en el que vivían los personajes, más o menos normal, enfermizo, dramático o extraño, de repente, da un giro, se rompe, pierde su equilibrio dando paso a un proceso catártico de descubrimiento, en el que los personajes afrontan y experimentan lo extraordinario y se formulan todas las preguntas relacionadas con el objeto externo y sus metas interiores. Es el momento en el que comienza la acción, al menos la propuesta por la narración, el momento en que sucede el truco: *el mago, con eso que era ordinario, consigue hacer algo extraordinario*. Quizás existan escenas que permanezcan veladas y que vayan introduciéndose por medio de *flashbacks*, escenas que cronológicamente serían la alteración originaria pero que por diversas razones el cineasta haya privado de su visionado a los espectadores y, en ocasiones, a los personajes. En cualquier caso, tanto si la alteración aparece como si no, vamos a encontrar lo que algunos autores llaman como el *detonante*, sobre todo en guion cinematográfico. El detonante es el equivalente a lo que proponíamos en el bloque de narrativa cinematográfica y literaria, como la irrupción de lo extraordinario. Es el mecanismo narrativo que inicia

el camino dramático. El punto de arranque de la curva de la estrategia emocional, donde comienza a subir hasta llegar al punto más alto cerca del desenlace, el clímax. Aristóteles localizaba este mecanismo siempre en la primera parte de las narraciones, y lo adscribía como un método para generar el interés en la historia. Una forma muy gráfica de expresarlo es considerar el universo narrativo como un estanque de aguas tranquilas. Por supuesto bajo la superficie se esconden muchas cosas que no vemos, pero solo es cuando removemos las aguas, ya sea desde fuera o desde dentro cuando el fango comienza a salir. Esto tiene sus consecuencias que observaremos. La principal, en narraciones extraordinarias fracturadas, es la desfamiliarización del entorno cotidiano de los personajes, de repente algo cambia en el universo que lo vuelve extraño incluso hostil y aterrador, cambiando su visión de la realidad e incluso de ellos mismos. Más adelante lo veremos.

9.1. Visión del estado inalterado fragmentado: *anticipación de la alteración*

Como apuntamos los personajes y la historia se hallaban en un estadio inalterado, un status quo en el que todo funciona o nada funciona, pero se mantiene un aparente equilibrio en la narración. La atmósfera en este punto ya se ha construido, aunque irá ganando fuerza conforme avancemos en la película. Está presente desde el mismo momento en que todas las cuestiones previas han sido decididas, desde que aparecen los personajes, los espacios, etc. Antes de que aparezca el detonante, la narración normalmente nos adelanta qué va a suceder: ese equilibrio va a romperse, ese universo fragmentado va a cambiar. Es lo que hemos denominado como *anticipación de la alteración*. La atmósfera ya está en marcha, incluso desde los títulos de crédito y nos está avisando que algo pasa, o va a suceder para que comience la acción verdadera.

En *El Sexto Sentido*, el arranque nos presenta una vida de ensueño donde Malcolm Crowe comparte una velada tranquila con su mujer Anna en su casa, celebrando el recibimiento por parte de la ciudad de Filadelfia de una placa honorífica como hijo predilecto por su labor en la psiquiatría infantil. Todo está tranquilo, aunque empezamos a intuir que la vida de ambos va a cambiar en los siguientes minutos. La primera secuencia nos muestra a Anna bajando al sótano por

una botella de vino, un sótano lúgubre, polvoriento, y un frío repentino que empieza a embargar la estancia: aquí surge la *anticipación de la alteración*. Después cuando sube y conversa con Malcolm, intuimos que algo no termina de encajar debido a las bromas que hace sobre el premio y sobre todo en la reflexión positiva de Anna: “me has dejado de lado”. Aunque no sea del todo cierto, y haya sido por el bien de los pacientes de Malcom.

En *El Número 23* (2007) Walter Sparrow (Jim Carrey) es un empleado que trabaja en el control de animales de un pueblecito americano. Su aparente vida familiar y feliz comienza a desestabilizarse cuando acude a la llamada para capturar un perro callejero. Lo persigue hasta un cementerio y cuando cree haberlo atrapado el perro desaparece por arte de magia cerca de una tumba de una mujer llamada Laura Tollins. En ese instante recuerda que había quedado con su esposa para cenar por su cumpleaños. Llega tarde a la cita, y en ese intervalo de tiempo de espera su mujer entra en una librería y compra un libro *El Número 23*, que será el detonante de la historia cuando se lo entregue a Walter.

En *El Protegido*, la vida fracturada de David Dunn se nos muestra brevemente en la primera secuencia. Está viajando en tren, de regreso a Filadelfia desde Nueva York. Una niña le mira atentamente desde los asientos posteriores y compartimos su punto de vista. A través de la conversación con una mujer que va a sentarse intuimos que el matrimonio de David no va bien, pues guarda su anillo para cortejar a la joven y, además, una especie de melancolía le embarga, un cierto desdén, que la niña percibe, mirando a David con preocupación y enfado por su actitud. La *anticipación de la alteración*, en este caso es más sutil. Queda remarcada por la velocidad anormalmente normal del tren y por los convoyes que pasan por la otra vía, coincidiendo con los silencios y pausas de la conversación entre David y la atractiva mujer, que también forma parte de la misma.

En *El Incidente* sucede algo interesante. A parte de los títulos de crédito donde se introduce la primera *anticipación de la alteración*, no encontramos ninguna secuencia que responda a este patrón. La película arranca directamente con el incidente, con la alteración, gente suicidándose. Sin embargo, en los extras de la película comprobamos que inicialmente Shyamalan escribió y rodó una escena fundamental para aportar una visión del estado inalterado de los personajes

principales, Elliot y Alma Moore. Se trataba de una fuerte discusión que hubiera servido a la película como *anticipación de la alteración*.

Además de estas anticipaciones más o menos desordenadas a continuación vamos a ver ciertos aspectos que atienden a cualidades específicas que funcionan como atractores del suceso extraordinario, de la alteración de la historia.

9.1.1. Atractores de lo extraordinario

Hay ciertos condicionantes más allá de la composición de la estructura narrativa que funcionan también como anticipaciones de la alteración dramática. Dichos condicionantes están relacionados con elementos fundamentales de la atmósfera que se distribuyen, se fragmentan sobre los personajes, el espacio, etc. Estos elementos se corresponden con situaciones experimentadas previas a la historia o en el estadio inalterado que ejercen un influjo sobre la narración. Es decir, sin su presencia posiblemente la alteración no tendría sentido. Cabe destacar que esto era algo totalmente banal para la mayor parte de narraciones fantásticas en las que el centro de su relato es el propio portento presentado y las consecuencias sobre los personajes. Los atractores funcionan en tres niveles: como *cualidad* de los protagonistas, como *situación* dramática, o *espacio* narrativo representado. No siempre aparecen todos.

Un atractor fundamental de lo extraordinario, definido como cualidad, son los propios personajes. Su vida anterior, su vida actual, su fragmentación, sus capacidades para aceptar o no lo extraordinario, su deseo por cambiar su situación, su desespero ante una existencia dolorosa, su melancolía ante la infancia perdida, incluso, simplemente su carácter o forma de ser... Todo ello influye en la historia para que se necesite un cambio, ya sea para bien, o incluso para peor.

El segundo atractor que se refiere a la *situación*, tiene que ver con los personajes y su relación con su entorno cotidiano. Su existencia está condicionada por ello. Un divorcio, una pérdida, mudanzas, un despido en el trabajo, pueden ser los desencadenantes y por tanto, atractores de lo extraordinario. Anticipan un cambio necesario ante una situación insostenible, surrealista, o bien innecesaria.

El tercer atractor es el *espacio* donde sucede la acción. Estamos acostumbrados a ver que lugares comunes como cementerios, hospitales,

psiquiátricos, cárceles, ruinas, pueblos aislados, son sitios donde la barrera entre lo que puede considerarse cotidiano y extraordinario es más fina. Son espacios físicos que recuerdan a los umbrales de los que hablábamos, totalmente asimilados pero fundamentales a la hora de evocar, o atraer el acontecimiento extraordinario.

En *Los primeros amigos*, Joshua es un niño especial. Su mirada infantil y determinación, demuestran la necesidad por hacerse preguntas sobre el mundo, en este caso “a dónde ha ido su abuelo, y si se encuentra bien”. Así mismo su situación está sujeta a cambios, como cualquier niño que además se siente sólo ante una pérdida repentina que no comprende, la de su abuelo. Por último el espacio sagrado, en este caso la escuela católica y las iglesias fomentan y evocan la existencia de lo extraordinario.

En *El Bosque*, Ivy Walter es ciega, aunque es capaz de ver cosas que los demás no ven, sus colores, su forma de ser. Siempre ha sido valiente, y ninguna barrera le ha impedido hacer lo que quería, ni siquiera su discapacidad. Además conserva en su mirada la pasión de una niña.

En *El Protegido*, David ha perdido algo que se demuestra en su mirada, melancolía, tristeza. Es un sujeto anodino cuya existencia demanda un cambio, algo que despierte en él preguntas. Su situación está marcada por la desintegración de su familia, su inminente separación y traslado a Nueva York. El espacio en este caso se mueve entre el mundo del comic, tiendas como la de Elijah, y estadios de fútbol, donde se encuentran lo extraordinario, los héroes del siglo XXI.

9.2. Desequilibrio dramático: el detonante o desencadenante

Una vez presentadas las condiciones adecuadas, la historia se pone en marcha mediante un desencadenante, un detonante dramático. En este tipo de narraciones extraordinarias fragmentadas, su impacto es si cabe más importante. Genera mayor confusión pues desconocemos hacia donde va a llevar la acción de los personajes, y en muchos casos, también se ignoran los motivos, las causas por las que sucede hasta después de que termine la película. Por tanto podemos decir que el detonante también se encuentra fracturado, no por su presentación, sino por su significado último y su importancia. En total distinguimos dos posibles desencadenantes o alteraciones en este tipo de narraciones fragmentadas. Por un lado el detonante toma

forma de un objeto externo que impacta de lleno con el universo de los personajes, como una irrupción de lo extraordinario. Y por otro lado, la segunda posibilidad es que la alteración provenga del interior del personaje o del entorno cotidiano de los protagonistas, bajo la forma de un trauma o pérdida o un problema con la comunidad. Cabe destacar que el impacto dramático es fuerte debido a la resistencia de los personajes por aceptar el suceso que les va a acontecer.

9.2.1. El detonante como *irrupción de lo extraordinario*

A menudo el equilibrio dramático se resquebraja cuando algo sobrenatural/maravilloso o natural/extraño irrumpe de repente en la vida de los personajes. Puede tomar cualquier forma, desde un intruso benefactor venido del espacio exterior, hasta un accidente de tren, atentado terrorista. Cualquier cosa sujeta a la imaginación que escape del mundo ordinario de los protagonistas y que suponga una imposibilidad en sus vidas y que gracias a su irrupción se ponga en marcha este proceso de desfragmentación. Normalmente pone de manifiesto cual va a ser el objeto externo o conflicto básico que tendrán que perseguir durante toda la narración, inalcanzable por el momento debido a la presencia del metaenigma. Este tipo de detonante se correspondería con lo que muchos autores denominan como conflicto básico, de situación o bien cósmico.

En *Señales* la irrupción de lo extraordinario sucede aún más pronto. Después de los créditos que funcionan como la primera *anticipación de la alteración*, mediante una música estridente que acompañará los momentos de tensión del film, Graham Hess está en el servicio justo después de levantarse. De repente escucha el grito de uno de sus hijos desde los maizales, ha visto algo. Cuando llega hasta allí descubre unas extrañas marcas en la cosecha.

En *Escalofrío*, el desequilibrio sucede cuando un hacha aparece en el granero del protagonista, aparentemente rodeada por un halo de luz. En ese instante comienza la lucha del aparente asesino en serie, “la mano de dios”, contra los demonios que debe cazar y decapitar con el arma.

En *Los Otros*, encontramos el proceso inverso. Además de los títulos de crédito que ya anticipan el devenir del desequilibrio dramático, la alteración aparece directamente como arranque de la película: el aparente status quo de la casa. Sin

embargo, aquí sí encontramos una visión del estado inalterado del universo de los personajes que se presenta después, al parecer sin ninguna relación aparente entre ambos, pues mientras los niños se encuentran en la casa a oscuras comienzan a surgir los fenómenos sobrenaturales o extraños. Sí supone una *anticipación de la alteración* porque el verdadero desequilibrio para el protagonista vendrá un poco más adelante: cuando esas irrupciones se vuelvan más acusadas.

9.2.2. El detonante como pérdida o trauma asociado al protagonista

En ocasiones la irrupción y el desequilibrio toman la forma de algo más profundo, algo interno que ataca a los personajes, ya sea físicamente o bien psicológicamente. Puede ser un accidente que deja secuelas, una pérdida de un familiar cercano, una discusión terrible que evoca una ruptura en la relación familiar, conyugal, etc. Cualquier cosa que podamos imaginar que quiebre la estabilidad emocional de los personajes y los obligue a ponerse en acción, ya sea para bien o para mal. Normalmente no tiene nada que ver con algo extraordinario y, si lo es, es algo secundario. Lo que sí sucede es que el camino que tomen después les acercará al fenómeno o situación enigmática de lo extraordinario. Muchos autores identifican este proceso con la puesta en marcha de los *conflictos internos* o de *relación*, que en este caso alcanzan una posición preponderante, arrancando las preguntas centrales de la narración y por tanto la fragmentación, más si cabe que en el anterior apartado.

El caso de *El Sexto Sentido* es claro. Para rematar la velada de celebración por el premio, Malcom y Anna suben al dormitorio. Allí de repente se encuentran con un intruso, un antiguo paciente de Malcom, que encolerizado con él por su error, le dispara, suicidándole acto seguido. Malcom no entiende la reprimenda, ni siquiera le recordaba de todo, no sabe en qué pudo fallarle. Finalmente queda malherido en la cama ante el estupor de Anna que intenta ayudarlo, preguntándose cual fue su error (trauma).

David Dunn en *El Protegido*, viaja de regreso a Filadelfia en tren. Después de mantener una charla infructuosa con una mujer que se cambia de asiento, el convoy empieza a ganar velocidad de forma brusca hasta estrellarse, causando la muerte a todos los pasajeros salvo David (trauma).

En *El Maquinista*, Trevor Reznik, extremadamente delgado e incapaz de dormir sigue yendo al trabajo como si no sucediera nada en su vida. Sin embargo, uno de los días en la fábrica, ve a una persona, Iván, que le distrae mientras manejaba una de las máquinas de cortar. Su distracción provoca que uno de sus compañeros pierda un brazo. Este impacto dramático que causa en él una tremenda culpabilidad altera la aparente, pero enfermiza, tranquilidad de Trevor, que empezará a tener cada vez más estados de consciencia alterada.

En *El Bosque* la estructura narrativa es bastante compleja, pues contiene dos alteraciones en el universo narrativo, lo que no recuerda a un *conflicto de situación*. La primera sucede nada más comenzar la película, después de los créditos que también contienen *anticipación de la alteración*, no solo por su música sino por las imágenes de ramas desnudas amenazadoras de fondo, detrás de las letras. En la primera secuencia asistimos al entierro del niño Daniel Nicholson, fallecido por enfermedad posiblemente evitada si hubieran dispuesto de medicinas suficientes en el pueblo. Esta es la segunda *anticipación* que encontramos porque aunque después las gentes de la villa retornan a su vida normal, escuchamos ruidos de criaturas en el Bosque que indican la fractura existente en la narración. Hasta que llegaríamos al primer desequilibrio cuando Lucius Hunt propone cruzar el bosque ante el consejo para buscar medicinas (pérdida).

En ocasiones este tipo de conflictos que se relacionan con el detonante no aparecen en la narración o bien se introducen después mediante menciones, o si se necesita incidir sobre ellos, mediante flashbacks o cualquier recurso narrativo que sea efectivo para conseguirlo. A menudo suele estar relacionado con personajes con menor peso aparente en la historia principal (no en la subhistoria), o bien simplemente por decisión del cineasta.

En el caso de *El Sexto Sentido*, Cole, el niño que intenta curar Malcom, ha sufrido el divorcio de sus padres, situación traumática que no se llega a mostrar pero que planea por toda la narración, y que en parte se sugiere como causa de sus males, como intenta deducir Malcom.

En *El Incidente*, sucede algo parecido, en realidad el detonante llega mientras Elliot está dando clase en el instituto, cuando se suspenden las clases por el incidente en un parque de Filadelfia, aparentemente provocado por actos terroristas. Sin

embargo, como ya dijimos si finalmente Shyamalan hubiera incluido la escena de la discusión entre Elliot y Alma en su apartamento antes de sucediera este hecho, ese hubiera sido el detonante.

9.3. Consecuencias de la alteración: cuestionamiento de lo cotidiano

Una vez irrumpe lo extraordinario, o los personajes sufren un grave trauma o pérdida relacionado con el suceso, comienzan a surgir interrogantes, cuestiones que son indicativos del metaenigma, del conflicto entre lo imposible y el mundo cotidiano en el que viven. Estas preguntas o cuestiones pueden estar asociadas a misterios, ya comentados, relacionados con la identidad, con la muerte, etc.... O simplemente con ciertos aspectos que no encajan de la comunidad, del entorno cotidiano, que se vuelve más y más extraño... El punto de vista que tenían de su entorno comienza a cambiar, junto con el del espectador.

Malcom Crowe (*El Sexto Sentido*) comienza a preguntarse en qué ha fallado en el tratamiento de sus pacientes, en especial Vincent. Esto le llevará a intentar redimirse curando, rescatando a un niño, Cole, que padece una enfermedad parecida, cuyos síntomas son: desorden emocional, padres divorciados, aislamiento...

David Dunn (*El Protegido*) empieza a replantearse su vida en especial su identidad por haber sobrevivido al accidente mortal de tren, por ser el único superviviente. Y no se trata de la mera cuestión que la mayor parte de personas se hacen cuando les ocurre un suceso parecido, “¿por qué me he salvado yo y no los otros?”, culpabilidad; se trata también de saber si hay algo más, algo que no encaja en su vida que tiene que ver con no haber recibido ni un rasguño. Por eso esa interrogante, aparece de forma evidente cuando David sale del funeral por las víctimas y llega a su coche en el exterior. Sobre el parabrisas hay un sobre serigrafiado con la siguiente leyenda “Limited Edition”. Dentro encuentra un mensaje, una interrogante: “¿Cuántos días has estado enfermo en tu vida?”

Trevor Reznik (*El Maquinista*), debido al fallo que tuvo en la fábrica que provocó que su compañero de trabajo perdiera un brazo y sufriera de incapacidad, intenta arreglar el daño causado. Esto inicia una cadena de acontecimientos en su vida que le hacen replantearse lo que sucede a su alrededor. Por primera vez observa

que algo no encaja en lo que le rodea. Intenta descubrir cual es el motivo de su terrible insomnio y extrema delgadez.

Graham Hess (*Señales*), empieza a buscar respuestas por los hechos tan extraños que acontecen en su cosecha, esas marcas. Sus primeras hipótesis luchan entre lo extraordinario y lo meramente humano, vecinos, granjeros o forasteros que quieran asustarles...

Walter Sparrow (*El Número 23*), comienza a obsesionarse con la lectura del libro donde aparecen detalles de su vida como si alguien los hubiera escrito en él. De pronto su mundo se vuelve extraño, surgen interrogantes que le llevan a investigar el origen de dicha novela, y el significado del número 23.

Lucius Hunt (*El Bosque*) ante la muerte del pequeño Nicholson por falta de medicinas, comienza a cuestionarse la imposibilidad de atravesar el bosque, incluso que esas propias criaturas existan, y en el caso de fuera así, que de verdad sean hostiles. Por ello después de ser denegada su proposición en el consejo, de atravesar el bosque de Covington, empieza a preguntarse las reglas y normas del pueblo, los misterios, las mentiras (en forma de cajas), que se esconden en cada rincón de la villa.

9.3.1. Extrañamiento o desfamiliarización de la realidad cotidiana

Otra de las consecuencias de esta irrupción o de la presencia de un trauma o pérdida, es la progresiva desfamiliarización o extrañamiento del entorno cotidiano donde viven los personajes. Al mismo tiempo que comienzan a preguntarse misterios existenciales, su realidad, hasta ese momento codificada, se desestabiliza por completo. El refugio que creían haber encontrado dentro de la contingencia diaria o los pasos que creían estar dando en la dirección correcta para huir del dolor o aplacarlo, desaparecen. Las barreras tras las que se habían aislado o atrincherado caen dando paso no solo a esas preguntas sino a la transformación de su entorno. De repente, la casa familiar deja de ser algo conocido, de pronto la camioneta se vuelve algo hostil, los lugares y personas con los que se relacionaban tornan extraños, se alejan sin motivo aparente a su entendimiento.

Después del tiroteo, Malcom (*El Sexto Sentido*) comienza a distanciarse de su esposa sin causa expresa. Cree que ha sido por centrarse en su trabajo: se encierra en

el sótano para repasar el caso de Cole, incluso, su casa, se vuelve fría, vacía, sin vida. No comprende por qué su relación con Anna se está rompiendo, por qué están tan distanciados. Incluso en algún momento de la película confiesa “estar perdiendo la noción del tiempo”. Todo se vuelve gris, todo excepto su tarea con Cole.

Cuando regresa a casa después del funeral, David (*El Protegido*) observa su hogar, su vida. Si ya no tenía sentido, de repente todo se vuelve aún más complicado. Empieza a hacerse preguntas, a relacionarse con su mujer Audrey y su hijo Joseph de una manera totalmente diferente. El trabajo que le iban a ofrecer de Nueva York para trasladarse, de pronto pasa un segundo plano, como confiesa a su mujer: “no creo que me den el trabajo, de todas formas me voy a trasladar... bueno... no ahora”. Su mudanza, lejos de su familia, empieza a no tener sentido, incluso su trabajo. El camino que creía posible como solución a su tristeza de todas las mañanas deja de serlo

Tras intentar solucionar el enigma de las marcas en su cosecha, Graham (*Señales*) empieza a temer por su familia, su casa, hasta entonces refugio, empieza a volverse insegura. Algo acecha en los maizales, sus perros se vuelven agresivos, por la noche se oyen ruidos en las ventanas, todo se vuelve angustioso. Paradójicamente la ciudad, sitio que quiere evitar, aparece como lugar de tranquilidad, salvo por los pueblerinos que aún le recuerdan su antiguo ministerio.

Lucius (*El Bosque*), después de plantear su propuesta, habiéndose enfrentado al Consejo del pueblo, comienza a percatarse que el hogar en el que creía vivir, familiar, idílico, seguro, se vuelve más y más extraño, lleno de mentiras, de algo que se esconde en lo profundo, como le confiesa a su madre Alice: “no soy yo quien tiene secretos... cada rincón de esta aldea guarda algún secreto... ¿no lo notas?... ¿no lo ves? (señalando a una caja)”. En cambio la espesura de Covington, se alza no tan siniestra como la comunidad donde vive, de ahí que decida atravesar sus lindes en ocasiones, conllevando las consecuencias que veremos más adelante.

9.3.2. Resistencia al cambio: disolución de la identidad y la búsqueda de sentido

Ante ese cuestionamiento y extrañamiento del mundo cotidiano de los personajes provoca ciertas reacciones concretas en el interior de los personajes.

