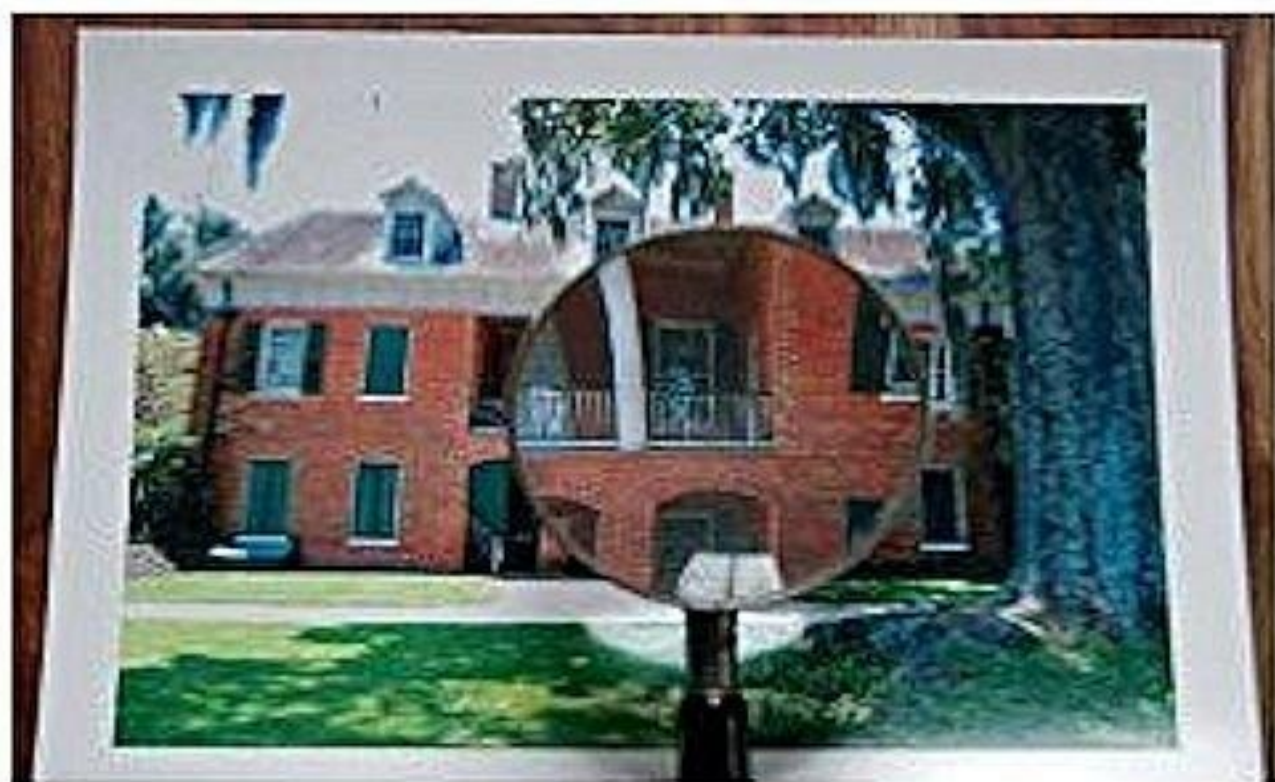


# LO FANTÁSTICO EN LA LITERATURA Y EL CINE

DE EDGARD ALLAN POE  
A FREDDY KRUEGER



DANIEL FERRERAS  
SAVOYE

Lectulandia

Este estudio, considerado por la crítica tanto como por los aficionados como acaso el texto más influyente en lengua española en cuanto a la definición del género fantástico se refiere, presenta una descripción semio-estructural de lo fantástico, clara y funcional, que nos permite avanzar hacia una comprensión a la vez más totalizante y convincente del género, resolviendo de paso las incertidumbres críticas que dejó en pie el otro gran crítico de lo fantástico, Tzvetan Todorov, en su *Introducción a la literatura fantástica*.

**Lectulandia**

Daniel Ferreras Savoye

# **Lo fantástico en la literatura y el cine**

**De Edgard Allan Poe a Freddy Krueger**

ePub r1.0

Titivilus 25.11.15

Título original: *Lo fantástico en la literatura y el cine*

Daniel Ferreras Savoye, 1995

Diseño de cubierta: La Vieja Factoría

Editor digital: Titivilus

ePub base r1.2

---

**más libros en [lectulandia.com](http://lectulandia.com)**

---

Para todos los amantes de lo fantástico

## Agradecimientos y reconocimientos

Quiero expresar aquí mi más profundo agradecimiento a todos los que me han ayudado y animado a lo largo de la composición de este trabajo:

A Eugene Gray y Laurence Porter por haber sido los primeros en creer en mi visión del género fantástico;

A Malcolm y Patricia Compitello, por su ayuda incondicional desde el primer día de mi vida en Estados Unidos;

A Robert Elkins, que me dio la oportunidad de comenzar mi carrera en la Universidad de West Virginia, por confiar en mí;

A Frank y Peggy Medley, por su interés en este proyecto en particular y en mi carrera en general;

A Cristina Dávalos, que me animó día tras día, con cariñosa paciencia;

Mención muy especial a todos los de Video One; a Brian Stewart, «The Video Guy», por sus valiosos consejos y por haberme guiado a través de la jungla terrorífica de las películas llamadas «de terror»; a Ronda Parsons y a Scott Twigg por su infinita paciencia conmigo a la hora de proveerme con referencias cinematográficas: «Thanks, guys — I couldn't have done it without you».

Y a John H. Hagen y a Jennifer Lawrence por todo lo demás.

## Prólogo a la edición digital

*Lo fantástico en la literatura y en el cine: de Edgar A. Poe a Freddy Krueger* salió hace más de quince años en una pequeña editorial sin pretensiones y de tiradas modestas, y hubiera podido tener el destino que comparten muchos estudios de crítica literaria, independientemente de su validez, es decir, desaparecer rápidamente enterrado bajo las nuevas tendencias teóricas, que se van renovando cada vez más a menudo para servir tanto a los intereses editoriales como a las necesidades profesionales de los universitarios, sometidos a la dura ley del «publica o perece».

Pero no fue así.