Dichas inferencias se ven condicionadas por la resistencia a los cambios, en mayor o menor medida que empiezan a experimentar en su exploración de lo extraordinario. Como el propio Shyamalan nos explicó, es algo que funciona de la siguiente manera:

El cambio interno en los personajes hacia algo que se sale de lo ordinario es muy atractivo para mí. La resistencia a este cambio, la resistencia a abrirse a lo desconocido es inherente a los conflictos en mis películas; y al final la liberación de esa resistencia podría mostrar las respuestas necesarias que el personaje no encuentra para los problemas de todos los días a los que se enfrenta.⁶³³

Esta resistencia se observa sobre todo en personajes adultos y conforme vamos encontrando protagonistas de menor edad, cuyas identidades aún no están del todo formadas, el conflicto es menor, o bien aceptan con mayor facilidad lo extraordinario, lo imposible o lo desconocido. Si bien esto nunca llega a suceder por completo hasta el final de las películas. Lo importante es que la reacción ante esa desfamiliarización del entorno cotidiano posee dos vertientes: por un lado impacta directamente en la identidad de los personajes, en su psique, y como consecuencia, por otra parte, provoca en ellos un proceso de inferencia que sirve como reflejo de la atmósfera que se desarrolla durante el film, las emociones que pueden sentir, miedo, duda o asombro ante el nuevo escenario.

El primer caso nos informa de la disolución o dislocación de la identidad. El patrón existencial al que estaban acostumbrados los personajes se desmorona. Aparentemente sus fragmentos quedan esparcidos por la narración y arranca un proceso catártico de búsqueda de sentido. Es el fenómeno que señalábamos anteriormente como el caso del doble en el fantástico. Más que atender a una vertiente física, conduce al personaje a una búsqueda de sí mismo, de respuestas que den sentido a su misión, o a su presencia en el mundo. Como vemos es uno de los reflejos de la atmósfera y del conflicto básico. Es la segunda pregunta, después del ¿qué está pasando?, ¿Quién soy? Y ¿Por qué?

Malcom (*El Sexto Sentido*) afronta esta disolución cuando su realidad se desmorona. Sin embargo, no llega a descubrirlo hasta el final de la película. ¿Soy un psicoterapeuta de éxito? Entonces ¿Por qué he fracasado con Vincent?

⁶³³ SHYAMALAN, M. N., *Entrevista con el autor*, febrero 2011.

David (*El Protegido*) ya se encontraba en esta diatriba, sin embargo, aparece una nueva referente a su misión en el mundo, relacionado con su tristeza. ¿Por qué estoy alejando a mi familia?

Walter (*El Numero 23*), después de recibir el libro como regalo de cumpleaños de su mujer comienza a leerlo. En el empieza a descubrir que muchos detalles de su vida están escritos en su interior. Empieza a dudar de su vida y de su mismo.

Graham (*Señales*) pensaba que después de la muerte de su mujer, no tenía sentido ser sacerdote, porque los milagros no existen, Dios tampoco y las cosas simplemente suceden. Sin embargo, aún los demás le ven así, aunque el se niegue. ¿Por qué?

La segunda perspectiva atiende a los personajes que vislumbran un nuevo horizonte de posibilidades desconocido, aterrador o maravilloso que también es reflejo de la atmósfera. Se enfrentan a una realidad inestable que cambia de repente con la irrupción de lo extraordinario. ¿Cual es la reacción ante esta modificación de su entorno?, ¿es deseado o no lo es?, ¿tienen las herramientas suficientes para entenderlo, para identificarlo? Normalmente no y en el caso de los adultos les resulta muy difícil afrontarlo. Y de ser deseado simplemente por ser desconocido el conflicto provoca miedo o dudas (miedo informe) ante ese extrañamiento, o asombro (asombro fantástico) por algo en lo que no se creía antes...

A veces las cosas familiares se vuelven extrañas. Imagina tu habitación, todo normal, hasta que de pronto te das cuenta que el teléfono está descolgado, o ves la ventana rota, de repente todo se vuelve desconocido para ti. Recuerdo cuando era niño una vez regresando a casa del supermercado que aparcamos el coche y vimos que la puerta de casa estaba abierta, de pronto mi propio hogar se volvió terrorífico, no quería entrar dentro.⁶³⁴

Grace (*Los Otros*), de repente la casa que consideraba segura para ella y sus hijos se vuelve extraña. Hay algo que perturba su tranquilidad. Al principio piensa que es su hija, mintiendo. Después que son los criados. Finalmente se dará cuenta de que hay alguien más con ellos, una presencia que desestabiliza su universo familiar.

⁶³⁴ STONEMAN, J., "Night Shyamalan", Virgin Media, 2006. Recuperado el 14-09-2010 de la Web: <http://www.virginmedia.com/movies/interviews/mnightshyamalan2.php>.

Siguiendo los golpes, y los sucesos pronto descubrirá que quizás eso aterrador no es el mayor de sus problemas.

En *El Sexto Sentido*, experimentamos dos puntos de vista en esta búsqueda de sentido. Por un lado Cole, que empieza a tener sesiones con Malcom, le hacen dudar de lo que ve, fantasmas que le atormentan. Cree en ello pero le aterrorizan, e incluso más cuando está solo porque según sus palabras: “no puede ayudarme”. Por otra parte Malcom no entiende la dolencia de Cole, no cree en lo sobrenatural, su mente científica le lleva a cuestionarse lo que está viendo, la angustia, el miedo informe de Cole, que más adelante tomara forma, experimentando dudas sobre su cometido.

Graham Hess (*Señales*), empieza a experimentar un miedo informe ante la posibilidad de que algo ataque a su familia, algo extraordinario. Al no creer en lo sobrenatural o extraordinario, piensa que son seres humanos, aunque poco a poco va perdiendo cualquier constante que le ayude en su tarea, pues las herramientas de las que disponía, su fe, las rechaza, y solo algo extraordinario puede estar generando esas señales en su cosecha, ese inminente peligro. Sus hijos y su hermano intentan hacerle ver que algo no encaja, que tal vez existen los monstruos (extraterrestres).

Para concluir este apartado haremos un breve resumen de lo visto. Antes de que aparezca la alteración se suceden las anticipaciones que preparan el terreno tanto para los personajes como para el espectador ante la inminente alteración del universo de ficción. Después aparece el detonante que puede ser de dos tipos, relacionado con algo extraordinario externo o bien interno. Esto genera ciertas consecuencias en el mundo cotidiano de los personajes que se vuelve extraño y en ellos mismos que afrontan un proceso de disolución y redescubrimiento que en ocasiones genera temor, duda o asombro. Finalmente la acción de la película se pone en marcha.

| 1. Visión del estado inalterado | 2. Desequilibrio dramático | 3. Consecuencias de la alteración |
|--|--|---|
| a) Anticipación de la alteración | a) El detonante como irrupción de lo extraordinario | a) Extrañamiento o desfamiliarización de la realidad cotidiana |
| b) Atractores de lo extraordinario | b) El detonante como pérdida o trauma asociado al protagonista | b) Resistencia al cambio: disolución de la identidad y la búsqueda de sentido |

Capítulo 10

Fragmentación Dramática: la Investigación

*...así me fui acercando paulatinamente a esa verdad
Por cuyo parcial descubrimiento he sido condenado
A tan espantoso naufragio: que el hombre no es en verdad
Uno, sino dos.
El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde, R.L. Stevenson.*

10. Canalización y dosificación de la información: investigación

Una vez producida la alteración que pone en marcha la acción y termina de fracturar la narración, el personaje comienza su búsqueda, su investigación sobre qué está sucediendo. Esta exploración le lleva a afrontar multitud de preguntas relacionadas con el metaenigma y con su meta interior, con el objeto externo. Según las respuestas que vaya encontrando o las hipótesis que alcance a elaborar la historia irá cambiando su naturaleza progresivamente. Desde algo natural o sobrenatural o simplemente no se encuentre todavía una causalidad aparente a lo que está aconteciendo. Para ahondar en este sentido, gracias a la atmósfera, el cineasta comenzará al mismo tiempo que nos muestra las acciones de los personajes, ciertas pistas, indicios, o bien simplemente detalles que pasan inadvertidos o que son imposibles de entender en el sentido correcto que van jugando con los protagonistas y con el propio espectador. Dependiendo de la complejidad del truco y del número de subhistorias, o conflictos fragmentados, se necesitarán más o menos anticipaciones a la hora de que el giro final funcione, sea creíble y aceptable. Para ello la atmósfera se ocupará de canalizar la información mediante mecanismos dramáticos reconocibles. Por último durante esta fase de la narración, los miedos informes, o bien el elemento

fantástico, comienzan a adquirir representación en forma de amenaza externa, una amenaza que cada vez se hace más patente lo que dispara las posibles consecuencias en la psique de los personajes: duda, temor, o asombro ante lo extraordinario: *Entonces intentareis descubrir el truco, pero no lo conseguiréis, por que en el fondo, no queréis saber cuál es. Lo que queréis es que os engañen.*

10.1. El efecto fantástico se acentúa: péndulo narrativo

Durante sus pesquisas los personajes se enfrentan con el enigma, y consigo mismos. Las incoherencias de la irrupción de lo extraordinario, el conflicto que generan en el espacio cotidiano, consigue que la naturaleza del relato se mueva como un péndulo, que el efecto fantástico impacte de lleno en los personajes, desconcertándolos. Según avanza la narración, según van descubriendo más y más cosas, su percepción de lo que sucede cambia, y vuelve a cambiar. Esto es parte del efecto fantástico que genera la atmósfera, es el ecuador de este proceso catártico. Para poder aceptar una nueva visión de la realidad, deben pasar por esta etapa, al igual que los espectadores. Si estuviéramos hablando de magia, este es el tiempo que transcurre mientras el mago realiza su truco y la audiencia intenta descubrirlo. Evidentemente en cine, este lapso es mucho más extenso. Cada espectador, e incluso los personajes pueden elaborar sus propias hipótesis que van confirmándose o no, a través de las pistas que van apareciendo y otras que no conseguimos entender.

Malcom Crowe (*El Sexto Sentido*), continúa viendo a Cole, pero aún desconoce su secreto. Le propone diversos ejercicios en sus conversaciones e intenta llegar a él para ganarse su confianza. Sin embargo el trastorno de Cole es más complicado de lo que parece por lo que no encuentra la manera de solucionarlo. Debe seguir profundizando. A su vez, su relación con Anna sigue deteriorándose sin saber cual es el motivo. Malcom sospecha que Anna puede tener una aventura con su compañero de trabajo.

David Dunn (*El Protegido*), se entrevista con Elijah, que le cuenta su teoría sobre los comics y su posible traslación a la vida real: que existan gente con poderes que estén aquí para proteger al mundo. Ante lo descabellado de la situación David abandona la tienda enfadado: “era la primera vez que me había levantado sin sentir esa tristeza en mucho tiempo”. Sin embargo, en los siguientes días comienza a

hacerse esas preguntas, si es posible que no haya estado enfermo, si tal vez hay una solución sobrenatural a su apatía, a su desgraciada vida.

Ed (*Identidad*), comienza a investigar quien es el asesino que está acabando una a una con las personas que están refugiadas en el motel. Pronto empieza a percatarse de que algo no encaja pues el asesino que creía que era el responsable aparece muerto acto seguido.

Graham Hess (*Señales*) preocupado por las extrañas marcas en la cosecha decide llevar a su familia a la ciudad para salir por un tiempo de allí. Sin embargo, a pesar de todas las respuestas que encuentra como posibles causas no le terminan de convencer. De hecho al regresar lo extraordinario va ganando peso pues en el escucha-bebés de su hija Bo, empiezan a emitir ruidos extraños, de los posibles extraterrestres comunicándose entre sí.

Teddy Daniels (*Shutter Island*), después de haber tenido el encuentro con los directores de la penitenciaría psiquiátrica, él y su ayudante comienzan a recabar pesquisas sobre la desaparición de Rachel Solando. Lo que parecía un caso convencional se vuelve más complicado pues no hay ningún signo de fuga, y aunque le hubieran ayudado a escapar no encuentran ninguna pista. Incluso el director, médicos del hospital y guardias parecen reticentes a ayudar a Teddy en la investigación. Un secreto se oculta en la isla. Mientras tanto Teddy cada vez sufre más de dolores de jaqueca y estados alterados de conciencia.

Elliot y Alma (*El Incidente*), mientras huyen de las fuerzas invisibles que están provocando que la gente se suicide por toda la costa este americana, en especial Pensilvania, aparecen innumerables teorías sobre la causa del suceso, en boca de personajes, de la televisión e incluso elaboradas por los propios protagonistas. Desde elementos naturales hasta otros más extraños o maravillosos: ataques terroristas, neurotoxinas expulsadas por las plantas, las centrales nucleares que expulsan contaminación, el calentamiento del planeta, las abejas que están desapareciendo, un acto de la naturaleza que nunca llegaremos a comprender... Infinidad de variantes que van moviendo el péndulo de posibilidades de la narración, acentuando el efecto fantástico.

10.1.1. Sugerencia de una amenaza externa: lo informe

En su exploración de lo extraordinario fragmentado los personajes se enfrentan a lo desconocido, a lo informe, a multitud de peligros, invisibles en un primer momento, no físicos. Peligros que atentan contra ellos, contra su propia psique, o la vida de sus seres queridos, incluso que pueden alejarlos de esa meta interior y del objeto externo. La atmósfera empieza a sugerir mediante la sucesión de ambientes y concatenación de hechos extraños que algo se oculta en el relato, algo relacionado con los secretos que esconde esta estructura extraordinaria, con el metaenigma.

En *El Sexto Sentido*, algo está atormentando a Cole. No sabemos si, como argumenta Malcom, puede tratarse de un desorden emocional que hace que se comporte así. Sin embargo, el niño tiene miedo, un miedo sobrecogedor, informe, sobre algo que desconocemos qué es. Por eso en una de las sesiones con Malcom, este le propone lo siguiente: “¿Qué te gustaría cambiar en tu vida Cole?” a lo que el niño contesta, “¿Puede ser lo que no quiero?, quiero dejar de tener miedo.” Ese miedo cuando está solo, en todas partes, lo atenaza, incluso, como marca física vemos un mechón de pelo blanco en su nuca, como el que tenía Vincent, una decoloración característica y asociada a la experiencia o traumas violentos. Todas estas interrogantes, se convierten en algo informe que envuelve la narración.

En *Señales*, la amenaza que se cierne sobre la familia Hess, empieza por esconderse en la cosecha. Vemos fugazmente una pierna extraña desaparecer en los maizales cuando Graham la apunta con una linterna. Los perros se comportan de forma extraña, ladran se vuelven agresivos porque presienten el peligro. Algo aparece por las noches en el tejado que despierta a Bo: “Hay un monstruo en mi ventana, ¿me das un vaso de agua?” Le dice a su padre de madrugada. Cuando sale a investigar con su hermano Merrill, Graham no encuentra nada. Ese algo se mueve muy rápido, tanto o más que su encuentro en los maizales. Además los ruidos a través del escucha-bebés, delatan que hay algo más que vecinos molestos, algo se esta gestando.

En *Los Otros*, algo persigue a los niños. Su madre Grace se niega a admitir la existencia de fantasmas. Lo que le lleva a encerrarlos por separado. Sin embargo, los ruidos, golpes y el estado alterado de sus hijos empiezan a hacerle creer que algo o

alguien se oculta en la mansión dispuesto a atacarles. En principio piensa que son soldados nazi, luego sus criados, finalmente la amenaza se volverá más informe e inquietante, al no encontrar ninguna evidencia física de la perturbación.

En *El Incidente*, esa amenaza informe es mucho más acusada que en el resto de películas de Shyamalan de hecho es el centro de la narración. Desde el comienzo de la película los personajes intentan hacerse una idea de lo que está pasando. Sin embargo, a través de las secuencias solo vemos como la gente se autoagrede, se suicida de maneras muy diferentes: saltando de edificios, disparándose, clavándose objetos... Mientras se alejan de Filadelfia, Alma y Elliot reciben la información de que todo ha empezado en un parque. Aunque en principio pensaban que era un ataque terrorista, vuelve a suceder en las afueras, persiguiéndoles, como un ente invisible. La confirmación aparece cuando el tren en el que iban se detiene en un pequeño pueblecito de Pensilvania. Al separarse en la estación de servicio para que el padre de Jess, buscara a su mujer, Shyamalan nos muestra una secuencia donde se ve que en otro lugar cercano, sucede lo mismo, el incidente se repite: primero vemos jardineros ahorcados en árboles, después el coche en el que iban se estrella falleciendo el padre de Jess. Por mucho que intenten huir, siempre ese algo que provoca la muerte les persigue, fuerzas invisibles, el viento...

En otro film de Tim Burton, *Sleepy Hollow*, esa sugerencia se mantiene a lo largo del relato centrandose su existencia o no, en las pesquisas que mantiene el joven investigador Ichavod Crane (Johnny Depp), para resolver los asesinatos de Villa Dormida. Al parecer un jinete sin cabeza decapita por las noches a los aldeanos, algo totalmente imposible, pero que se sugiere durante gran parte de la película. Una amenaza “científicamente imposible” que hace que Ichavod Crane dude de cuanto observa, incluso de sí mismo. Es una fragmentación con respecto al relato original de Washington Irving, donde se mostraba al monstruo desde el primer momento.

10.1.2. Pistas, reglas y anticipaciones

Para que el giro final tenga sentido y que la subhistoria sea posible, a lo largo de la narración el cineasta brinda a los personajes y al espectador ciertos elementos que servirán para la decodificación de la trama, para la desfragmentación de la historia. Son herramientas que contribuyen a dar forma a lo desconocido pues

anticipan su verdadera naturaleza, del monstruo, de lo extraordinario. En su mayor parte funcionan como anticipaciones que crean también suspense aunque simplemente pueden aparecer como pistas inconexas, reglas fundamentales que mantengan la coherencia dentro de la incoherencia de lo imposible. Funcionan de manera similar a otras películas de suspense o policíacas generando interés y al mismo tiempo preparando el relato para su desenlace, para que funcione. Sin embargo, hemos de tener en cuenta lo siguiente que introduce también Shyamalan en *El Sexto Sentido*:

La película difiere de las historias tradicionales de detectives en un punto crucial: en los famosos relatos de Sherlock Holmes/Hercules Poirot era común brindar al lector o al espectador la misma información que tiene el héroe o detective a través de pistas, y en principio, tienen la oportunidad de resolver el misterio a la vez que él, o antes.[...] En este tipo de twist movies nos damos cuenta de la presencia de otra historia discurriendo en paralelo, que se encuentra alrededor de lo que vemos, escondida, solo cuando el giro final nos devuelve para contemplar la narración correcta de nuevo, conectando toda la información y la historia.⁶³⁵

Dichas pistas, reglas e indicios están también fragmentadas, no como significativo, sino como significado, es decir, solo podrán entenderse al finalizar la película. Supone un truco, una trampa, pues los personajes y los espectadores están asistiendo a la verdad pero son incapaces de identificarla, no porque sus teorías no encajen con las pistas, que en muchas ocasiones lo hacen, si no porque les falta información relevante ya que pertenecen a la subhistoria. El éxito de conseguirlo radica en que no lo parezca y, de hacerlo, conduzcan a los personajes o el espectador donde desea el cineasta. Por tanto, la única manera de descubrirlo sea mediante el empleo de herramientas narrativas, flashbacks, o que el propio personaje o espectador lo entiendan con el giro final. Normalmente son películas solo con un segundo visionado, donde sea posible identificar la magnitud del truco, del embuste. Las pistas más comunes son como las que aparecen en *El Sexto Sentido*, dibujos de Cole o la escritura automática que refuerzan la naturaleza de su problema y el metaenigma; también como en *El Protegido*, los supuesto poderes de David cuando acierta al detectar que un hombre va armado con una pistola con culeta plateada sin verlo; o la anticipación que vemos en *El Bosque* cuando aparecen cadáveres de

⁶³⁵ LAVIK, E., Op. Cit., p. 58.

animales devorados por las supuestas criaturas, esparcidos por el pueblo, sugiriendo un posible ataque.

En cambio existen otros mecanismos de pistas y anticipaciones que por su naturaleza o esencia más elaborada merecen que las destaquemos por separado.

Pistola de Chéjov

Una de las pistas más comunes en historias extraordinarias fragmentadas es la *pistola de Chéjov*. Es un recurso narrativo que aparece en innumerables de narraciones, tanto policíacas como de misterio o suspense pero que aplicada a lo extraordinario recibe una carga dramática muy potente. El término proviene de la reflexión que realizó el dramaturgo que da nombre al recurso Antón Chéjov: “si en el primer acto hay una pistola colgando sobre la pared, entonces en los siguientes debe ser disparada. Si no, no la pongas ahí.”⁶³⁶ Normalmente es un elemento como señala Chéjov que aparece al principio de la trama. Sin embargo, puede situarse varias veces a lo largo de la película, si resulta necesario para construir el efecto deseado, en especial en nuestro modelo de historias extraordinarias fragmentadas. La mayoría de las veces dicho elemento parece carecer de importancia o no estar conectado con la historia que estamos viendo directamente. Uno de los ejemplos más claros del cine es el martillo de gemas que compra Andy Dufresne (Tim Robbins), en el film *Cadena Perpetua (The Shawshank Redemption, 1994)*, que utiliza durante 19 años para cavar un túnel y así fugarse de la prisión. El espectador y los personajes cuando asisten al momento en el que el protagonista lo adquiere y empieza a usar no son conscientes de la importancia capital de dicho objeto en el relato. Además de utensilios o elementos, este recurso dramático de anticipación también puede tomar forma de situación, o acontecimiento, aparentemente inconexo con la historia que se cuenta, o trivial. Las consecuencias en historias extraordinarias son que el elemento imposible se vuelva posible al final de la película, o bien, que deje de serlo a pesar de sugerirlo a lo largo del relato.

En *El Sexto Sentido*, este recurso dramático toma forma de situación. Es el disparo que recibe Malcom al principio por parte de Vincent. Solo cuando lleguemos

⁶³⁶ SIMMONS, E., *Chekhov: A Biography*, Chicago University Press, Chicago, 1962, p. 190

al final descubriremos hasta qué punto esta escena influye en todo el filme, revelando la subhistoria y la verdadera naturaleza de la película, el origen de todo.

En *Señales* uno de esos objetos que aparece durante toda la película es el bate de béisbol de Merrill colgado en la pared. La trama hace varias referencias durante la investigación que Merrill fue un gran jugador, que golpeaba tan fuerte que la bola salía del estadio casi todo los partidos, obteniendo el record de lanzamientos de la liga. Sin embargo, no es hasta el final cuando descubrimos el uso que va a recibir a lo largo de la película. Otro de esos objetos son los vasos de agua que Bo deja por toda la casa, una manía que tendrá su efecto al final de la historia.

En *El Bosque*, este tipo de anticipación toma forma de una caja, una caja que poseen todos los miembros del consejo del pueblo, una caja que guarda los secretos que nadie quiere contar. Ese secreto lo descubrimos al final cuando el líder del consejo el señor Walker, abre la suya mostrándonos su contenido, la verdadera naturaleza de la historia.

Proposiciones epistémicamente débiles

Noel Carroll define las siguientes pistas, reglas y anticipaciones como proposiciones epistémicamente débiles. Carroll concibe estos recursos dramáticos como vehículos de información poco creíbles, que finalmente resultan ser verídicos. Aportan anticipación, pero también suspense, y dosis de confusión, pues acercan o alejan del objeto a los personajes, o bien los llevan a error en otras. Shyamalan nos contó que suele hacer uso de este recurso.

En muchas ocasiones introduzco un personaje que informa de las reglas del mundo sobrenatural de una manera en principio no muy creíble, pero que según avanzamos resultan ser las verdaderas.⁶³⁷

Este recurso a menudo toma forma bajo el aspecto de uno o varios personajes. Avisan al protagonista de la verdadera naturaleza del relato, pero también pueden ser tramposos y alejarle de él. En la mayoría solemos encontrar el primer caso. Los más habituales toman del dicho popular su representación, en cuanto que siempre dicen la verdad, pero nadie les cree. Algo similar a lo que le sucedía a Casandra en la

⁶³⁷ SHYAMALAN, M. N., *Entrevista con el autor*, febrero 2011.

mitología griega. Dotada con el don de la videncia pero condenada a que nadie la creyera.

- **Los niños:** bajo su apariencia infantil no son tenidos en consideración por los adultos protagonistas de las historias. Avisan del suceso extraordinario o de las soluciones posibles pues gracias a su mirada infantil, su predisposición al asombro y a lo fantástico. Ven lo que los mayores son incapaces de ver.
 - Cole Sear (*El Sexto Sentido*). Es el coprotagonista de la película. Él es quien ve a los fantasmas. Nadie más le cree, ni siquiera sus compañeros de colegio, ni su madre, ni Malcom. En una escena le exhorta: “alguna magia es real.” Finalmente ayudará a Malcom a comunicarse con su esposa sin que éste crea que el método propuesto por Cole funciona hasta el giro final.
 - Joseph Dunn (*El Protegido*). Tiene fe en su padre y no duda ni por un instante que tenga superpoderes. Durante toda la película busca la manera de convencerle, probando a su manera. En una de las escenas más importantes pone demasiadas pesas en el banco de gimnasia de su padre. Finalmente las levanta todas. Esto hace dudar a David, tiene una fuerza sobrenatural. En otra escena le intenta disparar para probar que no morirá, lo que genera un conflicto en la familia para desechar (peligros), la descabellada idea de Elijah Price.
 - Charles y Anne Stewart (*Los Otros*). Desde el primer momento notan la presencia de los supuestos fantasmas e intentan avisar a su madre Grace. Incluso Charles lo identifica como un niño que juega con él, pero que está asustado.
 - Bo y Morgan Hess (*Señales*). Bo es la primera que ve a los extraterrestres acechando por la casa. Morgan cree a su hermana e investiga intentando avisar a su padre el peligro inminente. Compra un libro en el pueblo sobre abducciones escrito por el profesor Bobo. Muestra una de las ilustraciones en las que aparece una casa muy parecida a la suya, incendiada por el ataque alienígena. Morgan avisa a su padre y su tío que en el escucha-bebés de Bo, se oye a los extraterrestres comunicarse.
 - Timmy York (*Identidad*). Es el hijo del matrimonio George y Alice York. Asiste a la muerte de sus padres por el asesino y conoce la identidad del mismo, pero en ningún momento le prestan atención, pues simplemente es un niño.
- **Mentalmente inestables:** como su propia designación indica, son personajes cuyas facultades mentales están perturbadas o desarrollan comportamientos excéntricos. Ya sea por una enfermedad mental, o bien por discapacidades psíquicas o físicas que a lo ojos del mundo tengan la misma apariencia que un desequilibrado. También pueden englobarse en esta categoría personas adultas propensas a lo maravilloso, supersticiosas, o ancianos que al confesar su percepción extraordinaria, son tomados por locos.
 - Cole Sear (*El Sexto Sentido*). Su propia condición de paciente de Malcom invalida cualquier sugerencia del niño sobre la posible causa de su mal. Aunque intenta decírselo a Malcom, aunque le confiesa su secreto, este piensa que dichas revelaciones no hacen más que evidenciar un trastorno mental más grave: “un tipo de esquizofrenia infantil”.

- Elijah Price (*El Protegido*). Padece desde nacimiento una enfermedad congénita (osteogénesis imperfecta) que hace que sus huesos se partan al mínimo impacto. El dolor y su obsesión, caracterizan el motor de acción de este personaje. David Dunn no le cree cuando le informa de su posible naturaleza, que sea un superhéroe como en los comics. Solo Joseph su hijo da credibilidad a los delirios de Elijah. Audrey la esposa de David tampoco le cree pues como dice textualmente: “es algo que les pasa a los pacientes que han sufrido mucho, se inventan cosas.”
 - Noah Percy (*El Bosque*). Noah es el loco del pueblo, su comportamiento infantil y errático le convierten en alguien a desconfiar cuando trata en ocasiones de informar a los demás que las criaturas del bosque no existen, son una invención, mediante su comportamiento excéntrico (adentrarse en el bosque sin permiso, no tener miedo de los ataques incluso divertirse, coger las bayas prohibidas...). Sin embargo nadie le cree pero el sabe la verdad.
 - Frank Collison (propietario de una granja, *El Incidente*). Junto a su mujer ayudan a Elliot, Alma y Jess a escapar de lo que está matando a la gente. El personaje de Frank les informa que son las plantas las que emiten toxinas para defenderse de la invasión del hombre. No tiene mucha credibilidad porque como el mismo dice, solo come perritos calientes.
- **Personajes ebrios:** otro tipo de personajes utilizados para avisar de lo extraordinario o no, como vehículo de información, son los borrachos. Se trata de caracteres que no llegan a considerarse desequilibrados del todo pero que pasan la mayor parte del tiempo aislados en su mundo, en su depresión, provocada por el contacto con lo extraordinario o bien su falta de ello. Su capacidad de visión se asemeja a los niños, pero en cambio son incapaces de comprenderlo (de ahí su adicción). En las películas de Shyamalan no hemos encontrado este tipo, y es bastante complejo encontrarlo en otras extraordinarias.
 - Russell Casse (*Independence Day*). Es el borracho de un pueblo a las afueras de Los Ángeles. Pasa el día ebrio para aplacar el dolor causado por los extraterrestres en su supuesta abducción. Nadie le cree hasta que la invasión alienígena sucede de improvisto.

Reglas

Otro tipo de mecanismo son las reglas. Al tratarse de historias donde lo extraordinario está fragmentado, para que al final todo tenga sentido, el cineasta introduce una serie de reglas que funcionan como anticipación por ellas mismas y como pistas. Dichas leyes aportan coherencia a lo imposible, pues como sabemos lo extraordinario a pesar de estar fuera de las leyes naturales, posee sus propias constantes (como comprobamos en las aventuras dentro de mundos secundarios mágicos). Pueden ser desde elementos simbólicos como colores, objetos, sueños, hasta acontecimientos o sucesos importantes o características físicas de los personajes, espacios. Señalan momentos concretos donde lo extraordinario va a tener

lugar, está sucediendo, o ha dejado impresa su huella. Podríamos denominarlo como ecos que el mundo extraordinario, al estar implicado, fragmentado, en el mundo cotidiano, aún conserva y subvierte mínimamente. El cineasta ha de ser cuidadoso ya que un exceso de estos elementos puede constreñir la narración o hacerla demasiado evidente, como ocurre con los casos anteriores.

- a) En *El Sexto Sentido*, Shyamalan utiliza este recurso profusamente. Como él mismo señala en los extras del DVD, fue algo que trabajaron desde el guion, pasando por el rodaje, y en la posproducción. Las más comunes que hemos encontrado son las siguientes:
 - a) **El color rojo**: aparece en muchas secuencias de la película, asociada a momentos de peligro, cuando lo extraordinario va a suceder. Ej.: cuando Cole recibe la visita de uno de los fantasmas está refugiado dentro de una tienda de campaña roja, construida por él.
 - b) **El vaho**: cuando los fantasmas están cerca y enfadados, los personajes empiezan a experimentar un frío intenso que se identifica por una bajada de temperatura repentina. Al instante exhalan vaho por el contraste termométrico. Ej.: cuando Anna baja al sótano al comienzo de la película y sube después, súbitamente baja la temperatura de la sala porque Vincent está ya en la casa, rodeado de fantasmas. En otra escena, Cole se levanta al servicio. De pronto la temperatura baja ostensiblemente, exhalando ese vaho. Una figura pasa rápidamente por detrás de él, es un fantasma.
 - c) **Solo ven lo que quieren ver**: en una escena donde se produce una de las revelaciones más importantes de la película, Cole informa de cómo se comportan los muertos durante esta fase de investigación. Muchas veces no saben que están fallecidos, por lo tanto se engañan a sí mismo viendo lo que quieren ver. Además parecen personas normales, vestidos con sus últimas ropas lejos de la imagen del fantasma habitual gótico que arrastra cadenas y porta una sábana. Además los fantasmas tienen un efecto limitado en el mundo de los vivos. Malcom solo consigue romper una ventana al estar muy enfadado.
- b) Otra película que necesita de estas reglas es *El Bosque*. Su estructura compleja dramática al igual que *El Sexto Sentido*, necesita de una breve exposición de reglas que Shyamalan hace de la siguiente manera.
 - a) **Aquellos de los que no hablamos**: aunque al principio de la película se hace referencia a su existencia, no es hasta la fase de investigación o lucha cuando se plantean ciertas reglas básicas. El supuesto equilibrio con el pueblo se basa en no atravesar los lindes del bosque, dar sacrificios y evitar el color rojo.
 - b) **El color rojo**: al igual que en *El Sexto Sentido* su utilización narrativa se asocia al peligro, sobre todo por que se avisa que atrae a las criaturas monstruosas del bosque. Su simbología se equipara con la violencia.

El uso de estas reglas, no siempre es cognitivo. En muchos casos no tenerlas en cuenta o infringirlas (por parte de los personajes), tiene un fuerte efecto

coercitivo, o interpretarlas mal que genera unas consecuencias que veremos más adelante.

Bromas o escenas con doble sentido

Aunque parezca descabellado, durante la fase de investigación que los personajes (también el espectador) llevan a cabo en la película, el cineasta les ofrece aún más pistas que parecen demasiado evidentes o paradójicas. Hemos denominado a esta categoría de recursos *bromas*. Como su propio nombre indica se tratan de chistes, juegos de palabras o anticipaciones ingeniosas que contadas la primera vez durante la película, no tienen mayor efecto que el humor o la incompreensión por parte de los personajes. Sin embargo, son un guiño claro sobre la construcción de la trama, del truco, de la naturaleza verdadera de la subhistoria que el espectador y los protagonistas en su ignorancia involuntaria son incapaces de conectar las piezas.

En *El Sexto Sentido*, cuando Malcom está en el hospital con Cole, después de haber sufrido ese encuentro con el supuesto fantasma, intenta contarle un cuento. El relato es tan desastroso que Cole le mira aseverando: “nunca ha contado un cuento, ¿verdad? Tiene que añadir algunas sorpresas”. Es un doble sentido que no llegamos a entender hasta el final cuando la sorpresa mayúscula aparece en el filme.

En *El Protegido*, Shyamalan plantea lo mismo. En uno de los flashbacks que nos cuenta la complicada vida de Elijah Price de niño, su madre le regala un comic, poniéndolo en un banco para que salga de casa. Cuando abre el regalo, su madre concluye: “dicen que este tiene un final sorprendente”. Es una referencia expresa a la propia película, que incluso se repite al final.

En *La Joven del Agua*, se produce una de las mayores bromas (macabras) de la filmografía de Shyamalan. El personaje del crítico de cine, el señor Farber, antes de la última fase de la historia se encuentra en el sótano del edificio de apartamentos. Allí se topa con uno de los *scrunts*, las bestias asesinas que quieren acabar con Story. Al verlo, comienza a recitar un monólogo sobre la construcción de personajes y tramas: “Dios mío. Este momento parece sacado de una película de terror. Es precisamente el momento en que el mutante o la bestia intentan matar al personaje secundario desagradable. Pero, en las películas donde no ha habido ni palabrotas, ni desnudos ni asesinatos ni muertes, como en las películas familiares, el personaje

desagradable escapa por los pelos de esta situación y vuelve a salir más adelante en la historia, habiendo aprendido grandes valores. Incluso podría protagonizar un momento divertido para llegar a caer bien. Ahora es cuando me vuelvo y echo a correr. Te abalanzarás sobre mí, cerraré la puerta, y llegarás una fracción de segundo tarde.” Evidentemente estaba equivocado y es devorado por la bestia.

En *El Incidente* mientras están huyendo del suceso extraordinario, se refugian en un chalet piloto para descansar. Al ser un edificio de muestra todo es de pega o de cartón piedra. Cuando Elliot entra en un despacho se acerca a una planta y comienza a hablarla. Concluye su diálogo así: “solo hemos entrado al servicio y nos vamos, no queremos molestar... Plástico... Estoy hablando a una planta de plástico.”

Fuera de la filmografía de Shyamalan una de las bromas/giros más famosos de la historia del cine sucede en la película de *Psicosis* de Alfred Hitchcock, cuando Norman Bates mira a la cámara afirmando que su madre: “no es como solía ser.” Que evidentemente así es pero, no lo descubrimos hasta el final, pues es una momia, estaba muerta durante toda la película y el que cometía los crímenes era el propio Norman disfrazado como su madre.

Pistas falsas o irrelevantes

Otro recurso dramático que en este caso hace que el espectador y los personajes se confundan y duden sobre la naturaleza aún más es la introducción de ciertas pistas falsas, o partes de la trama que simplemente sirven como pretexto para arrancar la acción. Son más comunes en películas de misterio, policíacas o de suspense. Cuando se introducen en historias extraordinarias fracturadas se corre el peligro de desviar la atención de la atmósfera sobre elementos accesorios, perdiendo la fuerza del giro inesperado final, y por lo tanto, desvirtuando la subhistoria. Su carácter falso o irrelevante solo se descubre una vez más con otro visionado o bien por la acción de los personajes. En suspense estos mecanismos se denominan, *Red Herring* y *Macguffin*. Red herring denomina a las pistas deliberadamente falsas como personajes sospechosos que son inocentes o desprovistos de peligro o viceversa e incluso elementos aparentemente importantes que no lo son, etc. Estas estructuras dramáticas pueden parecer ellas mismas una pista falsa por su característica fragmentada, pues gran cantidad de personajes y situaciones no son lo que parecen.

Macguffin es un término acuñado por Hitchcock que hace que los personajes avancen en la trama. Su principal denominador común es que es un elemento intercambiable, es decir, podría ser cualquier cosa, cuya naturaleza lo hace irrelevante. En *Psicosis*, el macguffin se basa en el robo de dinero por parte de la protagonista Marion Crane a su jefe, lo que hace que huya de la ciudad y se refugie en el motel Bates, donde sucede la acción de verdad, es decir, su asesinato e investigación posterior de la policía y su novio, su hermana de lo que está pasando. Podría haber sido cualquier cosa lo que motivara a huir al personaje.

10.2. Primeras revelaciones de la subhistoria

A estas alturas de la narración después del planteamiento de la atmósfera y de la historia principal, la ruptura del equilibrio dramático por parte de la alteración, y los personajes se aproximan al ecuador de sus investigaciones, debemos parar por un momento. A lo largo de estas páginas hemos visto cómo la atmósfera se mueve a través de vehículos como pistas, reglas y demás mecanismos. Debemos preguntarnos en este instante qué conocen los personajes y el espectador sobre la historia y subhistoria. Indudablemente han elaborado sus propias hipótesis sobre la naturaleza de la historia en su exploración, variando en ocasiones, y otras manteniendo sus convicciones sobre lo experiencia extraordinaria o no del relato.

Normalmente dentro de la incertidumbre, de ese péndulo narrativo ante la fractura de la narración, personajes y espectador conocen lo mismo. También puede suceder que la información adquirida por parte de las pistas, reglas, etc., difiera en gran medida por parte de cada uno. Nos encontramos justo en el instante en que la estructura dramática puede derivar en diversos problemas o fallos de estructura (*plot holes*), o bien cambiar el punto de vista para mostrar información determinada al espectador, o a personajes, o bien solo a uno de los dos. Surgen las primeras respuestas al metaenigma, a lo que sucede en la historia. Mientras algunas hipótesis sobre lo que va sucediendo se descartan, otras se confirman. Ocurre lo que hemos denominado como primeras revelaciones. De pronto la atmósfera nos permite ver desde el punto de vista de otros personajes, o bien se nos informa de la existencia de elementos que todavía no teníamos presentes, o tal vez, simplemente, los personajes descubren por si solos cosas ocultas.

En *El Sexto Sentido*, después de tener unas cuantas sesiones con Malcom, Cole asiste a una fiesta de cumpleaños de uno de sus compañeros de colegio, para intentar integrarse. Durante la secuencia algo llama su atención en la escalera de caracol de la casa. En el último piso se encuentra una especie de desván o cuarto oscuro. Los niños de la casa le descubren mirando asustado. En ese momento oímos por primera vez algo que no encaja: una voz de un hombre quejándose amargamente de que no le castiguen por haber robado un caballo que solo percibe Cole. Acto seguido Cole es encerrado como parte de macabro juego infantil dentro del cubículo, donde grita y se producen golpes escalofriantes. Finalmente llega su madre en auxilio y le rescata. Acto seguido la película nos muestra a Cole en el hospital, donde el médico sugiere que el niño ha recibido malos tratos por las marcas que tiene. Malcom entra en su habitación, y aquí es cuando Cole cuenta su secreto: ve fantasmas que le atormentan. Al igual que Malcom recibimos la información de que algo extraordinario, en este caso sobrenatural, le perturba. Sin embargo, el punto de vista va a cambiar rápidamente de nuevo para mostrárnoslo en toda su crudeza

En *Señales* después de encontrarse con algo en los maizales Graham decide encender la TV, romper su aislamiento y es entonces cuando ven los platillos volantes sobre las ciudades, lo extraordinario se revela como posible. Graham y Merrill hablan sobre la imposibilidad o no, sobre si existen los milagros, es decir, lo extraordinario, algo que explique el significado de esas luces en el cielo. Para Graham todo es contingente, no hay respuestas porque nada tiene sentido, todo es fruto de coincidencias, como cuando asistió a la muerte de su esposa, y escuchó sus últimas palabras: “Me dijo ve... batea fuerte... Las neuronas de su cerebro bullían mientras moría y de repente le vino el recuerdo de algún partido tuyo. No existe nadie que nos proteja Merrill, estamos muy solos”. Después Shyamalan introduce un flashback en el que Graham llega al lugar del accidente donde su esposa está a punto de fallecer (la causa de su pérdida de fe en el mundo). Al momento despierta, es por la mañana y encuentra a sus hijos leyendo libro de Morgan sobre la invasión (con los niños ataviados con los gorros de papel de plata, para evitar que los alien les lean el pensamiento). En ese libro ve una casa en llamas, la suya, y varios cuerpos en el jardín, atacados por los extraterrestres. Entonces recibe una llamada.

En *El Bosque*, después de que hayamos sido informados a través de varias escenas que algo se esconde en la espesura, criaturas (como en la que unos personajes juegan sobre un tocón a ver quien aguanta más delante del bosque sin moverse), Lucius cruza el linde del bosque de Covington desafiando al mandato del consejo (reglas) y comprobando que no sucede nada. Sin embargo acto seguido comienzan a suceder extraños sucesos en la villa. En primer lugar la noche siguiente las criaturas irrumpen en el pueblo, salvando Lucius a Ivy de sus garras, demostrando que algo extraordinario, en este caso sobrenatural, existe. Las siguientes secuencias se encargan de demostrar y remarcar este hecho (nuevas marcas en las puertas, cadáveres de animales, la interrupción de la boda de la hermana de Ivy ante otro posible ataque de los seres del bosque) que obligan a Lucius a confesar y desistir de la idea de atravesar la espesura. Esto le hace unirse más a Ivy pues quiere protegerla, lo que conllevará terribles consecuencias.

10.2.1. Revés narrativo, aumenta la fragmentación

Justo antes de que el punto de vista de la historia cambie hacia otro personaje, o bien el objeto externo parezca posible de alcanzar y por tanto la resolución del metaenigma esté cercana, de repente sucede algo, que hemos denominado como revés narrativo. Supone una peripecia de acción que impacta directamente en el protagonista, o sobre el punto de vista que había tomado parte la narración que hace desmoronarse cualquier hipótesis hasta el momento válida o ejerce de desencadenante o detonante secundario de nuevas acciones, alejándolo de su objetivo. Las posibilidades son muchas, desde que la historia deje de considerarse sobrenatural, hasta que el peligro aparezca de forma patente, hasta la más pura fragmentación, un retruécano sobre la estructura narrativa que estábamos contemplando, llevando a la confusión a personajes y espectador. El revés es algo muy común en los guiones de películas, un recurso de interés muy utilizado para aportar mayor tensión dramática pues justo cuando parecía que la niebla de incertidumbre se iba a levantar, resolviendo todas las interrogantes, vuelve a cernirse sobre el universo de ficción. Puede ser de dos tipos: físico o emocional, si impacta en la historia en sí, como por ejemplo sucede en las aventuras, cuando el héroe, como Indiana Jones va a conseguir el Arca de la Alianza y su enemigo de la roba, o bien

emocional, la pérdida de un personaje unido al protagonista como le sucede a Elliot Ness con Malone en *Los Intocables*. En este tipo de historias fragmentadas, ambos reveses suelen estar unidos pues el objeto externo, el conflicto básico, y los conflictos internos, están muy próximos.

En *El Sexto Sentido*, Shyamalan nos plantea un revés mixto. Malcom al escuchar la confesión de Cole de su secreto, que ve muertos, concluye que el chico padece “algún tipo de esquizofrenia infantil” pues sus alucinaciones son muy graves y como concluye “yo no le ayudo”. Es un revés desarrollado en dos partes pues aunque después asistimos a otro punto de vista, el de Cole, unas secuencias más tarde Malcom descubre a su mujer Anna muy cerca de otro hombre, su ayudante en la tienda de antigüedades. Esto sume en un profundo desasosiego a Malcom que decide dejar el tratamiento de Cole, “quiero volver a hablar con mi mujer como hablábamos antes... tengo que dejar tu tratamiento no he prestado suficiente atención a mi familia... no puedo ayudarte... pueden ayudarte otros.” Cole le mira y le dice, “¿cree mi secreto verdad?, ¿Cómo va a ayudarme si todavía no cree en mi? Alguna magia es verdad.” Cuando más confianza y por tanto, más cerca parecía la resolución del problema de Cole, Malcom decide dejarlo por la deriva que están tomando los acontecimientos, su alejamiento de Anna., que como vemos tiene una explicación lógica. El metaenigma se vuelve más complicado de resolver.

En *El Protegido* este revés también es mixto. Después de reunir todas las pruebas e indicios y justo cuando Elijah y David aceptaban la posibilidad de que podía ser un superhéroe que explicaría cuanto había investigado en su vida, las causas de su existencia en el mundo, David le confiesa por teléfono que sí ha estado una vez enfermo en su vida. Cuando recoge a su hijo Joseph en el colegio, la enfermera reconoce a David que también estudió allí: de pequeño casi se ahoga en la piscina del colegio, estuvo ingreso en el hospital varias semanas aquejado de una neumonía. Así le resume a su hijo y a Elijah, “solo soy una persona normal”. Esto sume a ambos personajes en una fatal depresión, sobre todo a Elijah que aparece secuencias después, solo en una tienda de comics mirando al suelo. La historia vuelve a convertirse en un rompecabezas de difícil resolución.

En *El Bosque*, cuando todo parece resolverse, pues Lucius y Ivy comienzan a salir juntos olvidándose de atravesar el bosque, Lucius es atacado por Noah Percy

que enamorado de Ivy comete el crimen más antiguo del mundo. Moribundo los miembros del consejo deciden qué hacer para sanar las heridas pues no tienen medicinas. Ivy profundamente apenada debe enfrentarse a lo que más miedo le da a pesar de ser valiente, seguir los pasos de Lucius y atravesar el bosque de Covington. Para ello su padre le revela la verdad y el punto de vista de la historia cambia, siendo Ivy la protagonista.

10.3. Cambio del punto de vista: nuevas incertidumbres y certezas

Estamos llegando al momento decisivo en el que la narración se acerca a la conclusión. Durante todas las etapas que hemos explicado hemos visto la historia a través de los ojos del protagonista o de ciertos personajes que iban explorando lo extraordinario. Sin embargo, sucede que el cineasta decide que la atmósfera se levante sobre aspectos o partes de la historia que requieren una traslación del punto de vista, sobre otro personaje o bien sobre elementos que hasta el momento eran indeterminados. Este efecto provoca que la confusión aumente o bien se despejen dudas que nos acerquen a la resolución de la historia y el desvelamiento del metaenigma de la subhistoria. Así sucede en algunas películas de Shyamalan de manera radical.