*Lo fantástico* se ha seguido leyendo y citando, con o sin el nombre de su autor (según el profesor Fernando Ángel Moreno: «Es un libro que se cita muy a menudo sin citarlo»). Frases y hasta párrafos enteros de *Lo fantástico*, sacados sobre todo de los capítulos dedicados a la teoría de lo fantástico y a lo fantástico en lengua española, llevan un poco más de una década viajando por la red en decenas de sitios, no siempre asociados con el nombre de su autor, y la descripción estructural del efecto fantástico, tal y como se expone en este libro, ha tenido el honor de inspirar a prestigiosos universitarios, tanto en España como en América, que no siempre recordaron dónde habían hallado dicha inspiración. Desde sitios de Internet de aficionados hasta libros académicos premiados, *Lo fantástico* ha tenido una influencia innegable en los estudios dedicados al género en lengua española a lo largo de los últimos quince años, bastante más que su autor, cuyo nombre se dejaron muchos en el tintero; mera distracción, sin duda.

Pero sería de mal gusto quejarme de que mi libro haya sobrevivido en el panorama crítico durante casi dos décadas, aunque el apellido que lo acompañaba no haya tenido tanta suerte: después de todo, a lo más que puede aspirar cualquier autor o autora es a desaparecer detrás de su obra, y en este sentido, hay que reconocer que he estado muy bien servido. *Lo fantástico* fue el primer libro dedicado al género en presentar la importancia teórica del escritor francés Guy de Maupassant en la génesis de la literatura fantástica moderna, y en analizar los dos cuentos llamados «El miedo», y la crónica que dedica al género, «Le Fantastique» («Lo fantástico»), textos fundamentales, pues establecen una base epistemológica para describir lo fantástico moderno. Desde entonces, parece que la mayoría de los universitarios de lengua española que se dedican a lo fantástico han descubierto a su vez la importancia del autor de «El Horla» respecto al género, y algunos hasta conocen su crónica, «Le Fantastique», lo cual tiene mucho mérito, ya que no creo que exista ninguna edición en lengua castellana, y que la totalidad de la crónicas de Maupassant forman 3 volúmenes en francés que ahora mismo están descatalogados; yo tuve la suerte de poder leerlos en los años ochenta, cuando estaba de graduado en Michigan State

University, donde, por cierto, también estudiaron los protagonistas de *Posesión infernal*. Me alegro sinceramente de que Maupassant se haya beneficiado de *Lo fantástico* más que yo, y hasta me parece justo: le dediqué mi tesis de doctorado — precisamente acerca de sus cuentos fantásticos—, y la teoría semio-estructural del efecto fantástico que se desarrolla a continuación nació analizando sus relatos. Que *Lo fantástico* haya sido, sin falsas modestias, el primer estudio en establecer la importancia de Guy de Maupassant en el género desde el punto de vista teórico y que haya beneficiado a los lectores y lectoras de lengua española, es para mí una manera como otra de pagar mis deudas.

Se puede explicar tanto el éxito de *Lo fantástico* como su influencia —declarada o no— por varias razones. La primera es la suerte y no tiene explicación. En segundo lugar, se puede agradecer a las circunstancias que este primer libro, escrito a altas horas de la madrugada con todo el entusiasmo y la ilusión de un principiante, haya tratado de un tema que estaba a punto de ponerse muy de moda, y lo haya hecho de una manera empírica, como lo puede ser la lectura semio-estructural. Una de las consecuencias más obvias de la deriva meta-teórica pos-derridiana que tanto ha seducido a la crítica literaria a lo largo de las últimas tres décadas ha sido el abandono puro y simplemente del estudio de los géneros narrativos; si el pos-estructuralismo se niega a distinguir entre un texto literario y un ensayo crítico, ya que todo se ha vuelto literatura, hay pocas probabilidades de que le interese distinguir entre lo fantástico y lo maravilloso, o lo extraño y la ciencia ficción (o un cuento de Poe y la cuenta del gas, pero éste ya es otro debate).

*Lo fantástico*, a pesar de publicarse en medio de la tormenta pos-estructuralista de fin de siglo, no seguía las pautas posmodernas, sino más bien confiaba en la lectura atenta y analítica de las obras; lo cual, queda demostrado, sigue siendo más convincente y productivo que la mera especulación abstracta e ideológicamente motivada que caracteriza la gran mayoría de los estudios supuestamente literarios de las últimas dos décadas. De nuevo, otro debate.

El análisis empírico tiene una ventaja sobre la especulación meta-teórica: no se pasa tan rápidamente de moda. Los rasgos estructurales del género fantástico tal y como se presentan en estas páginas están basados en un corpus de estudio tangible: otra posible razón para su éxito inesperado. Desde el punto de vista teórico, el estudio de los géneros narrativos no ha progresado, más bien lo contrario: víctima colateral de los afanes supuestamente filosóficos de los críticos literarios posmodernos, el análisis textual ha cedido el paso a las abstracciones sobre-conceptualizadas, cuyo significado no dura más que lo que dura una moda intelectual. *Lo fantástico* sigue siendo, pues, tan válido hoy como lo era cuando se escribió, tanto como lo es la revisión crítica del conocido estudio de Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, en el capítulo dedicado a la teoría de lo fantástico, que tiene además el mérito de haber apuntado por primera vez los fallos de los parámetros tanto históricos como estructurales de Todorov para poder desarrollar una teoría más funcional y



totalizante.

Esta edición es una edición corregida, revisada y aumentada; se han eliminado algunas torpezas estilísticas —aunque seguramente no todas—, se han aclarado varios conceptos acerca de la teoría de lo fantástico, y se han desarrollado algunos aspectos de lo fantástico en lengua española. He resistido la tentación de actualizar los ejemplos cinematográficos, aunque sí conviene subrayar el hecho de que el remake de la película *Posesión infernal*, analizada en el capítulo sobre la brujería, ha salido este mismo año; la suerte sigue sin tener explicación. En cuanto a la bibliografía crítica, la pregunta no se ha planteado: no tengo conocimiento de que haya salido ninguna nueva teoría de la narración fantástica convincente que no se inspire directamente en los parámetros establecidos en este libro; que sus autores y autoras hayan tenido la delicadeza de reconocerlo o no.

Agradezco de todo corazón a José Marzo su paciencia y ayuda —desde luego rayando en lo sobrenatural— para llevar a cabo esta edición que sin él no hubiera sido posible.