- *El Sexto Sentido*: Malcom era el protagonista, los ojos y los oídos de la narración. Seguíamos su investigación a la par, intentando averiguar qué le sucedía a Cole y a su esposa Anna.
 - Tras la confesión de Cole de su “secreto”, vemos al niño en su casa por la noche levantarse al servicio. De repente aparece un fantasma, una mujer con las muñecas abiertas gritando a su exmarido Lenny.
 - El punto de vista de Cole es sobrenatural, empezamos a ver lo mismo que él ve: muertos por todas partes. Sin embargo, Malcom no, y eso le hace extraño para el chico y para el espectador. La distancia y el conflicto surgen. ¿Está Cole trastornado? ¿Tiene razón, los fantasmas existen y Malcom está equivocado?
 - Así mismo surge otro conflicto con su madre que no comprende el terror que sufre su hijo, las extrañas marcas que tiene por el cuerpo, moratones y heridas, los terribles dibujos y frases que escribe, y, sobre todo, que no le cuenta todo lo que sabe. A través del punto de vista de Cole

descubrimos que si lo hiciera le tomaría por un “pirado”, justo lo contrario que quiere el niño

- *El Protegido*: David era el protagonista de la historia, su investigación se intercambia con la de Elijah a lo largo de la narración
 - Sin embargo, después de que Elijah constatará los poderes de David y sufriera el importante revés de que había estado una vez enfermo por culpa de la piscina. Descubre una revelación
 - A través de los ojos de Elijah contemplamos que hay una explicación para el mal de David: todos los superhéroes tienen una debilidad, y en el caso de éste su criptota es el agua.
 - Además la lesión de David, como sospechaba Elijah era fingida. Lo hizo para continuar con su matrimonio con Audrey, lejos del fútbol americano un juego violento que la joven fisioterapeuta odiaba. David recibe este reconocimiento dramático al contemplar el tren devastado en el depósito, confesándolo a Elijah acto seguido de escuchar su mensaje en el contestador.
- *El Bosque*: Lucius era el protagonista y las dudas que mantenía sobre la naturaleza del suceso extraordinario envolvían la narración que contemplábamos. Su investigación, su lucha, eran nobles y justificadas.
 - Sin embargo después del ataque que sufre por parte de Noah Percy, quedando malherido, Ivy se convierte en la protagonista, pues decide atravesar el bosque de Covington para llegar a la ciudad y así recoger las medicinas que salven a su prometido.
 - El punto de Vista de Ivy que es ciega, nos remite a que las criaturas no existen, pues su padre se lo confiesa así. Por lo tanto no tiene nada que temer en el bosque para poder atravesarlo en busca de medicinas.
 - Así que cuando se interna acompañada de varios aldeanos es la única que decide continuar a pesar de los supuestos peligros. El dato revelador de su conocimiento antes de que Shyamalan nos introduzca un flashback explicándolo es cuando Ivy tira las “piedras mágicas” que les había entregado el consejo para protegerse de las criaturas. Dichas piedras, evidentemente, no funcionan, son un placebo pues no hay nada extraordinario.

En otras ocasiones este cambio de punto de vista sucede de una forma diferente, debido a que el protagonista por si solo descubre algo que le perturba que hace que cambie su manera de ver el mundo, más seguro o peligroso, que se de cuenta que lo extraordinario puede existir o no, sin necesidad de cambiar de punto de vista de personaje. Es algo más interno. Así sucede en *Señales*. Graham recibe una llamada, es su vecino Ray. No contesta. Graham va a su casa. Cuando llega se encuentra a Ray en el coche dispuesto a huir al lago (al parecer las señales siempre aparecen lejos de elementos acuáticos). Le confiesa que siente haber atropellado a su esposa y que le había llamado por casualidad, y que quizás estaba escrito que tenía que ser así: “se lo que te he hecho, cuestionarte tu fe... Siento lo que le he hecho a tu esposa y a los tuyos”. Finalmente arranca no sin antes avisar a Graham que ha encerrado a una de esas cosas en la despensa. Graham va a investigar y encuentra algo, un supuesto alienígena al que le corta los dedos. Al mismo tiempo Merrill y los niños ven por la televisión cómo empieza la invasión: en un video doméstico aparece una criatura, platillos volantes sobre las ciudades...etc. Cuando llega Graham, cuando todas las evidencias señalan que se acerca el fin, decide poner a salvo a su familia, su visión del mundo ha cambiado. Se encierran en casa, ponen tablones en las ventanas.

10.3.1. Aparición de la amenaza: el monstruo

Cuando la atmósfera permite a los personajes que vean lo extraordinario o bien que desistan de ello y asimilen que no hay nada sobrenatural, se produce un nuevo acontecimiento. Esta nueva visión, esta nueva perspectiva que ofrece la atmósfera, el cineasta, aboca a la aparición explícita de la amenaza. Normalmente habrán pasado cerca de tres cuartas partes del film en los que solo hemos visto sugerencias, pistas o indicios. Sin embargo, ahora empieza a tomar forma lo informe. En ocasiones aparece en forma de monstruo, otras de algo más intangible pero visible, o simplemente supone una evolución natural en las pesquisas. Hablamos de amenaza en tanto en cuanto nos referimos a la amenaza de lo cotidiano, de lo normal, de lo aparentemente estable, que es la irrupción de lo extraordinario.

En *El Sexto Sentido*, bajo el punto de vista de Cole empezamos a ver los fantasmas que le atormentan por la noche en su casa. Primero una mujer, luego un

niño con el cráneo abierto por un disparo... Asustan al niño pues parecen estar reviviendo su propia muerte. Cole intenta refugiarse de ellos con sus imágenes sagradas dentro de la tienda de campaña roja en su habitación, pero es inútil no desaparecen. A los ojos del espectador no hay duda, la causa de los problemas de Cole es ese don/maldición, esa percepción que le hace ver a los fantasmas, similar a lo que le ocurre al niño de *El Resplandor*.

En *Señales*, después de la última cena que toman los personajes, después de haber visto en la alacena los dedos de un alienígena, por televisión en un video domestico a otra de esas criaturas, finalmente, la señal se va y los extraterrestres empiezan a rodear la casa. En una secuencia terrorífica en la que la familia de Graham Hess se encuentra refugiada en su hogar, los aliens trepan por el techo, intentan abrir las puertas, romper las ventanas... Mientras Merrill se afana en colocar tablones, Graham comprende que tiene que ayudar a sus hijos que asustados no comprenden qué sucede. Les habla de sus nacimientos como contraposición a la terrible experiencia que van a vivir. Finalmente los alien entran en la casa refugiándose los personajes en el sótano. Graham ya no duda que esté sucediendo.

En *El Bosque* finalmente Ivy se queda sola en la espesura. Sus compañeros aterrados la abandonan. Shyamalan recalca con varios planos cenitales alejándose de la escena remarcando su soledad y el peligro inminente que parece surgir en el bosque de Covington. A pesar de conocer la verdad, a los espectadores se nos presenta el peligro que vuelve a aparecer a través de las flores de color rojo que ella no puede ver pues se nos anticipa que el monstruo puede volver a surgir de entre la maleza. El péndulo de lo narración nos lleva de nuevo a lo sobrenatural a la posible aparición de las bestias del bosque que pensábamos no existían. La gran paradoja surge en el momento en que Ivy y el espectador empiezan a sospechar que los monstruos pueden existir realmente, a pesar de que nos hayan informado de lo contrario. La duda aquí se acrecienta, pues nos acercamos al momento clave donde se resuelve en parte el impacto dramático del relato, el miedo hacia lo desconocido y sobrenatural. ¿Existen dichos monstruos en realidad? Tal vez sí porque de repente surge de la espesura una criatura.

10.3.2. Oráculos en una realidad fragmentada

Uno de los elementos habituales en las exploraciones o aventuras de lo extraordinario es el oráculo. Como comentamos la aventura heroica torna en una búsqueda en este tipo de historias fragmentadas. Uno de sus elementos fundamentales como señalamos además del mentor, villano, o el héroe, es el oráculo o una visión de la realidad que acontece antes de que el protagonista se enfrente al monstruo o al peligro de la narración. Los oráculos de este tipo de historias difieren en gran medida de la aventura heroica, donde el oráculo se trataba siempre de algo más o menos explícito que hace que el personaje tome conciencia de sí mismo, o funcione como reconocimiento dramático para completar su aventura. Más allá de ejemplos clásicos, recordamos a Neo en *Matrix* cuando visita al oráculo: un programa informático con apariencia de mujer de mediana edad que cocina galletas. A pesar de su aspecto subversivo conserva las mismas cualidades que por ejemplo Galadriel y el espejo de Lorien en *El Señor de los Anillos*, o la sibila de Cumas. En cambio en historias extraordinarias fragmentadas, la subversión va un paso más allá, el oráculo, al igual que el mentor, o el villano de la historia, de la búsqueda (en vez de aventura), esta igualmente fracturado. Se reserva a pequeñas dosis que contribuyen a la visión de lo que la historia sería si el equilibrio inicial continuara, si el proceso catártico del metaenigma de la narración nunca hubiera existido. En ocasiones se aporta una representación de lo que los personajes se convertirían en el futuro de continuar con sus vidas en el camino equivocado, o bien, simplemente es otra revelación parcial de la subhistoria, un nexo entre ambos niveles narrativos, que no llega a comprenderse hasta el final.

- *El Sexto Sentido*. Shyamalan brinda una visión del oráculo muy sutil y a la vez eficaz. Al principio se muestra a Vincent, desnudo demacrado, con varios mechones de pelo blanco, destrozado por toda una vida de sufrimiento viendo fantasmas. Es la proyección de lo que podría pasarle a Cole si no resuelve Malcom su enfermedad y por lo tanto el metaenigma.
- *Shutter Island*. Otra opción es el personaje que se encuentra Teddy Daniels cuando a través de su investigación parece totalmente perdido. Se trata de la propia Rachel Solando que le avisa de las prácticas que se están cometiendo en la penitenciaría, prácticas que Teddy asocia con experimentos terribles sobre los pacientes, lo que iban a hacer a Rachel antes de que escapara. Como descubriremos es en parte cierto, pero no exactamente lo que Teddy interpreta en la cueva en la que se encuentra con Rachel.

- *El Incidente*. Cuando Elliot, Alma y Jess consiguen huir momentáneamente de las neurotoxinas, Elliot decide que “deben alejarse de la gente lo más posible” para evitar el mal. Llegan hasta una casa aislada en mitad del campo. Dentro vive la señora Jones, una mujer que decidió apartarse de los ojos del mundo pues “no le ofrecía nada”. El dolor, la paranoia y la amargura de la señora Jones supone una visión para los personajes de cómo serían si la incomunicación les hubiera llevado al camino que iban a tomar de separarse.

| 4. La investigación comienza | 5. Fase central de la investigación | 6. Fase final de la investigación |
|--|---|---|
| a) El péndulo narrativo: confusión y velamiento de información | a) Primeros resultados: revelaciones | a) Cambio del punto de vista: un retruécano necesario |
| b) Sugerencia de lo informe (dudas, miedos y certezas) | b) Revés narrativo: el protagonista se aleja de la resolución | b) Aparición del monstruo o la amenaza informe. |
| c) Pistas, reglas y anticipaciones. | | c) Oráculos y visión de la resolución posible. |

Capítulo 11

Fragmentación Dramática: la Desfragmentación

*Una vez descartado lo imposible, lo que
Queda, por improbable que parezca,
Debe ser la verdad.
El Signo de los Cuatro, Arthur Conan Doyle.*

11. Resolución del conflicto dramático: desfragmentación y ajuste

En la última parte de la narración la atmósfera comienza a disiparse por completo. Ya hemos comprobado que permite descubrir ciertos elementos pero que no es hasta el final, si el cineasta lo decide, cuando debe desaparecer, permitiendo que se desfragmente el relato, y se produzca el ajuste, que no significa volver a la misma situación del estadio inalterado. El proceso catártico de recomponer los fragmentos de la narración se acerca al final, el momento en el que los personajes se enfrenten con la amenaza directa a su integridad o al metaenigma que los inquieta, sucediéndose los giros compartidos o no por el espectador y personajes, revelando la verdadera naturaleza y por tanto la subhistoria que discurría paralelamente a la historia central de la narración. Esto genera un impacto final en los personajes que hace que vean de forma sustancialmente diferente el universo de ficción, al igual que el espectador cuando empezó la narración. Supone lo que en *El truco final* se describía como *el prestigio*, que ya hemos mencionado anteriormente, donde se reserva la sorpresa mayúscula que coincide o no con el clímax: *pero todavía no aplaudiréis. Que hagan desaparecer algo no es suficiente, tienen que hacerlo*

reaparecer. Por eso, todo efecto mágico consta de un tercer acto, la parte más complicada de este acto, es el prestigio.

11.1. Giro esperado: clímax y enfrentamiento con la amenaza

Llegados a este punto los personajes se enfrentan con el capítulo final de la narración, la diatriba del objeto externo y sus metas interiores, de la amenaza que se cierne sobre la narración, la naturaleza de la irrupción de lo extraordinario. En ocasiones puede contener tal potencial dramático que adquiere la representación de monstruos, o de horrores que canalizan los elementos más catárticos que se encuentran velados y fragmentados: la locura, la magia, el asombro o el terror ante lo sobrenatural. El enfrentamiento suele ocurrir al mismo tiempo en el que se introducen los giros esperados. Al encontrarnos en el clímax de la narración la estructura dramática reserva este punto para dar un vuelco a la historia, que no la subhistoria, y mostrar la resolución, en parte incompleta, pues aún no se han producido todas las revelaciones. Este giro esperado se obtiene en el enfrentamiento, o justo antes de él, con la cuestión dramática central de la historia. Es algo demandado por los personajes y el espectador, causa cierta sorpresa, pero en cualquier caso, encaja con la historia narrada, incluso, si se vela, puede funcionar mediante la complicidad con el espectador, es decir, al ocultar la información a los personajes pero no al resto.

- *El sexto sentido.* Cole se enfrenta con los fantasmas, con sus miedos más profundos percatándose de que no quieren hacerle daño. Solo buscan su ayuda para resolver tareas que dejaron pendientes al morir, comunicarse con los vivos.
 - **Giro esperado:** Malcom abatido en el sótano de su casa por el fracaso con Cole, escucha las cintas que grababa durante la terapia en su consulta con Vincent. En ellas descubre que estaba en lo cierto, había fantasmas persiguiéndole. Lo sobrenatural es real. Acto seguido propone a Cole hacer caso a esos fantasmas.
 - **Enfrentamiento:** Cole lo hace y eso le lleva a ayudar a Kyra, una niña que murió recientemente. Malcom acompaña a Cole en la misión. En la casa de Kyra Cole entrega a su padre una cinta revelando la verdad que perseguía Kyra; la niña fue asesinada por su madre, envenenada.

- *El Protegido.* David ha descubierto que es un superhéroe gracias a un reconocimiento dramático y a Elijah. Sale de casa pertrechado con su enorme chubasquero a la estación de Filadelfia. Allí con su intuición encuentra a un hombre malvado que tiene secuestrada a una familia. Le sigue para salvarlos, pero como le advierte Elijah: “la vida no cabe en los comics que se dibujaron para ella.”
 - **Giro esperado:** David no se lesionó, y la caída a la piscina, forma parte de su punto débil. Era real, es un superhéroe.
 - **Enfrentamiento-Clímax:** en la casa, David cae a la piscina tapada por una lona, empujado por el psicópata que retiene a la familia. Resurge del agua venciendo a la muerte ayudado por dos niños que acababa de desatar. Finalmente derrota al malhechor utilizando su fuerza sobrehumana.

- *Señales.* Encerrados en el sótano, la familia Hess lucha para que los extraterrestres no entren. Morgan enferma ya que su asma se complica en el sótano y se han dejado la medicina arriba. Graham se enfrenta a la posible muerte de su hijo, y a la invasión alienígena de su hogar.
 - **Giro esperado:** la invasión termina de repente. Morgan ha sobrevivido al ataque de asma gracias a su padre Graham. Está débil pero deciden subir para darle su medicina. Los alienígenas se han marchado.
 - **Enfrentamiento-Clímax:** el extraterrestre que dejó herido en la despensa de Ray, Graham está arriba esperándoles. Coge a Morgan para inocularle un gas venenoso. Es entonces cuando Graham recuerda el accidente de su esposa otra vez.

- *El Bosque.* Ivy finalmente se queda sola en el Bosque. Antes de llegar al linde surge una criatura en la espesura que la ataca. Ivy al ser ciega camina sin rumbo huyendo de ella hasta que recuerda la manera de poder vencerla: hacerla caer en el agujero por el que casi cae horas antes.
 - **Giro esperado:** en la aldea descubren que Noah Percy se ha escapado llevándose uno de los trajes de las criaturas. Los monstruos no existen pero Ivy no puede saberlo, porque es ciega y no le va a ver.

- **Enfrentamiento-Clímax:** Ivy aterrada por ser devorada por la criatura, le conduce hasta el foso de barro. Se aparta en el último momento, cayendo al vacío el monstruo. Finalmente vemos en un plano cenital que abajo yace Noah Percy disfrazado, que fallece acto seguido por la caída. Ivy no lo puede ver. Continúa corriendo hasta salir del Bosque.
- *El Club de la Lucha.* El protagonista descubre los planes que tiene Tyler para hacer explotar la ciudad.
 - **Giro esperado:** de repente aparece en el edificio y consigue salvar a Marla.
 - **Enfrentamiento-Clímax:** cuando encuentra a Tyler e intenta detenerle le dispara.
- *El Incidente.* Tras pasar la noche en la casa de la perturbada señora Jones. Elliot despierta solo en la habitación. Alma y Jess han salido, están en el edificio de enfrente, antiguo refugio para esclavos. Cuando Elliot entra en una de las estancias descubre un secreto terrible de la señora Jones.
 - **Enfrentamiento-Clímax:** la señora Jones sale fuera del edificio al ver a Elliot fisgando, encolerizada. La toxina comienza a afectarla. Termina suicidándose contra una ventana. Elliot se refugia en la cocina frente a la tubería que comunica con el cobertizo donde están Alma y Jess.
 - **Giro esperado:** finalmente deciden salir para morir juntos, pues el aire trae las toxinas y no pueden escapar. Cuando se encuentran a mitad de camino, de pronto el incidente cesa.

Alcanzado el clímax de la narración finalmente se desvela si la historia principal su naturaleza era tal y como parecía o, tal vez no, y la subhistoria era completamente diferente. Existen múltiples combinaciones pero vamos a centrarnos en dos posibles, que todo fuera natural, o bien sobrenatural. Si lo extraordinario no existía nos encontramos con un impacto como Todorov definía, fantástico extraño.

Lo sobrenatural no existía: impacto fantástico extraño

Por alguna razón las pruebas llevaron a determinar, mediante el giro esperado final que todo había sido un engaño, nada de lo que parecía era así. Esto ocurre en *El*

Bosque de Shyamalan. Las criaturas eran una invención del consejo para evitar que los aldeanos salieran a la gran ciudad por un motivo que se revela un poco más tarde en la resolución, con un giro inesperado. Nunca existió lo sobrenatural.

Lo sobrenatural era real: impacto fantástico maravilloso

La otra posibilidad era que lo sobrenatural, ya fuera la historia principal o formara parte de la subhistoria se revela como cierto. Todos los indicios posibilitan la nueva visión de lo imposible que tiene lugar dentro del mundo cotidiano, ordinario. En *El Sexto Sentido*, la historia concluye con Cole observando fantasmas que le ayudan incluso, como en la representación de la escuela sobre el Rey Arturo. En *El Protegido*, David regresa a casa como un superhéroe, revelando a su hijo Joseph que tenía razón, en el desayuno al día siguiente. En *Señales*, los extraterrestres invaden la Tierra, las propiedades de Graham, y finalmente se van. En *La Joven del Agua*, el cuento era cierto y la gran águila recoge a Story, una ninfa de otro mundo.

11.2. Giro inesperado final: resolución del metaenigma

Después del punto álgido de la narración llega el *prestigio*, el giro inesperado final, la resolución. Es el triple salto mortal que conecta directamente los pedazos, los fragmentos de la subhistoria con el metaenigma de la narración. La película se ha construido en base a este momento, si sale mal, de nada habrá servido el esfuerzo anterior... El giro inesperado adopta varias formas, desde el reconocimiento dramático de los personajes (anagnórisis), hasta la sorpresa pura. Es la esencia de esta estructura dramática, que en ocasiones afecta a la subhistoria, al metaenigma o a los personajes por separado, siendo difícil encontrar una triple sorpresa. Después de su introducción el punto de vista de la película cambiará definitivamente para emerger la subhistoria que discurría paralelamente ante los ojos de los personajes y del espectador sin ser advertida. La desfragmentación habrá terminado, con las consecuencias que ello conllevará sobre el universo de ficción, sobre sus personajes: nada volverá a ser como antes y posteriores visionados cambiarán la manera de afrontar la narración más si cabe que con otro tipo de películas.

La esencia fundamental de este giro inesperado es que la narración ha estado contando permanentemente la subhistoria. No se trata de una sorpresa que lleve a los personajes a dilucidar: vaya era todo un sueño, o una ilusión o fantasía de un loco (como sucede en *El Gabinete del Doctor Caligari*, 1919). No, todo ha sucedido y se ha mostrado ante los ojos del espectador/protagonistas, pero ante la fragmentación de la información canalizada a través de la atmósfera han sido incapaces de comprender/ver. A pesar de que han asistido a escenas, pistas, reglas e indicios que demostraban el doble subtexto presente (o triple) en la película. Viendo “*El Sexto Sentido* por segunda vez resulta que algunas escenas (como la cena de aniversario, o Cole contándole a Malcom su secreto), estuvieran diciéndonos, “¡Mira! La interpretación correcta ha estado allí todo el tiempo. ¿Cómo has podido perdértela?”⁶³⁸ Funciona a diferencia de ejemplos policíacos o de fantasía de aventuras que se limitan a desvelar determinados aspectos que, efectivamente, cambian la manera de ver la narración, pero cuya estructura dramática no está construida para que cambie todo. Evidentemente saber que Darth Vader es el padre de Luke Skywalker, cambia toda la percepción de la película para los personajes y el espectador, o bien, conocer quién es el asesino en *Saw*... Sin embargo, no obliga a repetir el visionado de la película, o bien, producir un impacto dramático tremendo en los personajes cuya catarsis es algo que va a suceder de inmediato al conocer la verdad.

Este giro inesperado suele tomar forma de un reconocimiento dramático muy acusado, tanto que cambia totalmente la película después de tener lugar. Puede afectar directamente a los personajes cuyo término adecuado es la anagnórisis (descubrimiento de identidad o de secretos relacionados con ellos mismos), o bien solo al universo de la narración, a la historia.

11.2.1. Revelación y reconocimiento dramático: anagnórisis

El término apropiado para este recurso narrativo es anagnórisis. Ya lo hemos explicado a lo largo de esta investigación, definiendo la anagnórisis como un reconocimiento dramático acompañado de sorpresa cuyo nudo de acción determina la película y la naturaleza final de la historia. Muy utilizado en la tragedia griega y el

⁶³⁸ LAVIK, E., Op. Cit., p. 60.

teatro del siglo XVII alcanza su mayor representación en el cine en este tipo de construcciones dramáticas fragmentadas. El impacto de lo extraordinario es vital pues el personaje al reconocerse a si mismo, a otros personajes o la naturaleza de la historia, hace que lo imposible sea posible. El espectador también recibe este impacto de manera súbita, sorpresiva, un golpe de efecto que completa el *prestigio*, es decir, hace reaparecer lo extraordinario cuando ya lo había hecho desaparecer el cineasta/mago, regresando la atmósfera cuando todo parecía resuelto. La *anagnórisis* suele situarse en dos momentos clave de la narración: en el clímax o justo después cuando llega la resolución del resto de conflictos. También puede construirse de dos maneras diferentes: con la complicidad del espectador u otros personajes, solo para el espectador, o bien, con la sorpresa y reconocimiento de ambos simultáneamente.