Y ahora, sólo me queda por desear que los lectores cibernéticos disfruten de *Lo fantástico* tanto como parecen haber disfrutado de él hasta ahora los amantes del género, y sobre todo, tanto como disfrutó su autor cuando lo escribió.

Gracias a todos.

DFS

Masontown, viernes 13 de diciembre de 2013

# Introducción

Este estudio no se propone establecer un catálogo de todas las obras pertenecientes al género de la narración fantástica, ni perfilar un historial exhaustivo de lo que se ha dado en llamar «lo fantástico». Se trata más bien de analizar los elementos estructurales fundamentales de este tipo de narración y su evolución, escogiendo como punto de partida las obras a la vez más ejemplares y mejor conseguidas del género. A la hora de seleccionar un corpus de estudio, la supervivencia artística de tal o cual obra puede servir como punto de referencia más o menos justificado; sin embargo, los cánones establecidos por la historia literaria y cinematográfica en cuanto a lo fantástico se refiere no bastan para decidir entre lo bueno y lo malo, y se han vuelto rápidamente una traba más que una ayuda, como suele ocurrir con cualquier intento de racionalizar cualitativamente los méritos puramente estéticos de una producción artística determinada.

Las obras comentadas reflejan, pues, tanto el juicio de la posteridad como el gusto personal del autor. Se ha procurado siempre justificar su inserción en este estudio, sean textos o películas, exponiendo sus características propiamente fantásticas. Varios autores y obras que merecerían mención se han tenido que dejar de lado para insistir en los textos y películas más dignas de pertenecer a ese conjunto normativo siempre dudoso que llamamos el «canon».

Debido al éxito del género fantástico en la pantalla, la narración fantástica se examina desde el punto de vista no solamente literario, sino también cinematográfico. Si aceptamos la perspectiva de la literatura comparada, sería indudablemente un error el ignorar la importancia de la narración fílmica en el horizonte cultural actual, y más aún tratándose del género fantástico. Por su idiosincrasia, el lenguaje cinematográfico es propicio al efecto fantástico, pues facilita tanto la identificación de espectador con el universo ficticio representado como su sorpresa ante el elemento sobrenatural, que de ninguna manera puede faltar en una narración de tipo fantástico.

El presente estudio seguirá un orden temático e histórico, procediendo por obras y autores más que por movimientos y tendencias. Aunque se haya siempre procurado mantener una cronología lógica, la simultaneidad de algunas fechas literarias y cinematográficas nos obligará a dar leves saltos temporales, fuera de la rigidez de un proceso puramente lineal.

# I. Teoría de lo fantástico

Lo fantástico —sea considerado como género o efecto narrativo— corresponde a un tipo de narración particular, que a menudo se confunde con otros géneros vecinos, como la ciencia ficción o el terror. De hecho, la palabra «fantástico» se ha utilizado en contextos tan variados que ha perdido hoy por hoy mucho de su significado intrínseco, sin por eso dejar de tener éxito, aunque sólo sea desde un punto de vista comercial. Abundan las antologías de textos fantásticos, tanto en Europa como en América, y se han ido multiplicando las publicaciones y los congresos exclusivamente dedicados al género.<sup>[1]</sup> Lejos de progresar hacia una definición funcional de la narración fantástica, las diversas tendencias críticas que han examinado este fenómeno literario no han hecho más que complicar el asunto, y resulta actualmente difícilísimo, si no imposible, sintetizar estos análisis, a menudo contradictorios, para llegar a una visión totalizante del género fantástico. Uno de los ejemplos más representativos de estas exageraciones críticas se encuentra en la obra del francés Schneider, *La littérature fantastique en France*, y en la del americano Rabkin, *The Fantastic in Literature*; a pesar de sus diferentes horizontes críticos, tanto Schneider como Rabkin acaban deduciendo de su investigación que casi todo tipo de ficción no-realista es fantástica. Rabkin asimila a lo fantástico tanto el género policiaco, encabezado por Agatha Christie,<sup>[2]</sup> como el de ciencia-ficción, representado por Julio Verne, lo cual es inaceptable cuando pensamos en las diferencias evidentes que pueden existir entre una narración pseudo-lógica, como lo puede ser una historia de detectives o un relato de ciencia ficción, y un cuento fantástico que precisamente reivindica la irracionalidad y lo inexplicable.

A pesar de esta aparente confusión, siguen en pie, de alguna manera, las distinciones generativas elaboradas por Tzvetan Todorov, en su estudio ahora clásico *Introduction à la littérature fantastique*. Todorov delimita tres categorías fundamentales de ficción no-realista: lo maravilloso, lo extraño y lo fantástico. Según él, cada uno de estos tres géneros reposa sobre la manera de explicar los elementos sobrenaturales que caracterizan estos tres tipos de narración; si el fenómeno sobrenatural se explica racionalmente al final del relato, como en «Los crímenes de la calle Morgue», de Poe, entonces estamos en el género de «lo insólito». Lo que parecía a primera vista escapar a las leyes físicas del mundo tal y como lo conocemos no es en realidad más que un engaño de los sentidos, por llamarlo de alguna manera, que se acabará resolviendo según estas mismas leyes, que sólo se desafían en apariencia. Éste es el caso de una gran mayoría de narraciones de tipo policiaco.

Si, por el contrario, el fenómeno natural permanece sin explicación cuando se acaba la narración, entonces nos encontramos ante «lo maravilloso», como sería el

caso, por ejemplo, de cualquier cuento de hadas, fábula o leyenda, donde hablan los animales, etcétera. Damos por descartado que el lobo tenga el don de la palabra en el cuento de Caperucita Roja y aceptamos sin la menor duda que el hada madrina de la Cenicienta sea capaz de transformar una calabaza en una carroza; todos estos detalles irracionales forman parte tanto del universo como de la estructura de cualquier cuento de hadas.