Anagnórisis de personajes secundarios y espectador

Normalmente, en algún momento de la historia, la fragmentación ha desaparecido para ciertos personajes o para el espectador, y descubrimos las verdades o mentiras de la subhistoria sin que el protagonista o protagonistas se lleguen a percatar de ello. Para el espectador el giro se convierte en un arma de doble filo, pues las pruebas no llegan a presentarse “honestamente” ya que tiene nulas posibilidades de descubrir por sus medios la subhistoria, al igual que el protagonista. Es una construcción peligrosa pues las expectativas generadas por la atmósfera, pueden no llegar a quedar cubiertas, dando apariencia de embuste a la narración final.

En *El Bosque* cuando Ivy sale de la espesura Shyamalan nos presenta mediante una secuencia de montaje la verdad de la narración, la subhistoria. Las criaturas no han existido nunca porque el pueblo es una farsa. Se trata de un refugio que construyeron las personas del consejo intentando huir de la violencia del siglo XX, del horror diario que les había quitado a sus seres queridos. La película muestra a Edward Walker, el padre de Ivy, junto a su mujer abriendo su caja (pista). Dentro descubrimos que guarda fotos de la juventud, recortes de periódicos, los secretos que no querían desvelar. Se prometieron a si mismos no regresar al mundo real, cotidiano, permanecer para siempre en el linde del bosque de Covington, perteneciente a la reserva natural Walker. Para que nadie se le ocurriera cruzar

inventaron los monstruos, el miedo como mecanismo de control: “a mi padre lo mató de un disparo un socio de la empresa que luego se ahorcó en el armario de mi padre. Habían discutido por dinero. Yo soy profesor, doy clases de historia de Estados Unidos en la Universidad de Pensilvania. He tenido una idea y me gustaría comentársela.” Ivy aparece en una carretera, después de saltar un muro. Allí la recoge un guardabosques, que sorprendido asiste atónito a las demandas de medicinas de la joven. Se confirma el giro inesperado final, que nos desvela la trama verdadera, pero solo al espectador, ya que Ivy es ciega y nunca tiene conocimiento de la realidad del universo de ficción, seguirá pensando que vive en el siglo XIX y que las criaturas existen.

En *El Libro de Eli* (2010), el espectador y Solara, un personaje secundario, descubre un secreto del protagonista, Eli (Denzel Washington): es ciego. Durante toda la historia el espectador y todos los personajes que interactuaban con él desconocían este hecho, incluso parecía que veía más que ellos mismos. Esquiva balas, dispara, lucha, e incluso parece leer una Biblia. Sin embargo, cuando se revela la verdad, mientras Eli está relatando la Biblia que había memorizado para salvarla de su destrucción y ser conservada en Alcatraz, vemos sus ojos, quemados por el sol. Cuando se produjo el holocausto nuclear muchas personas quedaron ciegas debido al agujero en la capa de ozono. Durante toda la película se informa de este hecho. Sin embargo, en ningún momento se considera que esto le suceda al protagonista porque si fuera así sería imposible que hubiera sobrevivido tanto tiempo en un mundo tan hostil. Por eso la naturaleza de la historia cambia, porque algo sobrenatural, Dios, ha tenido que estar, efectivamente, guiándole.

Anagnórisis de complicidad con el espectador

Este tipo de anagnórisis se refiere al momento en el que la narración sólo revela al espectador o ciertos personajes, elementos de la identidad del protagonista o de la naturaleza de la narración. Es similar al anterior epígrafe pues crea una atmósfera de suspense y expectativas muy grandes. Sin embargo, a diferencia de la anagnórisis anterior, esta sí se resuelve y se comparte con el protagonista. Suele ser muy frecuente en historias policíacas o thrillers, donde saber quien es el asesino,

mientras que el protagonista no lo conoce e interactúa con él ofrece muchas posibilidades a la narración de la película.

Por ejemplo en *El Resplandor*, a través de diversas secuencias asistimos al progresivo deterioro mental de Jack Torrance, el cabeza de familia, que finalmente intenta asesinar a su familia por recomendación de los fantasmas del hotel Overlook. Sus allegados no conocen este extremo hasta el final, mientras que el espectador cada vez dispone de más información sobre el fatal desenlace.

En *Insidious* (2010), sabemos que el protagonista ha sido poseído por un espíritu maligno, hecho que desconocen los otros personajes, lo que les conduce a un peligro aún mayor que el experimentado durante la película, conllevando diversas muertes por dicho desenlace fatal. Algo similar a lo que ocurre con la famosa serie de David Lynch, *Twin Peaks* (1990), donde sabemos que el padre de Laura Palmer es el asesino, poseído por un espíritu indio, algo que desconocen el resto de personajes, incluido el protagonista el agente Cooper.

Anagnórisis simultánea

El reconocimiento dramático es muy acusado en este tipo de anagnórisis y muy complicado de construir pues toda la planificación narrativa está orientada a ello. Tanto para el espectador como para los personajes, todavía la subhistoria no ha podido ser decodificada, desfragmentada. Se ha resuelto con mayor o menor dificultad el objeto externo, o la meta interior de los personajes. Sin embargo, el metaenigma de la historia aún permanece latente irresoluble. Mediante flashbacks o el montaje, el cineasta nos muestra las pistas más relevantes que hemos dejado pasar y que avisaban, tanto a los personajes como al espectador, de lo que de verdad estaba sucediendo, pero que por la combinación de la correcta utilización de la atmósfera, y de la incredulidad de ellos mismos, fueron incapaces de descifrar, de ver. Shyamalan nos ofrece en la mayor parte de sus películas este extremo.

- *Shutter Island*. Cuando Teddy Daniels ha descubierto lo que él cree toda la investigación se dirige hacia donde están haciendo los experimentos con los presos, donde encontrará al que falta que no es Rachel Solando. Al llegar a la torre descubre que todo formaba parte de una psicoterapia organizada por el director del hospital. Él era el paciente desaparecido que no asumía la muerte de

su esposa y sus hijos y que aún creía que era agente federal. Todo sirve para mostrarle su fantasía, devolverle a la realidad.

- *El Sexto Sentido*. Malcom ha terminado de ayudar a Cole, despidiéndose después de su función, donde Cole por fin recupera una vida normal. Malcom regresa a casa con Anna con el objetivo de arreglar su relación. La encuentra dormida en el sofá. Entonces recuerda las palabras de Cole: “háblela en sueños, le escuchará.” Así que empieza a confesar lo que siente por ella, que lamenta haber estado tan ocupado, etc. De pronto Anna le pregunta por qué le ha abandonado. Es entonces cuando se le cae el anillo de compromiso, no el suyo sino el de Malcom. Mediante una sucesión de flashbacks y de planos, Shyamalan hace encajar todas las pistas que nos había dado a lo largo de la narración, que posibilitan uno de los mayores impactos dramáticos del cine. Entonces Malcom y el espectador lo entienden todo, ha estado muerto durante toda la película, desde que le dispararon por eso no podía comunicarse con Anna, por eso su relación se estaba deteriorando, por eso solo él podía ayudar a Cole, un fantasma.
- *El Protegido*. David acude a la exposición de arte en la tienda de comics de Elijah, para agradecerle todo lo que ha hecho por él. Antes habla con la madre de Elijah donde confiesa que han llegado a ser amigos. Ella le confiesa que Elijah ha sufrido mucho y que por fin le ve que ha superado su enfermedad, que casi le lleva a cometer locuras... Aquí Shyamalan introduce otra pista/anticipación del giro inesperado a través de las palabras de la madre de Elijah, hablando sobre los villanos del comic: “hay de dos clases: existe el malo soldado, que combate al héroe con sus manos; y está la verdadera amenaza, el brillante y malvado archienemigo que combate al héroe con su mente.” David y el espectador vuelven a ignorar la información recibida, pasando a la siguiente escena donde Elijah le recibe en su oficina. Allí se dan la mano y David gracias a su sentido extrasensorial, ve a través de varios flashbacks quien es Elijah y lo que ha hecho. Su mentor, la persona que lo ayudaba, es un perturbado, el villano de la historia que, obsesionado por buscar una respuesta a su terrible estado de salud, ha incendiado y saboteado, provocando accidentes, sembrando el pánico, asesinando a inocentes. Se da la paradoja que el accidente de tren que hace que la vida de David cambie, había sido provocado por Elijah, en su vana búsqueda

por encontrar sentido a su atormentada existencia. Al fin descubrimos la amenaza y el relato se desfragmenta, mostrando al héroe y al villano, tal y como son.

- *Señales.* Cuando el extraterrestre va a envenenar a Morgan, que parece inconsciente por otro ataque de asma, con su gas tóxico, Graham sufre un potente impacto, una revelación reforzada por el primer plano que nos muestra Shyamalan de un padre al borde de la desesperación. Es entonces cuando recuerda completamente las palabras de su esposa antes de morir que le resultaban incomprensibles a través de un flashback: “dile a Graham que vea... ve y dile a Merrill que batee fuerte.” Mediante una sucesión de planos y de montaje en flashback recomponemos el sentido de lo sobrenatural de la historia, las verdaderas señales cobran sentido. Entonces Graham ve el bate de béisbol sobre la pared y ordena a Merrill que empieza a golpear a la criatura. Finalmente el monstruo muere al caérsele encima los vasos de agua que Bo dejaba por todas partes (son criaturas que reaccionan ante el agua como si fuera ácido). Finalmente Graham que ha sacado a su hijo afuera, intenta reanimarlo. De pronto Morgan despierta. Ser asmático le había salvado de respirar el gas tóxico inoculado por el alienígena. Todo tenía sentido, un por qué, sobrenatural.
- *Los Otros.* Finalmente Grace cree a sus hijos y encuentra a los fantasmas que sin embargo resultan ser personas vivas. Ellos eran los fantasmas, espíritus atrapados en la casa como sus criados. Grace y sus hijos jamás sobrevivieron a la guerra, enloqueció y los mató pensando que los nazis invadirían la casa ante el no regreso de su marido. Los supuestos fantasmas eran los nuevos inquilinos de la casa que asustados habían contratado a una médium para descubrir por qué no les dejaban vivir en la casa.

El giro inesperado de pronto aparece súbitamente provocando mediante su revelación final, una catarsis de consecuencias aún desconocidas (que explicaremos en el siguiente punto). De pronto la realidad fragmentada que parecían conocer los personajes cambia, la percepción del espacio y de sí mismos se transforma, así como la naturaleza final de la historia.

11.3. Reconstrucción del mundo ordinario: balance del impacto dramático y *catarsis*

Las piezas de la historia encajan después de esta última revelación que descubre el metaenigma, la naturaleza real de la narración y de los propios personajes. Este proceso de desfragmentación supone una *catarsis* final en los protagonistas de la película. De pronto el universo cotidiano que se rompió en mil pedazos, incluso antes de comenzar el relato, se recompone de una manera totalmente diferente a la que esperaban. Es una consecuencia que describe a la perfección David Koepp en boca de uno de sus personajes, cuando le comenta a Nicholas Van Orton, en *The Game*, como es su vida después de haber experimentado el juego: “antes era ciego y ahora veo”. Este fenómeno es similar a lo que supone para los personajes, e incluso el espectador, terminar este tipo de narraciones, que al ser extraordinarias, el impacto si cabe es mayor (por aceptar elementos maravillosos o extraños, totalmente ajenos e imposibles). La venda cae de los ojos y se compone un nuevo universo de ficción, parecido al que se proyectaba en el estadio inalterado o totalmente rompedor, pero nunca igual, al menos no para todos los personajes o el espectador (si no, no habría tenido sentido la narración... ¿o tal vez sí?). Como no podemos estudiar qué efectos podría generar en el espectador, no al menos en esta investigación, vamos a acudir a los personajes y a su espacio cotidiano, de qué manera aparecen representados y cómo asimilan ese cambio.

No siempre va a ser algo positivo. Las consecuencias pueden ser imprevisibles, pues esa resistencia al cambio de los personajes quizás no sea vencida o les conduzca a algo peor (fuera de su equilibrio). Algo parecido a lo que los hermanos Wachovsky cuentan a través de unos de sus personajes en *Matrix*, Morfeo hablando con Neo: “Creo que te debo una disculpa. Tenemos una norma. Nunca liberamos una mente al alcanzar cierta edad. Es peligroso y a la mente le cuesta desarraigarse lo he visto otras veces y lo siento.” Así encontramos dos posibles situaciones: que se produzca una visión nueva de la realidad, una especie de despertar o iluminación en los personajes, adquiriendo nuevas connotaciones su espacio cotidiano cambiando también (los otros personajes con los que se relacionan, su estilo de vida...) mediante la aceptación o creencia en algo extraordinario; o bien que cause un proceso autodestructivo o de deterioro ante la terrible verdad que han

de afrontar, o una visión pesimista de su universo cotidiano, inasumible o causante de demencia, o reveladora de la misma.

11.3.1. Visión renovada de la realidad: *despertar o enlightenment*

Al revelarse el metaenigma que envuelve la narración, el universo cotidiano cambia ostensiblemente tanto para los personajes que habitan en él como para el espectador que lo contempla. El o los protagonistas siguen viviendo en el mismo lugar ordinario, sin embargo, algo ha cambiado. La percepción del mismo, las constantes o verdades que creían irrefutables o contingentes, ya no lo son. Se produce una renovación de los significados, de las relaciones e incluso de las emociones que envolvían la narración. Era lo mismo que Tolkien o Attebery adscribían para la fantasía como género, que tiene aquí su correspondencia (*recovery*). Las preguntas reciben una respuesta, en este caso extraordinaria (extraña o maravillosa), y eso hace que se despierte una creencia en él mismo, en algo que se consideraba como imposible. Shyamalan nos lo describió de esta manera:

Lo sobrenatural es básicamente una excusa para tener una conversación acerca de la fe - la idea de creer en algo. El tema sobrenatural realmente es intercambiable para mí. La idea de la gente común que lucha con las cosas ordinarias que entran en contacto con lo sobrenatural lo que les lleva a tener algún tipo de despertar: la iluminación.⁶³⁹

El asombro o el miedo dejan paso a la aceptación y a la comprensión de su propia psique, de la realidad que les rodea y así poder afrontarla, superar los traumas presentados y llevar una vida normal (dentro de la anormalidad) o resolver sus problemas. Es un despertar o *enlightment* (iluminación) que se relaciona con el conocimiento, es decir, la asunción de ciertos elementos o informaciones ocultas, reprimidas o imposibles por parte de los personajes. Además suele coincidir con una transformación interior relacionada con la madurez, una suerte de evolución vicaria de los ritos de paso que expusimos: de la infancia a la adolescencia, de la adolescencia a la etapa adulta, de la etapa adulta a la senectud. Es también la culminación del esquema de aprendizaje, *Bildungsroman*⁶⁴⁰, pero de una manera peculiar. Más que una sucesión de estados o momentos o enseñanzas, es una interiorización mediante la desfragmentación de dichas enseñanzas ya aprehendidas.

⁶³⁹ SHYAMALAN, M. N., *Entrevista con el autor*, febrero 2011.

⁶⁴⁰

Algo similar a lo que le podría suceder a un personaje amnésico al recuperar sus recuerdos o creencias (recovery). No es tanto un descubrimiento, sería más como un redescubrimiento.

- *El Sexto Sentido*. Malcom asume que debe dejar marchar a Anna, que debe aceptar su muerte. Vagaba por el mundo de los vivos (iluminación-certeza), un mundo que ya no es el suyo. Ya ha terminado lo que dejó por hacer, que era enmendar el error de Vincent, curando a Cole (meta interior y objeto externo).
 - Se despide hablando en sueños con Anna: “todo será diferente por la mañana”. Sin embargo la melancolía por la muerte aparece en sus ojos.
 - Cambia la percepción de la historia que revisada por segunda vez aporta un nuevo enfoque emocional hacia Malcom (melancolía y muerte).
- *Señales*. Graham recupera su fe perdida por el accidente totalmente contingente que mató a su mujer (iluminación). Comprende que todo “forma parte de un plan” (certeza).
 - Esa recuperación le devuelve a su hijo Morgan, de la muerte. Ha salvado a su familia (meta interior). Regresa al sacerdocio convencido de que hay fuerzas que nos protegen que nos avisan a través de señales.
- *El Club de la Lucha*. El protagonista asume que Tyler siempre ha sido el mismo. Así que para terminar con su plan decide que si las balas no pueden matarle, debe dispararse a sí mismo.
 - Tras dispararse Tyler descubre que ha terminado con las alucinaciones y gravemente herido observa como el plan de las bombas, el proyecto Mayhem, era imparable. Al menos recupera a Marla. Al fin Tyler recupera su psique por completo.
- *Walter Sparrow*. Descubre que fue el mismo el que escribió el libro del número 23. Se reconoce como el asesino que fue y ante la culpa se escondió del mundo. Decide suicidarse pero en el último momento al volver a ver al perro del principio (la visión que genera la historia), se aparta.
 - Gracias a ese despertar se entrega a la policía haciendo lo correcto y rompiendo la maldición del número 23.

- *El Incidente.* Elliot y Alma recomponen su matrimonio, comunicándose como una pareja normal. Alma entiende que Elliot a pesar de su comportamiento aparentemente infantil, es la persona que va a protegerla y que puede estar segura con él para formar una familia. Elliot entiende las dudas de Alma y asume sus culpas por no haberla escuchado.
 - Alma está embarazada de Elliot y adoptan a Jess para educarla ante la muerte de sus padres. En sus ojos vemos confianza, esperanza y seguridad.

- *El Maquinista.* Trevor Reznik recuerda lo que hizo y lo que le llevo al estado tan lamentable que tenía (insomnio y extrema delgadez). Le reconcomía un profundo sentimiento de culpabilidad por haber atropellado a un niño y haber huido del lugar los hechos. Las visiones y alucinaciones eran imágenes de aquel día o personajes, como la madre del niño que le atormentaban.
 - Finalmente Trevor se entrega a la policía asumiendo su culpa, reparando el daño. Por fin puede dormir.

11.3.2. Disgregación completa, vuelta al estadio anterior: catástrofe

También puede suceder que los personajes no asuman la nueva visión o la verdadera visión de la realidad cotidiana, de sus problemas, de lo que les rodea. En este caso el impacto dramático no llega a balancearse o al menos se invierte generando una situación de tensión cuya resolución es una catástrofe para los personajes, bien basado en la locura o la mentira. Un regreso al estadio anterior pero de manera más acusada pues ahora el resto de personajes o el espectador son testigos con estupor de este extremo: antes no disponían de la información suficiente para juzgarlo al estar fragmentada la narración.

En *El Protegido*, después de recibir la revelación David de que su mentor, su amigo Elijah, es el terrorista que ha sido responsable de todas las muertes y catástrofes de los últimos años en Filadelfia, asume la nueva perspectiva, el horror, la locura que atenaza a Elijah después de tantos años de sufrimiento: “¿Qué has hecho?”, pregunta David desesperado. En cambio Elijah es el faro de la locura, de la disgregación que en su mente enferma ya tiene un sentido su vida. Su desfragmentación es su perdición para los ojos del espectador, de otros personajes y de David, pero no para él: “Ahora que sabemos quién eres tú, sé quién soy yo. ¡No

soy un despojo! Todo tiene sentido. ¿En un cómic sabes cómo se nota quién va a ser el malvado? Es justamente el opuesto del héroe y la mayoría de las veces son amigos, como tú y yo.” Acto seguido la película termina con David marchándose de la oficina, con la locura reflejada en sus ojos, ante la última reflexión de Elijah: “sabes por qué lo sabía, por los niños”, los mismos que le llamaban “Don cristal”. La película finaliza con varios íter títulos que señalan que David llevó a la policía hasta Elijah, ingresándole después en una institución mental, evitando que retornemos a un estadio anterior de irresolución.

En *El Bosque*, Ivy regresa con las medicinas que gentilmente el guardabosque, Kevin, le entrega, a pesar de las reticencias de su jefe que no quiere que hable con nadie y se ocupe de su trabajo. Salva a Lucius pero las mentiras no se disipan pues el consejo decide continuar con la farsa de los monstruos, pues Ivy no ha descubierto la verdad. Esas mentiras aparecen en los ojos de la joven que observa a Lucius. Regresamos al estadio anterior pero con ciertos cambios. El espectador descubre la gran mentira al igual que Ivy. No que las criaturas no existan, pues al ser ciega no ve que era Noah Percy disfrazado el que la atacaba. Ivy descubre que la maldad no es la esencia de la ciudad (iluminación). Fuera del Bosque de Covington también queda gente bondadosa como Kevin que sin ningún reparo decide ayudar a Ivy a pesar de no conocerla. Eso lo sabe Ivy por eso el estadio anterior ha cambiado. La violencia de la que huyen es connatural al ser humano, no exclusiva de los tiempos modernos.

En *Identidad*, al final se descubre que toda la historia formaba parte de una compleja alucinación de un asesino en serie. Las diez personas que estaban atrapadas en el motel eran las diferentes identidades o personalidades del asesino que había tenido a lo largo de su vida. La única real era el niño, precisamente el verdadero ser malvado en la historia pues era él. El motel era la representación de la muerte de sus padres a manos del niño que en las alucinaciones también es el responsable que acaba con el resto de personajes.

11.4. ¿Fin? Un giro de tuerca más: uso del anticlímax

Cuando ha tenido lugar toda la desfragmentación de la narración gracias a los giros esperados e inesperados el cineasta se reserva un as en la manga. Conseguido el

prestigio aplica un revés o giro brusco de los acontecimientos al clímax⁶⁴¹ o punto álgido de emocional de la película y por lo tanto del metaenigma. Puede concernir a la identidad de un personaje, a la naturaleza de la historia, o bien, extiende la resolución del relato. Normalmente se reserva para películas donde la amenaza no ha sido identificada por completo o ciertas partes de información no llegan a revelarse, regresando la atmósfera.

Si no hemos podido identificar al monstruo al final de la película, la situación va a volver a repetirse hasta que se descubra la verdad. Si lo encontramos o el director muestra la naturaleza del peligro, el miedo terminara y la indeterminación por lo desconocido también.⁶⁴²

En *El Incidente*, Shyamalan reserva una última sorpresa que hace que el espectador regrese a la confusión. Mientras la vida de los protagonistas parece resuelta, o renovada, en otra parte del mundo, en Francia, vuelve a suceder el incidente de Nueva York. Personas que pasean por un parque se quedan congeladas y empiezan a escucharse gritos. Este revés, este giro de tuerca, deja en suspenso cualquier posible solución a la narración, a las fuerzas invisibles de las que huían Elliot y Alma, a la causa de los suicidios. ¿Fueron las plantas?, ¿la contaminación como se insiste al final de la narración?, ¿era solo un incidente aislado?

En *Shutter Island*, el protagonista Teddy Daniels, descubre que no existía la investigación ni nada parecido. Todo era una simulación ejecutada por sus terapeutas, pues él es un interno más en la cárcel. Teddy se había inventado una realidad paralela en la que aún era agente federal para ocultar la terrible verdad: su mujer, seriamente deprimida y trastornada, había asesinado a sus hijos, y él la había matado al no soportarlo. Cuando Teddy regresa a la realidad y se enfrenta a la verdad, a sus problemas, parece curarse. Sin embargo, en el giro inesperado final asistimos a como Teddy regresa a su fantasía para escapar del horror que supone seguir viviendo con esa carga. “Como una cinta”, el trastorno de Teddy se reproduce,

⁶⁴¹ Tanto clímax como anticlímax son conceptos provenientes del inglés que a su vez fueron adaptados para explicar los puntos donde la narración llegaba a la culminación de su interés. Desde la narrativa hasta el guion teatral y cinematográfico su uso y denominación es muy extendido. Quizás el teórico, además de la tradición aristotélica (acmé, apogeo) y anglosajona, que más profundiza en su definición como giro dramático es Syd Field, entre otros autores, que siguen su conocido *paradigma de guion*. FIELD, S., *El Libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones : una guía paso a paso*, Plot, 1994.