Para Todorov, el género fantástico se encuentra en la frontera entre lo insólito y lo maravilloso, y el efecto fantástico no dura más que lo que tarda el lector en decidir si el problema planteado por la narración se puede explicar de una manera racional o no; lo fantástico según Todorov depende exclusivamente de la duda provisional del receptor ante el mensaje, antes de catalogarlo en la esfera de lo insólito (realista) o la de lo maravilloso (anti-realista). Todorov califica lógicamente el género fantástico de «evanescente»<sup>[3]</sup> y rechaza la posibilidad de que un texto permanezca fantástico una vez concluido el sintagma narrativo: es insólito si tiene explicación y maravilloso si no la tiene. Lo propiamente fantástico, según él, no ocupa más que «el tiempo de una incertidumbre», hasta que el lector opte por una respuesta u otra.

En el *Manuscrito encontrado en Zaragoza*, de Potocki, que Todorov parece considerar como una base concreta y ejemplar para su teoría, vemos cómo un joven cree hacer el amor con dos hermosas doncellas en una habitación suntuosa, cuando en realidad se acuesta con dos cadáveres putrefactos debajo del patíbulo de dos hermanos bandidos recientemente ahorcados. Se siguen acumulando los detalles sobrenaturales hasta el final del relato, sin que ni el héroe de la historia ni el lector puedan decidir qué interpretación es la más adecuada.

El *Manuscrito encontrado en Zaragoza* se puede considerar desde luego como un relato fantástico, pero al mismo tiempo también contiene varios elementos que pertenecen más bien a lo maravilloso; por ejemplo, resulta difícil identificar el universo en el cual se desarrolla la acción, que poco a poco va cobrando las características de un universo legendario, poblado de fantasmas y con su propia lógica interna, totalmente opuesto al nuestro. Esto podría explicar en todo caso por qué Todorov lo usó como punto de partida para la elaboración de su teoría; se trataba de negar la posibilidad de un texto puramente fantástico y escogió, pues, un relato con fuertes tendencias maravillosas.

Resulta difícil seguir a Todorov cuando reduce el género fantástico a una simple duda entre un realismo de tipo insólito y lo maravilloso que sólo puede durar lo que tarda el receptor en determinar la naturaleza del mensaje, pues implica clasificar narraciones como «El Horla», «El horror de Dunwich», *Pesadilla en Elm Street* o *Posesión infernal* dentro del género maravilloso, junto con «Caperucita Roja», *Las aventuras de Peter Pan* y *El señor de los anillos*, ignorando tanto la intencionalidad del mensaje como la infinidad de variaciones semióticas que afectan su recepción: según este racionamiento, lo fantástico no sería un género narrativo independiente sino una simple encrucijada momentánea entre lo insólito y lo maravilloso, cuya

existencia efímera dependería exclusivamente de la credulidad o incredulidad del receptor. Dada la cantidad virtualmente ilimitada de posibles recepciones, que dependen tanto del contexto histórico, cultural y social como de las particularidades de la subjetividad de cada uno, producto de las experiencias que componen la conciencia fenomenológica individual, el supeditar la existencia —o en este caso, la inexistencia— de un género narrativo exclusivamente a la reacción del receptor, independientemente de su intencionalidad o de su composición estructural, se convierte en un ejercicio de alta especulación: la credulidad es libre —no como el miedo que intenta producir la narración fantástica— y algunos podemos dudar más o menos en decidir si el fenómeno inexplicado que nos presenta la narración tiene o no una explicación racional, o no decidir del todo. Más que un género narrativo «evanescente», lo fantástico se convertiría entonces en una simple impresión, tanto más vaga que Todorov no hace la distinción entre lo realista y lo verosímil; es decir que para un receptor medianamente educado, las aventuras de James Bond, que desafían constantemente nuestra incredulidad, son susceptible de volverse maravillosas en cualquier momento.

Las diferencias evidentes entre *El señor de los anillos* y *Pesadilla en Elm Street* —dejando a 007 de lado— no dependen solamente del receptor sino de la composición semio-estructural de ambas obras, cuyo conflicto primordial está basado en oposiciones binarias radicalmente diferentes: mientras que *El señor de los anillos* representa la eterna lucha entre el bien y el mal en un modo épico, manteniendo la autoridad narrativa a través de los paradigmas tradicionales del género, como largos viajes y grandes batallas, la estructura narrativa de *Pesadilla en Elm Street* está basada sobre la oposición entre lo posible y lo imposible: la vida típica de un grupo de jóvenes en una ciudad estadounidense sin ninguna particularidad por un lado, y la materialización inexplicable de una pesadilla por otro. Ya que la existencia de Freddy Krueger nunca se llega a explicar de manera racionalmente satisfactoria, no nos quedaría otro remedio, siguiendo la concepción de Todorov, que clasificar *Pesadilla en Elm Street* dentro de lo maravilloso, haciendo abstracción de la intencionalidad de la obra, que, obviamente, tiene muy poco que ver con la de *El señor de los anillos*: en última instancia, para Todorov, lo fantástico y lo maravilloso dicen lo mismo, y se vuelve a explicar su selección del *Manuscrito encontrado en Zaragoza* como corpus de estudio ejemplar, ya que, como se observó más arriba, el texto de Potocki acaba fusionando el efecto fantástico con un universo de fuertes tendencias maravillosas.

Existe evidentemente un género fantástico, distinto de lo insólito y de lo maravilloso, que sobrevive tanto a las dudas del receptor como a la conclusión del sintagma narrativo, y que estructura universo y conflicto narrativos a partir de la oposición binaria entre los aspectos más verosímiles de la realidad —generalmente los menos interesantes— y la aparición de un fenómeno que desafía abiertamente las leyes naturales, amenazando por consiguiente nuestras certidumbres epistemológicas más profundas. Esta oposición se establece desde el principio del sintagma narrativo

y no tiene posible resolución lógica: lo fantástico es la narración de lo inexplicable, y si algunos protagonistas tienen la suerte de escapar con vida, nuestras certidumbres epistemológicas, por su parte, nunca lo consiguen.