⁶⁴² GARCÍA MINGORANCE, G., “Monsters, Feèrie Fear, Threaten Global and the Uncanny in the Cinema of M. Night Shyamalan”, *The Many Forms of Fear, Horror and Terror*, Inter-Disciplinary Press, Oxford, 2009, p. 29

lo que le conduce a ser lobotomizado, algo que en sus ojos, descubrimos, está buscando, pero no queda del todo claro.

Este tipo de resoluciones o no resoluciones suelen enmarcarse en lo que definíamos como fantástico puro, pues todas las cuestiones quedan en el aire, y las posibles respuestas también, del suceso extraordinario, o sobre ciertos personajes. Queda sujeto a la interpretación de cada espectador.

CUARTA PARTE

CONCLUSIONES

..

Conclusiones

*No cesaremos de explorar
Y al final de nuestra exploración
Llegaremos a donde empezamos
Y conoceremos el lugar por primera vez.*
“Pequeño Vértigo”, T.S. Eliot.

Durante esta investigación uno de los logros más importantes ha sido comprobar como el concepto de narrativa de lo extraordinario refunde la mayor parte de géneros aparentemente dispersos que trataban lo extraño, fantástico y maravilloso de la literatura y cine contemporáneo. Se ha constatado lo pertinente de esa inferencia, sus efectos y que efectivamente comparten un nexo común y dependiente con el lector o espectador al que se dirigen que condiciona desde su estructura dramática-narrativa hasta el más mínimo de los detalles. Dicho nexo es la representación de la realidad para alterarla, enfrentarla o distorsionarla mediante la irrupción de elementos improbables o imposibles. Este proceso deviene en lo que se ha denominado como *cotidianización de lo extraordinario* que a juzgar por las épocas analizadas supondría varias fases.

La primera llevó desde el período donde el *encantamiento* dominaba las esferas cognoscitivas del hombre hasta la Ilustración y principios del siglo XIX, donde lo extraordinario comienza a representarse en el universo cotidiano de los espectadores, abandonando el terreno de lo maravilloso exclusivo, es decir, la representación de un mundo encantado, bajo la superstición. Mediante el uso de la razón y su enfrentamiento con lo irracional causan los efectos deseados por los narradores: asombro, miedo, sorpresa, duda. Durante los siguientes años siguió explotándose preponderando el elemento extraordinario sobre los personajes o la propia narración.

Este procesó continuó hasta mediados del siglo XX, donde la narración de lo extraordinario dio otro salto para adaptarse a los nuevos gustos, perspectivas y

conocimientos de la realidad del ser humano. Sin embargo, lejos de plantear un cuestionamiento simple del universo cotidiano, la *cotidianización*, buscaba alterar con mayor profundidad el funcionamiento del universo de ficción de estas narraciones.

Por ello a finales de siglo y mediante un proceso lento el cuestionamiento comienza a dominar las narraciones extraordinarias, no solo en su estructura dramática, sino también en los elementos representados: personajes, ambientes, tiempo, espacio. Así, cada vez más el elemento extraordinario pierde peso en favor de los personajes y otros ámbitos de la historia que se convierten en conceptos geocéntricos y generadores de los conflictos. Personajes afectados por la deriva de sus universos cotidianos de ficción, simulaciones de una realidad cambiante, ontológicamente subjetiva e imposible de medir y cuantificar con exactitud. Así pues se puede convenir que los avances científicos, tecnológicos de los formatos, sociales o incluso los retrocesos de los mismos afectan a este proceso de *cotidianización* que no puede considerarse como finalizado pues detectamos un creciente cambio en los últimos años estudiados. Al considerar la narración de lo extraordinario como un sistema dinámico nos ha permitido capturar estos cambios, alteraciones que incluso afectan a los relatos pasado el tiempo: la percepción, las revoluciones tecnológicas o las mutaciones simbólicas modifican el propio texto que se encuentra en permanente movimiento.

En segundo lugar, a finales de los 70 comienzan a surgir narraciones fracturadas, tanto en cine como en literatura, que imitan la quiebra de la modernidad social, la puesta de relieve de la desorientación moral de la posmodernidad, la asunción de ciertos elementos como la culpabilidad del ser humano, o bien lo que proponíamos como el vacío, la ausencia de referentes estables: la *realidad inestable*. Esta fractura generó tramas en las que sus protagonistas actuaban de forma ambivalente, encerrados, aislados, tramas cada vez más híbridadas e indescifrables, en definitiva, una nueva manera de percibir la cinematografía que incluso incidía en su lenguaje narrativo y puesta en escena. El montaje y diversos elementos se vuelven capitales para representar lo extraordinario, ya que la fractura se produce a nivel llamemoslo “físico” en la narración. Por ello son frecuentes recursos narrativos que rompen y dislocan el relato como las elipsis, etc., o elecciones espaciales y

simbólicas a tal efecto. Este proceso culmina a principios de los años 90, cuyo primer referente de lo extraordinario que encontramos a principios de los 80 es *El Resplandor*.

En tercer lugar, después de suceder dicha fractura, a través de la experimentación, surgen relatos que se han denominado como *fragmentados*: la trama se convierte en un enigma en sí mismo, los personajes, espacios, y la construcción dramática se vuelve ininteligible y oculta información al espectador ante sus ojos. Se ha constatado que gracias a esta nueva evolución en la narrativa de lo extraordinario, los códigos dramáticos se renuevan y permiten que el espectador cada vez más escéptico y habituado pueda volver a ser sorprendido, asombrado o asustado ante las historias dispuestas de este modo. Toda la construcción de la película o de la novela está hecha en función del giro final, es decir, a través de la implementación de varias tramas en una solo mediante su desfragmentación al final se descubre la verdadera o correcta historia o fábula. Este modelo de representación escapa de los cánones convencionales: por ejemplo del modelo de representación institucional, pues el espectador no es capaz de hilar los elementos fragmentados hasta el final, sufriendo una serie de catarsis, en ocasiones compartidas por los personajes, en ocasiones solo por él mismo. Esto genera una segunda lectura o más del mismo texto una vez se produce de nuevo el visionado lo que aporta nuevas experiencias para el espectador/lector, ya que tanto la trama como la percepción emocional cambian.

En cuarto lugar, se ha detectado posibles efectos a la sobre exposición y reiteración de la fragmentación dramática en lo extraordinario genera lo que se denomina en economía *diminishing returns* o *rendimientos decrecientes*. Es decir, el espectador no solo se habitúa a la estructura y tiene más posibilidades de detectarla sino que el impacto dramático del giro final cada vez tiene menos efecto. Ya sea porque un director lo utiliza de forma reiterada en su filmografía (M. Night Shyamalan), o bien, porque el espectador está preparado para ello. Por tanto este hecho vendría a reforzar la idea de que la narración de lo extraordinario debe cambiar, sistema dinámico, evolucionar para seguir sorprendiendo al espectador como el mago con sus trucos de magia.

En quinto lugar, se ha detectado otro efecto no deseado que esta fragmentación dramática puede generar en la narración: *la paradoja del suspense*. Aunque sea algo reiterado en la narrativa del suspense y que permite, como algunos autores señalan, mantener al lector/espectador en tensión una vez ha finalizado el relato, en la fragmentación de lo extraordinario, este hecho tiene efectos contraproducentes. Genera, en primer lugar, la distorsión del *pay off*, es decir, del disfrute del segundo visionado, que incluso ya tiene lugar cuando se desfragmenta el relato mediante flashbacks para unir todas las piezas. El espectador puede sentirse engañado si la inferencia moral, social o psicológica de la correcta fábula, no encaja con sus expectativas. Un ejemplo claro es *El Bosque* de M. Night Shyamalan donde el espectador no ve colmadas sus expectativas pues rechaza la solución propuesta, verosímil y perfectamente construida a nivel dramático, pero no a nivel emocional, pues se edifica en una mentira que aceptan los personajes.

En sexto lugar, se argumentó que el principal elemento capaz de catalizar los elementos extraordinarios de la narración, consiguiendo una suspensión involuntaria de incredulidad, hasta llegar a la fragmentación, es la atmósfera. Se ha constatado su importancia, no solo para los creadores sino también los espectadores, para conseguir estos efectos deseados. Se ha puesto de relieve su traslación desde los espectáculos de magia donde se conseguía hacer creer en algo extraordinario. Y se han identificado los problemas a los que se enfrenta la narrativa de lo extraordinario para conseguirlo. El principal es su esencia: no sucede en directo como la atmósfera (ambiente) del espectáculo de magia. Para ello se han señalado las herramientas dramáticas para conseguir darle forma en la película o en la literatura respectivamente: como la sugerencia, las elipsis, el fuera de campo, la música, el montaje, los diálogos, etc. Herramientas en definitiva que trabajarían sobre el recuerdo del espectador y sus expectativas.

El suspense se erige como la principal, que no la única, artimaña para conseguir una suspensión involuntaria del espectador ante los hechos representados, consiguiendo su inmersión y por tanto indefensión ante la broma o los hechos descabellados dispuestos sobre el papel o la pantalla de cine. Este extremo se combina y se genera con el principal efecto que hace posible la credulidad sobre lo imposible o improbable que era el *efecto fantástico*. Hemos encontrado su origen,

siglo XIX, y lo hemos intentado separar de convenciones genéricas constatando su vigencia e importancia a lo largo de estos siglos de narración extraordinaria. Sin embargo, también es cierto que no siempre se cumplen estos patrones, que la atmósfera no llega a atrapar al espectador y por lo tanto facilitar la tarea del narrador, del mago, para representar lo extraordinario, en especial cuando se fragmenta. Y no solo tiene que ver con los *rendimientos decrecientes* o con la *paradoja del suspense*, o el *principio de indeterminación*, sino con la imposibilidad de predecir la reacción del espectador ante narraciones dinámicas caóticas. Aunque se ha argumentado sobre ello, tal vez cabría la posibilidad de establecer elementos de análisis y de patrón, como se ha hecho en el último capítulo sobre la fragmentación dramática, que estudien a grandes rasgos como se mueve el relato a través de los atractores, y hacia donde suele dirigirse. Sin embargo, para confirmar este hecho habría que enfrentarse a una investigación diferente centrada en un estudio de recepción sobre el espectador y bajo unas condiciones abarcables y controladas que lo demostraran. En este caso no ha sido nuestro objeto de investigación pero queda abierto este extremo.

En séptimo lugar, la utilización del tiempo y el espacio narrativo, es otra herramienta para conseguir la alteración en lo extraordinario para fragmentarlo que se relaciona directamente con el atractor extraño, es decir, aquello que fija la atención del espectador y que a la vez le repele de la interpretación correcta. Por ejemplo, en sagas como *Insidious* esta manipulación del tiempo, hechos que suceden antes o simultáneamente y que son imperceptibles por el espectador hasta que visiona, no solo de nuevo la película, sino la siguiente película, genera un horizonte de sucesos que entroncan con la naturaleza extraordinaria de las mismas. Los fantasmas, o por lo menos aquellos que representan, perciben el tiempo de manera instantánea, lo que les hace interactuar con partes de la trama que aún no han sucedido. Una paradoja que podría extenderse y visualizarse en otros ejemplos y cómo su utilización afecta a la fragmentación futura.

En octavo lugar, surge el modelo narrativo que guardaría cierta relación con los esquemas de movimiento propuestos durante la Introducción de esta investigación. Esquemas como “el péndulo de la incertidumbre”, “el diagrama de Rossler”, o “el diagrama de Lorenz”. La fragmentación narrativa y el uso caótico del drama crean discontinuidades en el relato, discontinuidades que disfrazan la historia

para aparentar lo contrario de lo que se quiere representar. Salvo en ciertas narraciones donde la incertidumbre impera, en este modelo resultante sucede lo contrario. La verdadera historia o fabula se oculta pero no de manera engañosa. Todas las piezas encajan pero no de la misma manera que en un puzzle o en una historia detectivesca. Se ha constatado que al operar sobre sistemas dinámicos caóticos con atractores extraños estas piezas se recomponen de manera tridimensional. Es decir, de igual manera que se reconstruye un recuerdo o una secuencia de acontecimientos reprimida o no procesada, la desfragmentación crea una nueva dimensión narrativa dentro de la propia narración. Dicho esquema funcionaría de manera emocional y textual, permitiendo la reescritura de lo ya visto, recuperando la historia que permanecía velada a los ojos del espectador y/o personajes. Es entonces cuando la percepción se completa, aunque los elementos clásicos estén alterados: principio, nudo, desenlace, atravesando el tunel que los conecta. Suelen utilizarse recursos dramáticos para conseguir que este proceso se complete, como flashbacks, o flashforwards. Sin embargo, el espectador y los personajes deberían ser capaces de recomponer las piezas sin necesidad de herramientas adicionales. Para encontrar la correspondencia con los modelos gráficos planteados en la Introducción, seguiría un esquema complejo como el que hemos propuesto en los sistemas caóticos, cuya representación tomaría las tres dimensiones del espacio, muy similar a la imagen descrita por un agujero de gusano en el espacio.

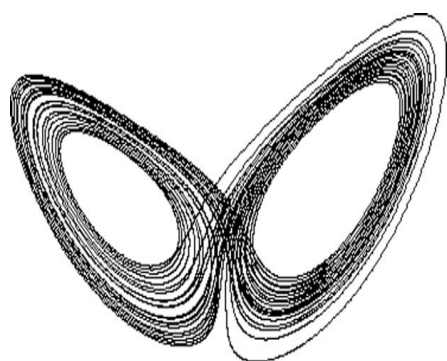
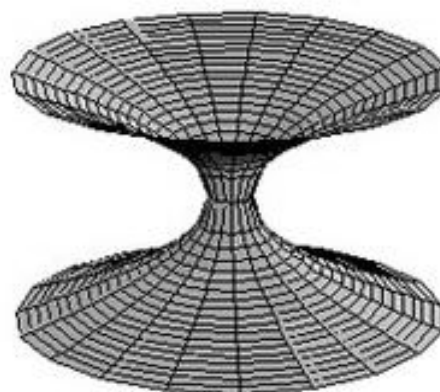


Diagrama de Lorenz



**Diagrama Ronnie Chen/Hampton University
Agujero de Gusano de Schwarzschild.**

La clave de este proceso fragmentario radica en la atención selectiva o bien en la selección de la percepción sobre hechos, sucesos o aspectos de la historias

simultaneos, obviando, negando, o, incluso reprimiendo otros, generando la supuesta invisibilidad de los mismos, su fragmentación discursiva completa. Siguiendo este modelo se han encontrado continuas referencias a las estructuras dramáticas y su traslación a través de postulados psicológicos y psicoanalíticos. Ciertos autores consultados adscriben las consecuencias de utilizar esta fragmentación a un proceso muy similar a la cura psicoanalítica. Aunque hemos encontrado ejemplos concretos de sobra conocida es la interpretación clara de *El Sexto Sentido* que remite su propio autor, M. Night Shyamalan, a una película dirigida por Robert Redford, *Gente Corriente* (1981), cuya representación de la terapia psicoanalítica y sus métodos forman parte esencial de la trama narrativa. Se ha sugerido que dicha trama haya podido trasladarse de alguna manera a esta estructura fragmentada sin que el espectador perciba la catarsis psicoanalítica de los personajes. Señalan que sería pertinente establecer como compartida la experiencia del espectador con dichos personajes. Para nuestra investigación este fenómeno atraviesa los límites de nuestro objeto de estudio, encontrar fundamentos a dichas aseveraciones, más si cabe nuestro ámbito científico se escapa, aunque hallamos utilizado planteamientos multidisciplinares (antropología, sociología, psicología y teoría del caos), de aspectos concretos del método freudiano, tanto analíticos como terapéuticos. Sería igualmente pertinente cualquier investigación que ahondara en ello.

En noveno lugar nos preguntábamos por la posible predictibilidad de este modelo de lo extraordinario y hemos llegado a la conclusión de que esta investigación ofrece innumerables incertidumbres, preguntas a las que no hemos podido encontrar respuesta. La primera tiene que ver con la paradoja expuesta por la fractura y fragmentación de historias de lo extraordinario. Detectamos que en el caso del cine y la literatura, con su correspondiente versión en los videojuegos, se extrema la hiperrealidad y comienzan a desaparecer las fronteras entre ficción y realidad. Ello conlleva que las narraciones se muestren caóticas, o bien, mezclen y alteren los órdenes simbólicos. Esto se traduce en montajes rompedores que aceleran la velocidad y el número de planos, en el caso del cine, música y estética televisiva, fracturando y finalmente fragmentando la estructura dramática, el universo de ficción, etc. Sin embargo, en este estudio hemos constatado de que esa supuesta aceleración de planos choca con algo paradójico: en un cierto número de las películas

utilizadas para ejemplificar, sobre todo las de M. Night Shyamalan, se produce un hecho contrario. La velocidad de corte y el número de planos descienden sobre manera hasta situarse a niveles de los años 50, es decir, de corte más clásico. Este hecho denota el hecho que hace necesario ahondar en el estudio de la fractura y fragmentación narrativa desde diversos ámbitos. Desde el aspecto técnico, medios cinematográficos, como el montaje o las nuevas tecnologías como el 3D. ¿Cual es su influencia en la narración? ¿Qué posibilidades aportan para la atmósfera? ¿Cual es su impacto realmente en el espectador?

Aparece un horizonte lleno de interrogantes sobre la construcción narrativa que requeriría un análisis en profundidad de los textos y películas extraordinarias fragmentadas. Dicho análisis podría ser multidisciplinar, semiótico, psicoanalítico, estético, o simplemente centrado en un aspecto, como podría ser la puesta en escena, etc. En definitiva estudiar todos los aspectos que hacen posible que esa trama fragmentada no se descubra y a la vez se represente durante el rodaje, la producción y posproducción. En nuestro estudio solo hemos podido hallar un mecanismo dramático y su comportamiento narrativo, a nivel de guion o de construcción diegética. Se abren por tanto cuestiones relacionadas con la música, el montaje, el trabajo de los actores, elementos de atrezzo, ambientación, el espacio, el uso del tiempo, etc. Otro campo de estudio posible sería analizar su evolución. Algo hemos comprobado en esta investigación pero queda de manera incompleta.

Otra pregunta que queda sin respuesta es la alteración simbólica, no sus consecuencias, que en parte han sido respondidas, sino su forma y fondo. A través de diversos autores como Gilbert Durand se han sugerido como símbolos o imágenes se asociaban al imaginario colectivo y que al verse alteradas, cambiaban su forma. No ha sido posible constatar dichas formas salvo elementos evidentes ya explicados, como subversiones e inversiones que proponía ya Catherine Orenstein para su estudio del cuento de *Caperucita*. Sería pertinente averiguar cómo afectan dichas alteraciones provocadas por la fragmentación en el orden simbólico a fin de concretar las posibles consecuencias no analizadas y por supuesto sus causas antropológicas y psicosociales.

Otra cuestión sin resolver es la aparente evolución a dos velocidades entre el cine extraordinario y la literatura. Aunque en cierto momento, sin concretar, parece

que la narración en ambos medios utiliza los mismos mecanismos dramáticos y cuenta historias parecidas, nos ha resultado muy difícil constatarlo. Aunque al principio se juzgó que el aparente retraso narrativo del cine se debía a su juventud en comparación con la cantidad de años que llevaba la literatura existiendo, en cierto momento esto comienza a desdibujarse. El cine parece adelantar en la innovación narrativa a la literatura e incluso influir en su construcción. Es decir, detectamos un proceso de retroalimentación que no hemos podido verificar salvo a la inversa. Merecería y sería necesario su estudio en investigaciones subsiguientes.

Por último, para concluir en nuestro intento por aportar luz, quizá hemos generado más interrogantes que constantes sobre la narración que versa sobre lo extraordinario. Tal vez, este camino no habría sido posible de no haber visto las mismas sombras y su correspondencia como ahora nos sucede. Seguramente este hecho sea consustancial a la propia naturaleza de lo extraordinario: narraciones siempre en constante cambio y evolución. Esa es la tarea que se presenta, descubrir sus mutaciones, las nuevas formas que tomará forma para llegar a unos lectores y espectadores cada vez más escépticos, más incrédulos, más desconfiados, y sobre todo, más acostumbrados. Sin embargo, aunque esto parezca algo muy complicado, como hemos desarrollado a lo largo de esta investigación, en ocasiones, puede resultar tan sencillo como preguntarse, ¿cómo lo ha hecho? El truco al fin y al cabo lleva siendo el mismo desde el comienzo de las narraciones extraordinarias, la clave radica en ser capaces de descubrirlo. Para ello al basarse en la realidad solo habría que observar cuando, cómo, por qué y hacia donde está cambiando.

..

QUINTA PARTE

..

Bibliografía y Fuentes de Referencia

- AARNE, A, *The Types of the Folktale*, ed. Stith Thompsom, Helsinki, 1961.
- ADDISON, J., *Essays on the pleasures of the imagination, Volume 1*, 1828. en *Los Placeres de la Imaginación y Otros Ensayos de “ the Spectator”*, Visor Libros, Madrid, 1991.
- ALAZRAKI, J., *En busca del unicornio: los cuentos de Julio Cortázar. Elementos para un poética de lo neofantástico.*, ed. Gredos, Madrid, 1983.
- ALEGRE, S., *Monstruos al final del milenio*, ed. Alberto Santos, Madrid, 2002.
- ALLEN, R., “Dream, Fantasy, and Projective Illusion”, en *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*, Cambridge University Press New York, 1995, pp. 122-26.
- ALONSO, P., *De un universo encantado a un universo reencantado: magia y literatura en los siglos de oro*, ed. Grammalea, Valladolid, 1994.
- ALONSO, L., “El Ojo Líquido y la Huella Fugaz e Intangible”, *El Gnomo*, nº7, 1998, pp. 145-52.
- , *Lenguaje del cine, praxis del filme: una introducción al cinematógrafo*, Plaza y Valdés Editores, Estudios de Comunicación, Madrid, 2009.
- ALTMAN, R., *Los géneros cinematográficos*, Ed Paidós, Barcelona, 2000.
- ANDERSON, P., “Awakening the Elves”, en *Meditations on Middle-earth* Karen Haber (ed.), New York, 2001.
- ANDERSON, E., “Telling Stories: Unreliable Discourse, Fight Club, and the Cinematic Narrator”, *Journal of Narrative Theory*, Vol. 40, nº1, 2010, pp. 80-107.
- ANNAN, D., *Cinema of Mystery and Fantasy*, ed. Lorrimer, Londres, 1984.
- ARISTÓTELES, *Retórica*, ed. Universidad Nacional de México, México D.F., 2002.
- , *Poética*, ed. Colihue Clásica, Buenos Aires, 2009.
- ATTALI, J., “Le Titanic, le mondial et nous”, *Le Monde*, 3 julio 1998.
- ATTEBERY, B., *The Fantasy Tradition in American Literature. From Irving to Le Guin*, Bloomington, 1980.