La distinción que hace Todorov entre lo insólito y lo maravilloso es desde luego tan fundamental como necesaria para progresar hacia una definición convincente del género fantástico, pero no se puede decir por otra parte que sea realmente original. El escritor francés Guy de Maupassant ya la percibió un siglo antes, en su crónica titulada «Lo fantástico» (*Le Fantastique*). Aunque Maupassant no deje clara la diferencia entre lo fantástico y lo insólito, o extraño, sí explícita la diferencia entre lo maravilloso y lo fantástico. Según él, el hombre de finales del siglo XIX ya no puede creer en las leyendas antiguas, y su percepción de lo sobrenatural ha cambiado para siempre. Maupassant achaca este cambio a los progresos técnicos que han modificado profundamente al ser humano y su visión del mundo, al mismo tiempo que se reorganizaban las estructuras sociales. El lector ya no es tan crédulo y las supersticiones y leyendas, nacidas de las «edades oscuras», ya no bastan para asustarlo. El autor tiene, pues, que hacer muestra de más sutileza para poder provocar ese escalofrío de inquietud y de duda tan propio del género fantástico. Encontramos en los cuentos fantásticos de Maupassant la ilustración perfecta de esta teoría, y demuestra el autor que «sólo se tiene miedo de lo que no se entiende» («*On n'a vraiment peur que de ce que l'on ne comprend pas*») [4], verdadero leitmotiv de su concepción del género fantástico. Lo que distingue un relato fantástico de un cuento de hadas es la oportunidad dada al lector por la narración fantástica de identificar el universo representado como el suyo propio, y de intentar, pues, racionalizar los elementos sobrenaturales que rompen no solamente con las leyes naturales del mundo tal y como lo conocemos, sino también con la posibilidad misma de conocimiento racional de la realidad.

De una manera perspicaz, y en eso adelantándose a esa otra figura prominente de género fantástico que será H.P. Lovecraft, Maupassant insiste mucho en el «miedo» que debe producir cualquier relato fantástico, miedo que no corresponde a la anticipación de circunstancias negativas, racionalmente proyectadas, sino a un terror al límite de lo indecible, cuya causa es la falta absoluta de explicación natural ante un fenómeno determinado. No es, pues, el miedo del soldado antes de la batalla ni la del marinero enfrentándose con la tormenta, sino el espanto que produce un fenómeno inexplicable.

Este miedo no sólo es producido por el elemento sobrenatural en sí mismo, sino también por la derrota de nuestra capacidad de comprender la realidad y estructurarla según unas reglas inmutables, como pueden ser las de las ciencias físicas o químicas.

Dos cuentos de Maupassant merecen ser mencionados, aunque no se consideren exactamente relatos fantásticos. Ambos se titulan «El miedo» («*La peur*»), y presentan la existencia de un miedo superior a lo normal, un miedo «sobrenatural», que, lógicamente, es producido por un fenómeno sobrenatural, o percibido como tal.

Aunque los protagonistas no corran peligro en ninguno de estos dos cuentos, sienten este miedo indecible, debido a circunstancias extrañas e impredecibles, y observamos una progresión de lo insólito hacia lo casi-fantástico entre la primera anécdota referida en «El miedo» de 1882, y la última que se nos presenta en el cuento homónimo de 1884.

En el primer relato, uno de los personajes, cuya apariencia es la de un viajero y un aventurero, expone claramente la diferencia entre sentir aprehensión —lo que se entiende a menudo por miedo— y ser preso del espanto que produce lo desconocido. Declara haber sido condenado a muerte, haber arriesgado su vida en varias ocasiones, pero, a pesar de todo, sólo haber sentido el verdadero miedo un par de veces, cuando precisamente no corría ningún peligro. La primera fue cuando, viajando por el desierto, su compañero se cayó repentinamente de su montura, víctima de una insolación, en el momento preciso en que empezaban a sonar los llamados «bongos del desierto»: mientras el protagonista asiste sin poder hacer nada a la agonía de su amigo, oyendo esos bongos misteriosos, siente ese miedo atroz a lo desconocido. Luego se enterará, al mismo tiempo que el lector, que ese sonido de tambores invisibles proviene del ruido que produce el viento del desierto sobre las hierbas secas.

El segundo recuerdo del viajero no puede ser más contrario al primero en cuanto a las circunstancias: las dunas de arena se han convertido en un paisaje de montaña francesa cubierto de nieve, y el espacio abierto del desierto en la cabaña de un guarda forestal, donde el narrador y su guía se han refugiado para pasar la noche. Desde el principio, vemos que el guarda y su familia están en estado de alerta, por una razón que no deja de ser algo insólita: el guarda mató a un hombre hace un año exactamente y espera a que vuelva esta noche. El narrador observa que el guarda forestal y sus hijos tienen sus rifles preparados para luchar con el espectro. La tensión va subiendo en la pequeña cabaña, y de repente el perro del guarda empieza a aullar, produciendo un sobresalto general. Para no tener que soportar ese siniestro aullido, la familia acaba echando al perro de la cabaña, y vuelve a reanudarse esta insólita espera. Al rato se oyen pasos alrededor de la cabaña y, de repente, surge una cara monstruosa pegada al cristal de la ventana. Uno de los hijos dispara y cubre enseguida el agujero con tablas de madera. Al alba, se descubrirá que aquella cara deforme era la del perro, que yace muerto delante de la ventana, la cabeza destrozada por la bala. La deformación física de su morro contra el cristal y las sombras lo transformaron por un momento en una criatura imposible y espantosa. El narrador concluye que volvería a correr todos los peligros racionales que corrió en su vida para no tener que vivir de nuevo aquel instante de terror absoluto.

«El miedo» de 1884 relata una conversación en un compartimento de tren entre el narrador y un anciano, durante la cual se intercambian recuerdos acerca de circunstancias y fenómenos que produjeron ese terror indecible que caracteriza la narración fantástica. El narrador cuenta la primera anécdota, que le ha contado a su

vez el escritor ruso Turgueniev, y que narra cómo el joven Turgueniev, un día de caza, se baña en un río de agua límpida y es acosado por un especie de monstruo humanoide que le persigue riendo por el bosque hasta que un niño cabrero lo ahuyente con su látigo, mientras el vigoroso y valiente cazador —el texto deja claro que el joven Turgueniev no es ningún endeble—, agotado y loco de terror, está a punto de desplomarse. Resulta que la criatura humanoide no es ningún monstruo, sino una pobre loca que vive en el bosque, alimentándose gracias a la caridad de los pastores y muy aficionada a bañarse en ese trecho de río. Y concluye Turgueniev en la boca del narrador: «Nunca tuve tanto miedo en mi vida porque no entendí lo que podía ser aquel monstruo.»

La segunda anécdota, referida por el compañero de viaje del narrador, un anciano que reivindica el derecho de aún querer creer en la existencia de lo inexplicable, se puede considerar como un esbozo del cuento fantástico típico según Guy de Maupassant, pues establece un equilibrio perfecto entre el código semiótico de la hiperrealidad y el de lo imposible: el anciano cuenta cómo una noche, caminando por una carretera desierta de la landa bretona, oyó un ruido de ruedas tras él sin que pudiera ver ningún carro ni carroza, y acabó distinguiendo una carretilla que iba sola, visión incomprensible que le llenó de un profundo terror: ese espanto enloquecedor que, en el universo fantástico, se apodera de la conciencia humana cuando se enfrenta con el fenómeno sobrenatural. El anciano concluye que era probablemente un niño quien llevaba la carretilla, lo que en la oscuridad podía dar la impresión de que la carretilla andaba sola.

«El miedo» de 1882 y el de 1884 comparten, además del título, una estructura similar: ambos están enmarcados en situaciones sino comunes, por lo menos perfectamente aceptables desde el punto de vista de su credibilidad —el primero después de una cena durante un crucero sobre el mediterráneo, y el segundo en un compartimento de tren durante un viaje nocturno— y ambos presentan dos anécdotas, como si se tratara en los dos casos de ejemplificar el proceso psicológico que acompaña esta sensación de miedo indecible provocada por lo desconocido. La existencia de dos sintagmas narrativos distintos pero temáticamente unidos dentro de una misma estructura tiende a reforzar su credibilidad, pues cada uno se convierte en la prueba del otro: el relato se vuelve documento y las diferentes anécdotas, demostraciones de una realidad empírica; en este caso, la de la existencia de un miedo indecible que sólo aparece cuando el mundo que creemos conocer desafía de repente nuestras facultades cognitivas preestablecidas.

«El miedo» de 1882 y su homónimo de 1884 se pueden clasificar dentro del género de lo insólito o de lo extraño, pues el terror sentido por sus protagonistas no se debe a un fenómeno sobrenatural, sino una interpretación errónea de la realidad. Sin embargo, la última anécdota referida resulta más problemática que las anteriores, pues la explicación de la carretilla que anda sola se debe a una deducción lógica y no a una observación demostrada: los bongos del desierto son el eco de la arena contra



las hierbas secas, el rostro monstruoso del espectro contra la ventana de la cabaña es el morro del perro deformado por el cristal, y la criatura sobrenatural que acosa al joven Turgueniev, una pobre loca conocida en el lugar; pero la carretilla que va sola no se explica más que por suposiciones: nunca se sabrá con certidumbre si en efecto la llevaba un niño «descalzo», como especifica el texto —sin indagar por cierto acerca de la presencia improbable de un niño llevando una carretilla por la noche en medio de la landa bretona—, o si el protagonista vio efectivamente una carretilla andar sola. Esta última anécdota se puede relacionar con el último cuento escrito por Maupassant, precisamente un cuento fantástico, «Qui Sait?» («¿Quién sabe?»), en el cual se rebelan los objetos de la existencia cotidiana al cobrar vida propia, y anticipa pues al nivel micro-estructural la composición del relato fantástico moderno introduciendo un tono resueltamente hiperrealista en la representación de lo imposible.

Observamos de hecho una creciente economía de medios entre «El miedo» de 1882 y el de 1884: las dos anécdotas referidas en el primero utilizan el paradigma de la muerte en correlación con fenómenos periféricos, y en el caso del guarda forestal, la presencia de la muerte está incluso magnificada tanto por el crimen que cometió el año anterior, como por su propia creencia en los fantasmas, una superstición que literalmente presta vida a los muertos. En el segundo relato, la muerte ha desaparecido; sólo encontramos la locura como paradigma narrativo determinante en la aventura del joven Turgueniev, que junto con la muerte y los sueños, como se subrayará más adelante, forma parte de la temática privilegiada del género fantástico, pues se sitúa a la vez dentro y fuera de la epistemología oficial. En el caso de la anécdota de la carretilla, la sobriedad de los medios narrativos nos permite identificar el mecanismo semiótico fundamental del efecto fantástico, lejos de los paradigmas gótico-románticos que se asocian generalmente con el género: sangre, castillos, cementerios, criptas, calaveras, esqueletos y demás. En este caso, se establece el efecto fantástico a partir de la perversión de los elementos más vulgares y corrientes de la realidad: una carretera y una carretilla. El terror indecible que se apodera del protagonista —el signo emocional y psicológico más fundamental de la narración fantástica— no se debe a ningún peligro, ni siquiera a un elemento metonímicamente relacionado con una posibilidad de peligro, como lo pueden ser las criptas o las calaveras, sino a un objeto de la vida diaria que connota una labor común, con poca densidad semiótica desde el punto de vista narrativo, y que nos reenvía inmediatamente a una realidad ininteresante, sin autoridad narrativa intrínseca: no es desde luego tan prometedor, al nivel de la tensión narrativa, como una cripta o una calavera. El efecto fantástico se encuentra pues en la perversión de los aspectos más familiares de una realidad que creemos conocer y no en el poder evocador de paradigmas preestablecidos, que de hecho tendrían más bien a referirnos a una tradición de tipo maravilloso-oscuro; al nivel semiótico, lo fantástico depende del carácter inédito de la ocurrencia inexplicable, independientemente del peligro que

pueda o no representar: una calavera o un cementerio sugieren la muerte, mientras que una carretilla nos refiere por lo contrario a la vida sana, repetitiva y monótona de los trabajos del campo.