- , *Strategies of Fantasy*, ed. Indiana University Press, Bloomington, 1992.
- AVEDON, R., “The top 21 British directors of all time”, *The Daily Telegraph*, 2007.
- BACCOCILINI, R., “Dystopian Fears, Utopian Nightmares? Reflections on M. Night Shyamalan’s *The Village*”, *MediAzioni, rivista online di studi interdisciplinari su lingue e cultura*, nº 2, 2006.
- BALLÓ, J., PÉREZ, X., *La semilla inmortal*, ed. Anagrama, Barcelona, 1997.
- BAMBERGER, M., *The Man Who Heard Voices or how M. Night Shyamalan risked his career on a fairy tale*, Gotham Books, New York, 2006.
- BARCELÓ, E., “Reflexiones acerca de la elección del narrador en los textos fantásticos: estrategias y efectos”, en *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*, Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno (ed.), Asociación Cultural Xatafi y Universidad Carlos III de Madrid, Madrid, 2008), pp. 18-39.
- BARONZINI, A., CORDOBÉS, A., *Cuentos con Espectros, Sombras y Vampiros: Antología*, ed. Ediciones Colihue, Buenos Aires, 2007.
- BARRENECHEA, A. M., “El género fantástico entre los códigos y los contextos”, en *El Relato fantástico en España e Hispanoamérica*, E. Morillas Ventura (ed.), Sociedad Estatal Quinto Centenario, Editorial Siruela, Madrid 1991, pp. 75-81.
- BARTH, J., *The literature of Replenishment*, ed. The Atlantic, 1980.
- BARTHES, R., “El efecto de realidad”, en *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*, Ed. Paidós, Barcelona, 1984, pp. 179-87.
- , *Mitologías*, ed. Siglo XXI, Madrid, 2000.
- BARTRA, R., *Culturas líquidas en la tierra baldía. El Salvaje europeo*, ed. Katz, Barcelona, 2004.
- , *El duelo de los Ángeles. Locura sublime, tedio y melancolía en el pensamiento moderno.*, ed. Pre-Textos, Valencia, 2004.
- BASSA, J., FREIXAS, R., *El cine de ciencia ficción*, Carlos Losilla (ed.), Paidós, Barcelona, 1997.
- BATESON, G., *Pasos hacia una ecología de la mente. Una aproximación revolucionaria a la autocomprensión del hombre*, ed. Editorial Lumen, Buenos Aires, 1998.
- BAUMAN, Z., *Miedo Líquido*, ed. Paidós, Barcelona, 2006.
- BELEVAN, H., *Teoría de lo fantástico.*, ed. Anagrama, Barcelona, 1976.

BELLEMIN-NOËL, J., "Notas sobre lo fantástico (textos de Théophile Gautier)", en *Teorías de lo fantástico*, David Roas (ed.), Arco/Libros, Madrid, 2001, pp. 107-140.

BELTON, J. (ed.), *Movies and Mass Culture*, Rutger University Press, New Jersey, 2000.

BELTRAN, A., "El otro, el mismo", *Contracampo*, nº 19, Febrero, Madrid, 1981.

BENET, J., *Londres Victoriano*, ed. Herce Editores, Madrid, 2008.

BENJAMIN, W., "El Narrador", en *Para una crítica de la violencia y otros ensayos*, Taurus, Madrid, 1991.

---, *The Work of Art In the Age of Its Technological Reproducibility and Other Writings on Media*, Brigid Doherty Michael W. Jennings, and Thomas Y. Levin (ed.), Harvard UP, Cambridge, 2008)

BENNETTS, L., "Spielberg to Produce Adventure Series for NBC", *The New York Times: Cultural Desk*, Tuesday, 1984.

BERMAN, R., "Victorian Dragon: the Reluctant Brood", *Children`s Literature in Education*, nº 15, 1984, pp. 220-233.

BESSIÈRE, I., "El relato fantástico: forma mixta de caso y adivinanza", en *Teorías de lo fantástico*, David Roas (ed.), Arco/Libros, Madrid, 2001), pp. 83-104.

BETTELHEIM, B., *The Uses of Enchantment*, Harmondsworth, 1976.

---, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, ed. Biblioteca de Bolsillo, Barcelona, 1999.

BHATTY, M., *Interaktives Story Telling - Zur historischen Entwicklung und konzeptionellen Strukturierung interaktiver Geschichten*, ed. Aachen, Shaker, 1999.

BIANCULLI, D., "Interview with Steven Spielberg", *Starlog*, 1986.

BIOY CASARES, A., *Memoria sobre la pampa y los gauchos*, ed. Sur, Buenos Aires, 1970.

BLOOM, C. (ed.), *Gothic horror: A reader`s guide from Poe to King and beyond*, St Martin Press, 1998.

BOAL, A., *Teatro del oprimido y otras poéticas políticas*, ed. Ediciones de la Flor, Buenos Aires, 1974.

BORDALEJO, B., "La estética del horror: Edmund Burke, el horror tradicional y H.P. Lovecraft.", en *Cuadernos del abismo: homenaje a H.P. Lovecraft*, Literaturas Comunicacion SL, Madrid, 2008.

- BORDWELL, D., *Narration in fiction films*, ed. Routledge, London, 1985.
- , "Classical Hollywood Cinema: Narrational Principles and Procedures", en *Narrative, Apparatus, Ideology*, Philip Rosen (ed.), Columbia UP, New York, 1986.
- , "Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film", *Film Quarterly*, Vol. 55, nº 3, 2002, pp. 16-28.
- BORGES, J. L.; BIOY CASARES, A Y OCAMPO, S. , "Prólogo", en *Antología de la literatura fantástica*, Editorial EDHASA, Barcelona, 1977.
- BORGES, J. L., CALVINO, I., *Literatura fantástica*, Siruela, Madrid, 1985.
- BOTTON BURLÁ, F., *Los juegos fantásticos*, ed. UNAM, Mexico, 2003.
- BOU, N., PÉREZ, X., *El tiempo del héroe: épica y masculinidad en el cine de Hollywood*, ed. Paidós, Barcelona, 2000.
- , "Los milagros de Night Shyamalan", *Culturas*, Miércoles 9 Octubre, 2002, p. 26.
- , "Dominios del miedo", *Cultura/s, suplemento cultural de La Vanguardia*, nº 122, 2004, p. 24.
- A Night at the Movies: The Horrors of Stephen King*, BOUZEREAU, L. TCM. 2011.
- BOYER, R. H. & ZAHORSKI, K. J. (ed.), *Fantasists on Fantasy. A Collection of Critical Reflections by Eighteen Masters of Genre*, New York, 1984.
- BOZAL, V., *Goya. Entre Neoclasicismo y Romanticismo*, ed. Historia 16, Madrid, 1989.
- BOZZETO, R., "El sentimiento de lo fantástico y sus efectos", *Quimera*, nº 218-219, 2002, pp. 35-40.
- , "Literatura y crítica literaria", *ConNotas. Revista de Crítica y Teorías Literarias*, Vol. VI, nº 11, 2008, pp. 167-187.
- BAUDRILLARD, J., "The Murder of the Real", en *The Vital Illusion* Columbia University Press (ed.), New York, 2000.
- BRAVO, V., "El miedo y la literatura", *Anales de la Literatura Hispanoamericana*, nº 34, 2005, pp. 13-17.
- BRETON, A., *Magia cotidiana*, ed. Editorial Fundamentos, Madrid, 1971.
- BRIGGS, K., *Cuentos populares británicos*, ed. Siruela, Madrid, 1977.
- BURCH, N., *Praxis del cine*, Ed. Fundamentos, México, 1985.

---, *El tragaluz del infinito: (contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico)*, ed. Cátedra, Madrid, 1995.

BURLESON, D., "The Colour Out of Space", en *Lovecraft: disturbing the universe*, Kentucky University Press, pp. 106-07.

BUSCHEL, B., "The Super Natural", *Rolling Stone*, Vol. 1, nº 855, December 2000, pp 46-50; p. 125.

BUSQUETS, A., *Stephen King, el rey: Un universo de terror.*, Editorial La Mascara, Valencia, 1997.

CAILLOIS, R., *A coeur du fantastique*, ed. Gallimard, París, 1965.

---, *Imágenes. Imágenes*, ed. Edhasa, Barcelona, 1970.

CALDEVILLA, D., *El sello Spielberg*, Ed. Visión Net, Madrid, 2005.

CALINESCU, M., *Cinco caras de la modernidad*, ed. Tecnos, Madrid, 1991.

CALLEJA, S., *Desdichados monstruos. La imagen deformante y grotesca de "el otro"*, ed. De la Torre, Madrid, 2005.

CALVINO, I. (ed.), *Cuentos populares italianos*, ed. Siruela, Madrid, 1993.

---, *Cuentos fantásticos del XIX*, ed. Siruela, Madrid, 2005.

CAMPBELL, J., *El Héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, ed. Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1959.

---, *El Héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*, ed. Fondo de Cultura Económica, Ciudad de México, 1997.

---, *The Hero with a Thousand Faces*, New World Library, California, 2008.

CAMPRA, R., *Territorios de la Ficción*, Ed. Renacimiento, Sevilla, 2008.

CAPANNA, P., *El sentido de la ciencia-ficción*, Ed. Columba, Buenos Aires, 1966.

CARDERO, J-L., "De lo Numinoso, a lo Sagrado y lo Religioso (Magische Flucht, Vuelo Mágico y éxtasis como experiencias con lo Sagrado)", *Revista de Ciencias de las religiones*, nº 14, 2009, pp. 228-230.

CARPENTER, H. Y TOLKIEN, C. (ed.), *Cartas de J. R. R. Tolkien*, ed. Minotauro, Barcelona, 1993.

CARROLL, N., "The Paradox of Suspense", en *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations*, Hans J. Wulff and Mike

Friedrichsen Peter Vorderer (ed.), *LEA's Communication Series*, New Jersey, 1996, pp. 71-93.

---, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, A. Machado Libros, Madrid, 2005.

CARUTH, C., *Unclaimed experience: trauma, narrative, and history*, Johns Hopkins University Press, London, 1996.

CASETTI, F., CHIO, F., *Cómo analizar un film*, ed. Paidós, Barcelona, 1991.

CASHDAN, S., *La Bruja debe morir*, ed. Debate, 2000.

CASTEL, R., *La inseguridad social: ¿Qué es estar protegido?*, ed. Manantial, Buenos Aires, 2004.

CASTRILLÓN, J. L., "La reconstrucción del héroe: El protegido de M. Night Shyamalan", *Trama y fondo: revista de cultura*, nº 20, 2006, pp. 125-140.

CASTRO, A., "La ciencia en el fantástico ambiguo: "Un fenómeno inexplicable" de Leopoldo Lugones", *Biblid*, Vol. 19, nº 2, 2003, pp. 193-204.

CAVALLARO, D., *The Gothic Vision: Three Centuries of Horror, Terror and Fear*, ed. Continuum, London, 2002.

CAWELTY, J., *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories As Art and Popular Culture*, ed. University of Chicago Press, Chicago, 1977.

CESARINI, R., *Lo fantástico*, ed. Visor, Madrid, 1999.

CHANADY, AMARYLL B., *Magic Realism and the Fantastic. Resolved versus Unresolved Antinomy*, ed. Garland Publishing, Nueva York, 1985.

CHESTERTON, G.K., *Ortodoxia*, ed. Alta Fulla, Barcelona, 2005.

CHION, M., "Un Bardo-film", *Cahiers du cinéma (spécial Raoul Ruiz)*, nº 345, 1983, pp. 39-40.

CIMENT, M., "El Resplandor", en *Kubrick: edición definitiva*, Ediciones Akal, Madrid, 2000.

CLAYTON, D., "On Realistic and Fantastic Discourse", en *Bridges to Fantasy*, Slusser Scholes, George E.; Rabkin, Eric S. (ed.), Southern Illinois University Press, Carbondale, 1982, pp. 59-78.

CLAYTON, K., *The Incredulous Reader: Literature and the Function of Disbelief*, ed. Cornell University Press, 1984.

COLERIDGE, S. T., *Biographia Literaria: Or, Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions*, 1834.

---, *Biographia Literaria: Biographical Sketches of my Literary Life & Opinions*, Princeton University Press, 1985.

CORTÁZAR, J., “Del sentimiento de lo fantástico”, en *La vuelta al día en ochenta mundos*, Debate (ed.), Madrid, 1994, pp. 65-71.

CORTES, G., J. M., *Orden y Caos: Un Estudio Cultural Sobre Lo Monstruoso en las Artes*, ed. Editorial Anagrama, Barcelona, 1997.

CORTI, C., “Il doppio como paradigma fantastico-gotico (testi di H. Walpole e W. Beckford)”, *Il confronto letterario*, año VIII, noviembre 1991, pp. 308-30.

COTT, J.(ed.), *Cuentos de hadas victorianos*, ed. Siruela, Madrid, 1973.

CRAVERI, B., *Madame du Deffand y su mundo*, ed. Siruela, Madrid, 1992.

CRAWLEY, T., *The Steven Spielberg Story*, ed. Quill, New York, 1983.

CRUZ, F., *La Aldea Encantada*, ed. Colección Bitácora, Bucaramanga, 2008.

CUADRADO, A., MONDELO, E., 'La desaparición del héroe: espacio y épica en el reality', en *Actas Do III SOPCOM (ed.), VI LUSOCOM e II IBÉRICO*, Vol. 1, Portugal, 2005.

CUÉLLAR, C., *Sleepy Hollow. El goce infantil de lo sobrenatural.*, ed. Ediciones de la Mirada, Banda Aparte Películas, Valencia, 2001.

CUETO, R., “¿Qué es lo gótico?”, en *Pesadillas en la Oscuridad: El cine de terror gótico*, Valdemar, Madrid, 2010.

DAY, A. J., “Searching for the Muse”, en *Fantasmagoriana: Tales of the Dead*, Fantasmagoriana Press, St. Ives, 2005.

DELEUZE, G., *La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1*, ed. Paidós, Barcelona, 1984.

---, *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2*, ed. Paidós, Barcelona, 2004.

DELGADO, M., *La Magia: La Realidad Encantada*, ed. Ediciones Montesinos, Barcelona, 1992.

DELGADO, A.; GRANADOS, F., “Videojuegos trasladados al cine: análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios”, *Revista de Comunicación*, vol.1, nº10, 2012.

DELPierre, G, *La Peur et l'êtr*e, Toulouse, 1974.

DELUMEAU, J., *El miedo en Occidente*, ed. Taurus, Madrid, 1989.

- , “La cultura dirigente y el miedo”, en *El miedo en Occidente*, Taurus (ed.), Madrid, 1989.
- , “Conferencia inaugural”, en *La construcción social del miedo. Una lectura de la experiencia en ciudades contemporáneas*, Alianza Francesa; y Ramón Moncada Traducción de Mathieu Bernard, Corporación Región. (ed.), Medellín, 2001.
- DERLETH, A., “Prologo”, en *El Horror de Dunwich*, H.P. Lovecraft (ed.), Alianza Editorial, Madrid, 1980.
- DEUTSCH, D., *La estructura de la realidad*, ed. Anagrama, Barcelona, 2002.
- DILLON, S., *The Solaris Effect. Art & Artifice in Contemporary American Film*, ed. University of Texas Press, Austin, 2006.
- DOMINGO, L., “El ciclo del fantástico en M. Night Shyamalan”, Universitat Pompeu Fabra, 2011.
- DOMÍNGUEZ, V., “El mal y el doble: mutaciones en las representaciones de la maldad”, en *Imágenes del Mal. Ensayos de cine, filosofía y literatura sobre la maldad*, Valdemar, Madrid, 2003.
- DRAKE, N., *Essays VI: Biographical, Critical, and Historical; Illustrative of the Tatler, Spectator and Guardian (1805)*, Kessinger Publishing, 2010.
- DURAND, G., *Las estructuras antropológicas del imaginario*, ed. Fondo de Cultura Económica, Mexico, 2004.
- EISNER, L. H., *La pantalla demoniaca*, ed. Cátedra, Madrid, 1988.
- ELIADE, M., *Mito y realidad*, ed. Labor, Barcelona, 1992.
- , *Aspectos del mito*, ed. Paidós, Barcelona, 2000.
- , M., *Mitos, sueños y misterios*, ed. Ed Kairós, Barcelona, 2001.
- , *Lo sagrado y lo profano*, ed. Paidós, Barcelona, 2003.
- ELIOT, T.S., *La tierra baldía y otros poemas*, ed. Picazo, Barcelona, 1977.
- El Truco Final, El Prestigio*, Christopher Nolan, 2006.
- ERLEND, L., “Narrative Structure in The Sixth Sense: A New Twist in "Twist Movies"?", *Velvet Light Trap*, nº 58, 2006, pp. 55-64.
- ESTAÑOL, B., “El Doble”, *Revista de la Universidad de México*, nº 65, 2009, pp. 89-91.

FELMAN, S., *Writing and Madness: (Literature/Philosophy/Psychoanalysis)*, ed. Stanford University Press, California, 2003.

FERNÁNDEZ, E., “*El Itinerario del héroe mitológico en la cinematografía actual*”, UCM, 2005.

FERRERAS SAVOYE, D., *Lo fantástico en la literatura y en el cine: de Edgar Poe a Freddy Kruger*, ed. Ediciones Vosa, Madrid, 1995.

FERRI, A. J., *Willing Suspension of Disbelief: Poetic Faith in Film*, Lexington Books, Maryland, 2007.

FEYNMAN, R., *Seis piezas fáciles*, ed. Ed. Critica, Barcelona, 2002.

FISHER, M., *Intant Upon Reading*, Leicester, 1964.

FITZROY, R., *The Hero: A Study In Tradition, Myth, And Drama*, ed. Dover Publications, New York, 2003.

FRANCESTCUTTI, P., *La pantalla profética. Cuando las ficciones se convierten en realidad*, ed. Cátedra, Madrid, 2004.

FREUD, S., *Lo siniestro, Obras Completas*, ed. Biblioteca Nueva, vol. 7, Madrid, 1974.

---, *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*, ed. Hogarth Press and the Institute of Psycho-Analysis, vol. 23, 1975.

---, “Lo ominoso”, en *Obras completas. Vol. XVII: De la historia de una neurosis infantil y otras obras (1917-1919)*, James Freud Strachey, Anna (ed.), Amorrortu, Editores, Buenos Aires, 1988, pp. 219-251.

FUENTES, C., *Mundo Gótico*, ed. Quarentena Ediciones, Barcelona, 2007.

FUSILLO, M., *L'altro e lo stesso: Teoria e storia del doppio*, ed. La nuova Italia, 1998.

GARCÍA GARCÍA, A. (ed.), *Psicología y Cine: Vidas Cruzadas*, ed. Aula Abierta, Madrid, 2006.

GARCÍA GARCÍA, F. “Posibilidades creativas de la imagen. Inteligencia y creatividad”, *Icono 14*, nº 2, Vol. 1, 2003.

---, “Videojuegos y virtualidad narrativa”, *Icono 14*, nº 2, Vol. 4., 2006.

GARCIA GARCIA, F. y MORALES QUESADA, J. “El impacto de la creatividad en la valoración artística” en *Revista Arte, Individuo y Sociedad*, nº 2, Vol. 23, 2011.

GARCÍA MINGORANCE, G., “Monsters, Feèrie Fear, Threaten Global and the Uncanny in the Cinema of M. Night Shyamalan”, en *Many Forms of Fear Horror and Terror*, Leanne Franklin & Ravenel Richardson (ed.), Interdisciplinary Press, Oxford, 2010, pp. 23-35.

---, “Fractura y Fragmentación del Héroe y el Villano cinematográfico actual en *El Protegido*, de M. Night Shyamalan”, *Área Abierta*, Vol. 34, nº 2, 2013, pp.71-89.

GARCÍA NOBLEJAS, J.J., “Identidad personal y mundos cinematográficos distópicos”, *Comunicación y Sociedad*, año XVII, nº 2, 2004.

GARRIDO HORNOS, M.A., “Literatura y Cine: hacia un análisis interdisciplinar de *Psycho*, de Robert Bloch y Alfred Hitchcock”, Universidad de Jaén, 2009.

GAUDREAULT, A., “Theatricality, Narrativity, and Trickality: Reevaluating the Cinema of Georges Méliès”, *Journal of Popular Film and Television*, Vol. 15, nº 3, 1987, pp. 110-19.

---, “Méliès the Magician: The magical magic of the magic image.”, *Early Popular Visual Culture*, Vol. 5, nº 2, 2007, pp. 167-74.

GENETTE, G., “Discursos del relato”, en *Figuras III*, Lumen (ed.), Barcelona, 1989.

GENNEP, A. V., *La Formación de las Leyendas*, ed. Alta Fulla, Barcelona, 1982.

GIL CASTILLO, M. A., ‘*El verano de 1816*’, [web]: <http://mural.uv.es/magilcas/Elveranode1816.html>.

GÓMEZ ALONSO, R., *Análisis de la imagen: estética audiovisual*, Ed. Laberinto, Madrid, 2001.

---, *Arqueología de la imagen fílmica: de los orígenes al nacimiento de la fotografía*, Archiviana, Madrid, 2002.

---, “La comedia de magia como precedente del espectáculo fílmico”, *Historia y Comunicación Social*, nº 7, 2002, pp. 89-108.

---, *Cultura audiovisual: Itinerarios y rupturas*, Ediciones del Laberinto, Madrid, 2007.

---, “La evolución de los modos de representación visual en los discursos informativos”, en *Informativos para la televisión del espectáculo*, Bienvenido León (coordinador), Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, Sevilla, 2010.

---, “Incertidumbres de la ficción identidad y suspense en *Lost*”, *Area Abierta*, nº 34, vol. 1, 2013.

GÓMEZ TARÍN, F. J., “Lo ausente como discurso: La elipsis y el fuera de campo en el texto cinematográfico”, en *Actas de las VI Jornadas Internacionales de la Asociación Internacional de Jóvenes Investigadores en Comunicación*, Asociación Internacional de Jóvenes Investigadores en Comunicación (ed.), Valencia, 1999, pp. 135-36.

GONZÁLEZ, REQUENA, J., “Emergencia de lo siniestro”, *Trama&Fondo*, nº 2, 1997, pp. 2-32.

GORDON, A., *Empire of Dreams: The Science Fiction and Fantasy Films of Steven Spielberg*, ed. Roman & Littlefield Publishers, Maryland, 2008.

GREEN, R L, *C. S. Lewis*, London, 1957.

---, *Into Other Worlds*, London, 1957.

GRIMM, J., GRIMM, W., *Grimm's Fairy Tales* Maynard, Merrill & Co, 1903.

---, *The Complete Grimm's Fairy Tales*, Race Point Publishing, 2013.

GUBERN, R., “La nueva edad del terror”, *Contracampo* Madrid, Octubre nº 24, 1981.

---, *Máscaras de la ficción*, ed. Editorial Anagrama, Barcelona, 2002.

GUNNING, T., “The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”, *Wide Angle*, Vol. 8, nº 3-4, 1986, pp. 229-235.

---, “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In) Credulous Spectator.”, en *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, L. WILLIAMS (ed.), Rutgers University Press, New Brunswick, 1995, pp. 114-133.

---, “Now You See It, Now You Don't: The Temporality of the Cinema of Attractions”, en *The Silent Cinema Reader*, Peter Krämer, L. Grieveson (ed.), Routledge, New York, 2004, pp. 41-49.

HEILMANN, A., “Doing It With Mirrors: Neo-Victorian Metatextual Magic in Affinity *The Prestige* and *The Illusionist*”, *Neo-Victorian Studies*, Vol. 2, nº 2, Winter 2009-2010, pp. 18-42.

HERNÁNDEZ DE LA FUENTE, D., “Lo dionisiaco, lo gótico, lo místico (una poética)”, en *Lovecraft: una mitología*, ELR (ed.), Madrid, 2005, pp. 39-59.

HUME, K., *Fantasy and Mimesis. Response to Reality in Western Literature*, New York-London, 1984.

IMBERT, G., *Cine e imaginarios sociales: El cine posmoderno como experiencia de los límites (1990-2010)*, ed. Cátedra, Madrid, 2010.