La amenaza sobrenatural en el universo fantástico no pertenece a ningún código explicativo, aunque sea de tipo irracional, y por eso mismo sus paradigmas tienden a trascender continuamente la tradición; identificamos naturalmente una calavera o una cripta como los signos de un código metafísico, un lenguaje de creencias y rituales preestablecidos que puede en un momento dado proveer una posible «explicación», por muy irracional que sea. Paradójicamente, el contenido semiótico de los paradigmas que se asocian generalmente con lo fantástico apunta más bien hacia lo maravilloso, entendido en el sentido amplio de la palabra, e incluyendo tanto los cuentos de hadas, lo leyendario y lo mitológico como los relatos de fantasía «para adultos» de tipo Conan. El fenómeno inexplicado del universo fantástico ha de ser inédito para provocar este miedo insoportable, también inédito, que caracteriza el género, y contra el cual no existen defensas: desde el punto de vista de la lógica semiótica, podríamos intentar protegernos de un espectro en una cripta rezando un padre nuestro; en cambio, no se nos ocurrirá tal estrategia si el mismo espectro se materializa en nuestro cuarto de baño. En el primer caso, la amenaza sobrenatural se sitúa dentro de un código interpretativo preexistente que, por muy irracional que sea, provee herramientas epistemológicas para enfrentarnos con lo inexplicable... el espectro se relaciona metonímicamente con la cripta, que, a su vez, nos refiere a una mitología religiosa en la cual se conciben apariciones y resurrecciones; en el segundo, la ocurrencia sobrenatural está totalmente cortada de cualquier tipo de lógica semiótica respecto al medioambiente, ya que el carácter cotidiano del cuarto de baño no ofrece a priori ninguna posibilidad de relación metonímica con el registro semántico de los fantasmas.

El medioambiente en el cual se produce la ocurrencia imposible en la segunda anécdota que nos cuenta «El miedo» de 1884 es significativo, pues estamos en Bretaña, país de leyendas y supersticiones, como nos recuerda el narrador al principio del relato, explicando de esta manera su particular estado de ánimo aquella noche, algo soliviantado por su reciente visita de la provincia del Finistère: «(...) tenía la cabeza llena de leyendas, de historias leídas o contadas acerca de esta tierra de creencias y de supersticiones.» Sin embargo, el fenómeno inexplicable en sí, la aparición de la carretilla autónoma, que por una parte justifica la narración y por otra ejemplifica ese miedo indecible que provoca lo verdaderamente incomprensible, no tiene absolutamente nada que ver con los paradigmas generalmente asociados con el ambiente proto-maravilloso de la landa bretona, y nos encontramos, pues, frente a una posibilidad de narración fantástica y no maravillosa, posibilidad solamente, ya que el protagonista nos propone una solución racional al final. Podemos oponer este tratamiento de la tradición maravillosa celta al que hace el escritor gallego Álvaro Cunqueiro en *Merlín e familia* (1955) y *As crónicas do Sochantre* (1956) (*Merlín y*

*familia* y *Las crónicas del Sochantre*), dos obras a menudo calificadas por la crítica como fantásticas y que en realidad, estructural tanto como semióticamente hablando, son ejemplos típicos del género maravilloso, más modernos desde el punto de vista de su fecha de publicación que desde el de su contenido narrativo, pues ambos resucitan paradigmas preestablecidos, y por lo tanto predecibles, de leyendas celtas. La aventura de la carretilla autónoma, por lo contrario, permite implícitamente subrayar la posibilidad de lo imposible por oposición a ambas dimensiones, la de la realidad y la de la tradición maravillosa bretona.

Para evitar volverse maravilloso, lo fantástico ha de trascender constantemente las convenciones de la representación de lo irracional mediante la actualización de sus paradigmas: cualquier convención, sea irracional o no, va en contra del efecto fantástico pues reduce la oposición binaria entre la realidad inmediata, identificable, y la representación de lo imposible; la autoridad narrativa de la aventura de la carretilla fantasma se establece y se mantiene precisamente gracias a esta oposición elemental entre hiperrealidad e imposibilidad, y no da pie a ningún tipo de interpretación basado en un código preexistente, como lo puede ser el de la extensa tradición maravillosa de Bretaña: la Bretaña de lo fantástico siempre intentará ser la Bretaña de verdad —la de las carretillas— y no la de las leyendas de Merlín.

Aunque ni «El miedo» de 1882 ni el de 1884 se puedan considerar narraciones fantásticas, contienen sin embargo en su estructura los fundamentos de una teoría de lo fantástico, funcional y precisa, pues ambas definen tanto la causa como el efecto de la irrupción de lo irracional en una realidad altamente reconocible. Como se observó más arriba, los dos relatos están enmarcados en un viaje —de barco en el primero y de tren en el segundo—, como si su estructura indicara metafóricamente una progresión del realismo hacia lo fantástico. Desde el punto de vista de la dialéctica entre lo real y lo irreal, tanto «El miedo» de 1882 como el de 1884 demuestran la validez de las conclusiones a las cuales llega Maupassant al final de su crónica, «Le Fantastique», que se puede considerar como el primer texto teórico sobre lo fantástico moderno, hasta ahora ignorado por la crítica en general, y por Todorov en particular.

Podemos partir de la concepción de Maupassant para establecer una definición funcional de la estructura semiótica de la narración fantástica, siguiendo su desarrollo en la teoría de Todorov y aceptando las distinciones formales de este último pero rechazando sus conclusiones, entre las cuales me interesa destacar los límites históricos que impuso al género y sus razones para hacerlo. Según Todorov, el género fantástico tiene que ser considerado como un producto de finales del siglo XVIII, que alcanza su apoteosis durante el siglo XIX para morir al principio del siglo XX, más evanescente que nunca, debido a la aparición de la teoría psicoanalítica. Desde luego, si aceptamos que lo fantástico no es más que la expresión figurada de las angustias y pulsiones del subconsciente, la llegada del psicoanálisis tenía lógicamente que liquidar de una forma racional este género basado en lo irracional. Pero no ocurrió así: una

mera observación de la producción literaria fantástica de la segunda mitad del siglo XX demuestra inmediatamente que lo fantástico no solamente no ha muerto, sino que triunfa en diversas esferas de la creación artística, y cabe aquí formular cierta duda acerca de la eficacia del psicoanálisis en cuanto a su explicación totalizante de la obra de arte. Si lo fantástico puede efectivamente corresponder en más de una instancia con las pulsiones inconscientes del escritor o del director y de su público, la identificación de estas pulsiones no basta para explicar el efecto fantástico, ni se puede reducir un relato fantástico a una serie de conceptos psicoanalíticos. En cuanto a los límites históricos impuestos al género por Todorov, basta con pensar en Howard Phillips Lovecraft, Julio Cortázar, Stephen King o Clive Barker para darnos cuenta que enterrar lo fantástico con el siglo XIX, incluso al nivel estrictamente literario, no es solamente una exageración: es pura y simplemente un error.