---, *La Sociedad Informe: Posmodernidad, ambivalencia y juego con los límites*, ed. Icaria (Barcelona, 2010).

JACKSON, R., *Fantasy: the Literature of Subversion*, New York-London, 1981.

JOSEPH, R., "Disappearing in Plain Sight: The Magic Trick and the Missed Event", *Octopus Journal*, nº 5, 2011, pp. 1-14.

KAUFMAN, D., *Steven Spielberg*, ed. Ediciones J. C., 1983.

KING, S., *Danza Macabra*, ed. Valdemar, Madrid, 2006.

KOELB, C., *The Incredulous Reader: Literature and the Function of Disbelief*, ed. Cornell University Press, 1984.

KORDA, S., "We'll Fix It In The Edit!?", Berlinale Talent Campus, 2005, [web]:<http://www.berlinale-talentcampus.de/story/30/1830.html>

KUNDERA, M., *Los testamentos traicionados*, ed. Tusquets, Barcelona, 1994.

LAING, R. D., *The Divided Self. An Existencial Study in Sanity and Madness*, ed. Penguin Books, London, 1975.

LAMBIE, R., "Guillermo del Toro interview: the director's cut of Mimic, HP Lovecraft and more". <http://www.denofgeek.com/movies/18225/guillermo-del-toro-interview-the-director%E2%80%99s-cut-of-mimic-hp-lovecraft-and-more>

LANES, S., *Down the Rabbit Hole. Adventures and Misadventures in the Real of Children`s Literature*, New York, 1972.

LANG, ANDREW, *Costumbre y Mito*, ed. Mra, Barcelona, 2004.

LARA, A., *Spielberg: maestro del cine de hoy*, ed. Editorial Espasa-Calpe, Colección "Perfiles de hoy", Madrid, 1990.

LAVIK, E., "Narrative Structure in The Sixth Sense: A New Twist in "Twist Movies"?", *Velvet Light Trap*, Fall, nº 58, 2006.

LE GUIN, U. K., "In Defence of Fantasy", *Horn Book Magazine*, nº 49, 1973, p. 239.

LECOTEUX, C., *Hadas, brujas y hombres lobo en la Edad Media. Historia del Doble*, ed. José J. de Olañeta, Barcelona, 1999.

LENNE, G., *El cine fantástico y sus mitologías*, ed. Anagrama ,Barcelona, 1974.

LEONARD, G., "Keeping Ourselves in Suspense: The Imagined Gaze and Fictional Construction of the Self in Alfred Hitchcock and Edgar Allan Poe", en P.; *Suspense*.

Conceptualizations, Theoretical Analyses and Empirical Explorations, Wulff Vorderer, H. J; Friedrichsen, M. (ed.), LEA's Communication Series, New Jersey, 1996.

LEUTRAT, J.-L., *Vida de Fantasmas. Lo Fantástico en el Cine*, ed. Contraluz, Valencia, 1995.

LÉVY, M., *Lovecraft: A Study in the Fantastic*, ed. Wayne State University Press, trans. S. T. Joshi, Detroit, 1988.

LÉVY-STRAUSS, C., "The Structural Study of Myth", en *Structural Anthropology*, Garden City (ed.), New York, 1967, pp. 202-228.

LEWIS, C. S., *Of Other Worlds. Essays and Stories*, New York, 1966.

---, *De este y otros mundos. Ensayos sobre literatura fantástica*, ed. Alba Editorial, Barcelona, 2004

---, *El Problema del Dolor*, ed. Ediciones Rialp, Madrid, 2004.

LIPOTEVSKY, G., *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, ed. Editorial Anagrama, Barcelona, 1993.

LIPOTEVSKY, G., SERROY, J., *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, ed. Anagrama, Barcelona, 2009.

LOSILLA, CARLOS, *El cine de terror. Una introducción*, Paidós, Barcelona, 1993.

LOVECRAFT, H.P., *El Horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*, Ed. Edaf, Madrid, 2002.

---, "Notas sobre los escritos de literatura fantástica", en *La noche del océano y otros escritos*, Ed. Edaf, Madrid, 2003.

LUKACS, G., *Prolegómenos a una estética marxista: sobre la categoría de la particularidad*, ed. Ediciones Grijalbo, Barcelona, 1969.

---, *Teoría de la Novela*, ed. Edhasa, 1971.

LYON, D., *Postmodernidad*, ed. Alianza Editorial, Madrid, 1999.

MAGISTRALE, T., *Stephen King: America's Storyteller*, ed. Greenwood, California, 2010.

MAGRIS, C., *Utopía y desencanto. Historias, esperanzas e ilusiones de la modernidad*, ed. Anagrama, Barcelona, 2001.

- MANLOVE, C. N., *Modern Fantasy*, ed. Cambridge University Press, London, 1975.
- MANNONI, L., *Trois Siècles de Cinéma: de la lanterne magique au cinématographe*, ed. Réunion de Musées Nationaux, París, 1995.
- MARIÑO ESPUELAS, A., "Entro lo posible y lo imposible: el relato fantástico", en *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*, Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno (ed.), Asociación Cultural Xatafi y Universidad Carlos III de Madrid, Madrid 2008, pp. 40-54.
- MARTÍN, R., *Las manifestaciones del doble en la narrativa breve española contemporánea*, Universidad Autónoma de Barcelona, 2006.
- MARTÍN ARIAS, L., "Lo Fantástico Cinematográfico: ¿Un Género de Terror?", *Escritos-1, Ciclo de Cine Fantástico*, nº1, Filmoteca de la Caja de Ahorros Popular de Valladolid, 1985, pp. 1-3.
- , "La imagen de lo imaginario", *Escritos-25*, nº 25, Filmoteca de la Caja de Ahorros Popular de Valladolid, 1988, pp.1-6.
- , "Consideraciones entorno al fantasma", *Trama y Fondo*, nº 10, 2001, pp. 1-12.
- MARTÍNEZ, L., "Cuando el miedo te hace millonario", *El Mundo*, 2009.
- MATHEWS, R., *Fantasy, The Liberation of Imagination*, ed. Taylor and Francis Routledge, 2002.
- MATHIESEN, T., *Silently Silenced: Essays on the Creation of Acquiescence in Modern Society*, ed. Waterside Press, 2004.
- MAUPASSANT, G., "Lo Fantástico", en *Maupassant: Periodista y cronista*, G. Delaissement (ed.), Editions Albin Michel, París, 1956, pp. 192-193.
- , *El miedo*, ed. Artemisa ediciones, Madrid, 2008.
- MCBRIDE, J., *Steven Spielberg: A Biography*, ed. Simon and Schuster, New York, 1997.
- Méliès, le cinémagicien, (documentaire de Jacques Mény accompagné de 15 films de Méliès)* J, Meny, 2008.
- METZ, C., *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*, ed. Indiana University Press, Indiana, 1982.
- MILNER, M., *La Fantasmagorie: Essai sur l'optique fantastique*, ed. P.U.F., París, 1982.

MINGALLÓN, L., “Cine y videojuegos estrechan sus lazos para salvar distancias”, *El País*, 2011.

MIRET, R., “M, el vampiro de Dusseldorf, de Fritz Lang (1931)”, *Dirigido por...*, nº 335, 2004.

MOLINA FOIX, J. A., “Introducción”, en *El horror según H. P. Lovecraft*, J. A. Molina Foix (ed.), Vol. 1, Siruela, Madrid, 1990, pp. 9-15.

---, *Alter Ego. Cuentos de dobles (una antología)*, ed. Siruela, Madrid, 2007.

MONDELO, E., “Del hacer y el decir. Sobre la identidad narrativa de los personajes”, *CIC*, Servicio de Publicaciones UCM, nº 2, Madrid, 1996.

MONTAIGNE, M., PINGANAUD, C., *Journal de voyage*, ed. Ed.Arlea, 1998.

MUÑOZ, J. J., *Cine y misterio humano*, ed. Ediciones Rialp, Madrid, 2003.

MUSIL, R., *Precision and Soul*, ed. University of Chicago Press, Chicago, 1990.

NICHOLLS, P., *Fantastic Cinema: An Illustrated Survey*, ed. Ebury Press, 1984.

NIKOLAJEVA, M., *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*, ed. Almqvist & Wiksell International, Stockholm, 1988.

---, *From Mythic to Linear. Time in Children`s Literature*, ed. Scarecrow Press INC, London, 2000.

---, “Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern”, *Marvels & Tales: Journal of Fairy-Tale Studies*, Vol. 17, nº 1, 2003, pp. 138–156.

NOREN, M. E., “Beneath the Invisibility Cloak: Myth and the Modern World View in J. K. Rowling`s Harry Potter”, Wright State University, 2004.

O`BRIEN, F. J., “¿Qué es eso?”, en *La lente de diamante y otros relatos de terror*, Valdemar, Madrid, 1993.

OLSEN, L., *Ellipse of Uncertainty: An introduction to Postmodern Fantasy, Contributions to the Study of Science Fiction and Fantasy.*, ed. Greenwood New York, 1987.

ORENSTEIN, C., *Caperucita al desnudo*, ed. Ed. Critica, Barcelona, 2006.

OTTO, R., *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*, ed. Alianza, Madrid, 2001.

---, *Ensayos sobre lo numinoso. Complemento inédito en castellano de Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios (1917)*, ed. Editorial Trotta, Colección: Estructuras y Procesos, Madrid, 2009.

PALACIOS, J., “La ciudad de los miedos indecibles”, en *Imágenes del mal. Ensayos de cine, Filosofía y literatura sobre la maldad*, Valdemar, Madrid, 2003.

PALMER, J., *Thrillers: La novela de misterio. Génesis y estructura de un género popular*, ed. Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1983.

PANCRITIUS, M., “Die magische Flucht, ein Nachhall uralter Jenseitsvorerlungen”, *Anthropos. Internationale Zeitschrift für Völker und Sprachkunde*, nº 8, Wien, 1913, pp. 858 s.

PARÉ, A., *Monstruos y prodigios*, ed. Siruela, Madrid, 1987.

PARKER, J. A., *Narrative Form and Chaos Theory in Sterne, Proust, Woolf, and Faulkner*, ed. Palgrave Macmillan, New York, 2007.

PARREÑO, J. M., *Cuentos de sombras*, ed. Siruela, Madrid, 1989.

PENZOLDT, P., *The Supernatural in Fiction*, ed. Peter Nevill, London, 1952.

PÉREZ FERNÁNDEZ, V., “Estrategias Psicológicas de Terror en el Cine”, en *Psicología y Cine: Vidas Cruzadas*, A. García García (ed.), Aula Abierta, Madrid, 2006, pp. 247-265.

PÉREZ MORALES, R. F., *Las Fuentes del Miedo en H. P. Lovecraft*, Universidad de las Américas Puebla, 2007.

PHELAN, P., “The Ontology of Performance: Representation Without Reproduction”, *Unmarked: The Politics of Performance*, Routledge, London and New York, 1993.

PINTOR IRANZO, I., “Los Desnudos y los muertos: La representación de los muertos y la construcción del otro en el cine contemporáneo: El Caso de M. Night Shyamalan”, *Formats Revista de Comunicación Audiovisual*, nº 4, 2005, pp. 2-28.

---, “Melancolía y sacrificio en la Ciencia Ficción Contemporánea”, *Formats*, nº 5, (2009), pp. 1-10.

POE, E. A., “Prólogo”, en *Narraciones Extraordinarias*, Mauro Armiño (ed.), Madrid, 2006.

---, *Historias extraordinarias*, Charles Baudelaire (ed.), Akal, Madrid, 2007.

PRADA, J. M.(ed.), *Cuentos populares irlandeses*, ed. Siruela, Madrid, 1994.

PRAWER, S. S., *Caligari's children: The film as tale of terror*, ed. Oxford University, Oxford, 1980.

PROPP, V., *Morfología del Cuento Maravilloso*, Ediciones Akal, Madrid, 1998.

---, *Las raíces históricas del cuento*, Editorial Fundamentos, Madrid, 2008.

PRÓSPER RIBES, J., "El Héroe Clásico en el relato cinematográfico", *Área Abierta*, nº 13, 2006.

PUNTER, D., *The Literature of Terror*, ed. Longman, Londres, 1980.

---, *The literature of terror: A history of gothic fictions from 1765 to the present day*, ed. Longman, London & New York, 1995.

--- (ed.), *A companion to the gothic*, ed. Blackwell, London, 2000.

RABKIN, ERIC S., *The Fantastic in Literature*, ed. Princeton University Press New Jersey, 1976.

--- (ed.), *Fantastic Worlds. Myths, Tales and Stories*, Oxford, 1979.

REISZ, S., "Las ficciones fantásticas y sus relaciones con otros tipos ficcionales", en *Teoría y análisis del texto literario*, Hachette, Buenos Aires, 1989, pp. 132-151.

RICOUER, P., *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*, ed. Siglo XXI Editores, México, 2000.

ROAS, D., *Teorías de lo Fantástico*, ed. Arco Libros, Lecturas, Madrid, 2001.

---, "El género fantástico y el miedo", *Quimera*, nº 218-219, 2002, pp. 41-45.

---, *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Editorial Páginas de Espuma, Madrid, 2012.

RODARI, G., *Gramática de la Fantasía. Introducción al arte de inventar historias*, Ediciones del Bronce, Barcelona, 2001.

RODRÍGUEZ, H. J., *El miedo: trayecto hacia el cinematógrafo*, ed. Asociación Cinéfila RE BROSS, Cáceres, 1999.

SALISBURY, M. (ed.), *Tim Burton por Tim Burton*, Alba Editorial, Barcelona, 2000.

SALMINEN, J., *Fantastic in Form, Ambiguous in Content: Secondary Worlds in soviet children's Fantasy Fiction*, University of Turku, 2009.

SAN PABLO, P., "Nuevas perspectivas metodológicas para un estudio del "agujero de la realidad" en el cine", en *Investigar la Comunicación hoy. Revisión de políticas*

científicas y aportaciones metodológicas. Simposio Internacional sobre Política Científica en Comunicación, Universidad de Valladolid (ed.), Segovia, 2013, pp. 941-956.

SANCHEZ-ESCALONILLA, A., “De la caverna al Chinese Theater: la pantalla de cine como espejo del drama humano”, *Revista de Comunicación*, nº 6, 2007, pp. 46-69.

---, *Estrategias de guion cinematográfico*, ed. Ariel, Barcelona, 2001.

---, *Diccionario de creación cinematográfica*, ed. Ariel, Barcelona, 2003.

---, *La infancia como constante y su evolución en la obra cinematográfica de Steven Spielberg*, UCM, 1993.

---, *Fantasia de aventuras: claves creativas en cine y novela*, ed. Ariel, Barcelona, 2009.

---, “Fantasía de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine”, *Comunicación y Sociedad*, año XXII, nº 2, 2009, pp. 109-137.

---, “Hollywood y el arquetipo del atrincherado. Clave dramática y discurso político del 11-S”, *Revista Latina de Comunicación Social*, nº 64, 2009), pp. 926-937.

---, “Incomunicación y trauma en el cine de M. Night Shyamalan”, *FILMHISTORIA Online*, año XXII, nº 1, 2012.

SANMARTÍN, P., *La finalidad poética en el formalismo ruso: el concepto de desautomatización*, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2006.

SANZ GONZÁLEZ, F., “Do cats eat bats or do bats eat cats?: el juego de la doble realidad en Alice’s Adventures in Wonderland, de Lewis Carroll.”, *Didáctica*, nº 8, 1996, pp. 281-294.

SARICKS, J., *The readers' advisory guide to genre fiction*, ALA Editions, Berkeley, 2001.

SCHOPENHAUER, A., *Ensayo sobre las visiones de fantasmas*, Valdemar, Madrid, 1998.

SCHULTZ, D. E., 'From Microcosm to Macrocosm: The Growth of Lovecraft's Cosmic Vision', en *An Epicure in the Terrible: a centennial anthology of essays in honor of H. P. Lovecraft*, S. T. Joshi y D. E. Schultz (ed.), Associated University Press, New Jersey, 1991.

SEARLES, B., *Films of Science Fiction and Fantasy*, ed. AFI Press/Harry N. Abrams, New York, 1988.

SERRA, E., "El cuento fantástico", en *Tipología del cuento literario*, Cupsa Editorial, 1978, pp. 105-25.

SHELLEY, M., "Frankenstein o Prometeo en la Era de la Máquina", en *Frankenstein*, Editorial Lectorum, México, 2001.

SHYAMALAN, M. N., *Entrevista con el autor*, Gabriel García Mingorance, Madrid, Febrero 2011.

SHKLOVSKI, V. , "Art as Technique", *Literary Theory: An Anthology*, Blackwell Publishing, Wiley, 2010.

SIEBERS, T., *Lo fantástico romántico*, ed. F.C.E., México, 1989.

SIMMONS, E., *Chekhov: A Biography*, ed. Chicago University Press, Chicago, 1962.

SOLAZ FRASQUET, L., *Tim Burton y la Construcción del Universo Fantástico*, Universidad de Valencia, 2003.

SOLOMON, M., "Up-to-Date Magic: Theatrical Conjuring and the Trick Film", *Theatre Journal*, Vol. 58, nº 4, 2006.

---, *Disappearing tricks: Silent Film, Houdini, and the New Magic of the twentieth century*, University of Illinois Press, Champaign, 2010.

SOURIAU, E., *La correspondencia de las artes: elementos de estética comparada*, ed. Fondo De Cultura Económica, USA, 1986.

The Making of Close Encounters of The Third Kind), Steven Spielberg, 2001.

STEVENSON, R. L., *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, ed. Cátedra, Madrid, 1999.

STOKES, M., MALTBY, R.(ed.), *Hollywood Spectatorship. Changing perceptions of cinema audiences*, British Film Institute, London, 2001.

SUÁREZ, M., *Dramaturgia audiovisual: guión y estructuras de informativos en radio y televisión*, ed. Comunicación Social, Sevilla, 2007.

SWINFEN, A., *In Defence of Fantasy. A Study of the Genre in English and American Literature since 1945*, London, 1984.

SYMES, M., *Magic and Illusion*, ed. Shire Publications, Buckinghamshire, 2004).

TELOTTE, J. P., "The doubles of fantasy and the space of desire", *Film Criticism*, Vol. 7, nº 1, 1982, pp. 56-68.

---, *Dreams of Darkness: Fantasy and the Films of Val Lewton*, ed. University of Illinois Press, Chicago, 1985.

---, *El cine de ciencia ficción*, ed. Cambridge University Press, Madrid, 2002.

TOBIAS, R., *El guion y la trama: fundamentos de la escritura dramática audiovisual*, ed. Ediciones Internacionales Universitarias, Madrid, 1999.

TODOROV, T., *Introducción a la literatura Fantástica*, ed. Ediciones Coyoacán, Mexico, 2005.

TOLKIEN, J. R. R., "On Fairy Stories", *The Tolkien Reader*, New York, 1966, pp. 60-66.

---, *Los monstruos y los críticos y otros ensayos.*, ed. Minotauro, Barcelona, 1998.

TOMASHEVSKI, B., "Fabula y siuzhet", en *Antología del formalismo ruso y el grupo de Bajtin. Semiotica del discurso y posformalismo bajtiniano*, Emil Volek (ed.), Editorial Fundamentos, Madrid, 1995, pp. 149-165.

TRANCÓN, M., "En torno a lo fantástico", en *La literatura fantástica en la prensa del Romanticismo*, Magnánim, Diputació de Valencia Institució Alfons, Valencia, 2000, pp. 17-28.

TRÍAS, E., *Lo Bello y lo Siniestro*, ed. Debols!llo, Barcelona, 2006.

TRUFFAUT, F., *El cine según Hitchcock*, ed. Alianza Editorial. Madrid, 1974.

TUBAU, D., *Las Paradojas del guionista: Reglas y excepciones en la práctica del guión*, ed. Alba Editorial, 2007.

USANDIZAGA, H., "Lo cotidiano y su sombras: estrategias cognitivas en el relato fantástico", *Investigaciones semióticas II : lo cotidiano y lo teatral*, Vol. 1, 1992, pp. 425-438.

V.V.AA., "Lucanor", *Lucanor: Creaciones e investigación : Revista del cuento literario*, nº 14 (1997).

---, *Espacios y tiempos de lo fantástico: una mirada desde el siglo XXI*, P. Gimber, A. Andrade, M. Goicoechea (ed), Peter Lang, Bern, 2010.

---, *The End of Cinema as we know it. American Film in the Nineties*, ed. New York University Press, New York, 2001.

---, *Imágenes del Mal*, ed. Valdemar, Madrid, 2003.

---, *Jabberwock I. Anuario de ensayo fantástico*, ed. Bibliopolis, 2005.

VALE, E., “Transición de la acción” y “Alteración y ajuste”, en *Técnicas del guión para cine y televisión*, Gedisa, Barcelona, 1996.

VARMA, D. P., *The Gothic Flame*, ed. The Scarecrow Press, New York and London, 1987.

VAX, L., *Arte y literatura fantásticas*, ed. Editorial Universitaria, 1971.

---, *La séduction de l'étrange (Étude sur la littérature fantastique)*, ed. P.U.F., París, 1987.

VELEZ, J. R., “Presencias indefinidas y relato fantástico”, *Herejía y belleza: Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, nº 1, 2013, pp. 163-184.

VILA, S., *La escenografía: cine y arquitectura*, ed. Cátedra, Madrid, 1997.

VOGLER, C., *El viaje del escritor*, ed. Ma non Troppo, Madrid, 2002.

WALPOLE, H., *Selected Letters*, ed. J.M. Dent & Sons Ltd, London, 1939.

---, *El Castillo de Otranto*, ed. Bruguera, Barcelona, 1982.

WARTON, E., *Relatos de fantasmas*, ed. Alianza Editorial, Madrid, 1978.

WEAVER, J. B., TAMBORINI, R., *Horror Films. Current Research on Audience Preferences And Reactions*, ed. III James B. Weaver, Ron Tamborini. LEA'S Communication Series, New Jersey, 1996.

WEBER, M., *Historia Económica General*, ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1997.

WELLS, H. G., “El Doppelgänger del Señor Marshall”, en *El nuevo Fausto y otras narraciones*, Valdemar, Madrid, 2002.

WHITEHEAD, A., *Trauma Fiction*, ed. Edinburgh University Press, Edinburgh, 2004.

WILLIAMSON, A., “King, Kubrick & The Shining”, web: <http://thewordslinger.com/posts.php?id=37>.

WOOD, S. (ed.), *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction by Ursula Le Guin*, ed. Putnam, Nueva York, 1979.

WULFF, H. J., “Suspense and the Influence of Cataphora on Viewers' Expectations”, en *Suspense. Conceptualizations, Theoretical Analyses and Empirical Explorations*, P. Wulff, H. J. Vorderer, M. Friedrichsen, (ed.), LEA's Communication Series, New Jersey, 1996, pp. 1-17.

YATES, D. A. (ed.), *Otros mundos. Otros fuegos. Fantasía y realismo mágico en Iberoamérica (Memoria del XVI Congreso del Instituto Internacional de Literatura Iberoamericana)*, ed. Michigan State University, East Lansing, 1975.

YOLEN, J., *Touch Magic. Fantasy, Faerie and Folklore in the Literature of Childhood*, New York, 1981.

---, "Here There Be Dragons", *Top of the News*, n° 39, 1982, pp. 54-56.

ZIPES, J., *Fairy Tales and the Art of Subversion*, London, 1983.

---, *Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk and Fairy Tales*, ed. University Press of Kentucky, Kentucky, 2002.

ŽIŽEK, S., "The Violence of the Fantasy", *The Communication Review*, n° 6 2003, pp. 275-287.

ZUNZUNEGUI, S., "El resplandor, de Stanley Kubrick (*The Shining*, USA, 1980)", en *Contracampo: ensayos sobre teoría e historia del cine*, Cátedra, (adrid, 2007, pp. 586-90.