Observamos una confusión cronológica similar en la teoría del crítico norteamericano Tobin Siebers, que establece una relación entre lo romántico y lo fantástico en su estudio *The Romantic Fantastic (Lo romántico fantástico)*. Para él, lo fantástico es el producto de la mente romántica, y alude a las obras de Poe en Estados Unidos y de Nerval en Francia para demostrar la validez de su hipótesis. Sin embargo, cuando consideramos a escritores que indudablemente pertenecen al género, como Maupassant o incluso el propio Lovecraft, nos damos cuenta de que más que romántico, lo fantástico es pos-romántico, y pertenece más bien a una corriente realista y racional, que a ese movimiento que exalta los sentimientos individuales y pone al corazón por encima la razón.<sup>[5]</sup> Si aceptamos lo romántico en Europa como una reacción delimitada en el tiempo contra la rigidez del espíritu ilustrado, entonces, desde el punto de vista cronológico, nos encontramos ante el mismo callejón sin salida que sugiere el análisis de Todorov: lo fantástico sobrevive al movimiento romántico y al psicoanálisis, y si resulta imposible hoy en día hablar de escritores románticos contemporáneos, en el sentido estricto de la palabra, no lo es en el caso de autores fantásticos. La definición del género fantástico se tiene que elaborar, pues, no solamente al nivel histórico, como manifestación artística originada por el cambio de mentalidad que supone la revolución industrial, sino también al nivel estructural, como conjunto de parámetros narrativos íntimamente ligados al buen funcionamiento de un relato fantástico.

Se pueden aislar tres diferentes aspectos del relato fantástico, que servirán de criterios selectivos y se utilizarán como métodos de identificación del género: el elemento sobrenatural inédito, la hiperrealidad y la ruptura semiótica radical entre el protagonista y el universo.

1) *Elemento sobrenatural inédito*: toda narración fantástica debe presentar uno o varios elementos que no siguen las leyes naturales. Estos elementos no pueden en teoría pertenecer a una mitología conocida y catalogada ni funcionar según sus convenciones, y han de trascender continuamente la tradición, sea la tradición

preexistente o la creada por obra misma. Por ejemplo, hoy en día, la representación de un vampiro en un castillo oscuro de Transilvania en mitad de una noche de tormenta ya no consigue producir el efecto fantástico: si la obra de Bram Stoker fue fantástica cuando se publicó, su propio éxito y extensa recepción la han transformado en un cuento maravilloso para adultos, respaldado por una tradición conocida, y cuyo conflicto y desenlace son previsibles. La figura del vampiro sólo puede funcionar en la narración fantástica contemporánea cuando se saca de su contexto original, pues a fuerza de ser representada en una variedad de medios y apropiada por una inmensa diversidad de emisores, la narración original ha perdido su capacidad desfamiliarizadora e instaurado sus propias convenciones, hoy en día asimiladas por la conciencia colectiva, transformándose en poco más de un siglo en una especie de fábula negra, cuyas posibles interpretaciones van de lo meramente sexual hasta lo puramente sociológico: Drácula no sólo desvirga metafóricamente a las doncellas, cual lobo con caperucita roja, sino que también encarna a la vez el antiguo orden feudal, con derecho de vida y muerte sobre su súbditos, y el nuevo poder capitalista que chupa la sangre del proletariado; de hecho, desea ir a Londres, capital simbólica de la revolución industrial, a fin de adquirir propiedades inmobiliarias. Drácula es inhumano y su ocupación principal consiste en transformar a seres humanos en monstruos, es decir, en deshumanizar literalmente a hombres y mujeres: no ha de sorprender que el propio Karl Marx asocie el capital con el vampirismo en el primer volumen de *El capital*.

Los principales paradigmas de la obra original —murciélagos, dentaduras, espejos, ajo, estacas de madera o crucifijos— han quedado fijos dentro del universo narrativo desde el punto de vista de su funcionamiento semiótico: sabemos de antemano cómo identificar un vampiro, defendernos de él y matarlo. Se puede observar que el texto original, fantástico en el momento de su publicación pues reinventa la leyenda del vampiro para el uso del receptor contemporáneo, ya contiene entre sus paradigmas originales la posibilidad semiótica de pertenecer al género maravilloso al representar la salvación gracias a los artefactos del rito cristiano, como el agua bendita o el crucifijo; más que simples concesiones a la ideología dominante, estos elementos resultan propicios a la asimilación de la narración dentro de la tradición maravillosa más amplia de la mitología cristiana, en particular por su función determinante dentro del conflicto: en última instancia, lo sobrenatural positivo —oficial y epistemológicamente aprobado— triunfa de lo sobrenatural negativo, reproduciendo pues al nivel estructural los términos del conflicto entre el bien y el mal tal y como lo representa el discurso religioso. Los aspectos diabólicos de Drácula, que han dado pie a conocidas interpretaciones cinematográficas como el *Nosferatu* de Murnau o el de Herzog, quedan enfatizados en la estructura original de la obra por el valor semiótico de la simbólica religiosa, que se convierte en uno de los términos fundamentales de la oposición binaria elemental sobre la cual reposa la narración: lo satánico de Drácula se debe sobre todo al hecho que los crucifijos

pueden con él.

Así pues, una película como *El turno del cementerio (Graveyard Shift)*, cuyo protagonista es un vampiro vestido de cuero y con pendiente que trabaja de taxista por la noche, se puede considerar fantástica, mientras que la película de Francis Ford Coppola *El Drácula de Bram Stoker* es más bien una narración maravillosa dentro de una tradición clásica aunque reciente. Lo menos que nos pueda ocurrir en cualquier castillo de Transilvania por la noche es encontrarnos con un vampiro, y por eso el venerable conde Drácula en su medioambiente narrativo clásico ya no puede producir ese espanto indecible, nacido de la duda epistemológica fundamental, que tanto para Maupassant como para Lovecraft caracteriza el género fantástico.

El elemento sobrenatural no solamente tiene que parecer inédito, o sacado de su contexto original, sino que también tiene que permanecer inexplicado cuando acaba la narración; si la ocurrencia aparentemente sobrenatural se explica de manera racional, nos encontramos en el género de lo extraño, y desde el punto de vista estructural, no estamos tan lejos del género policiaco tradicional, que representa lo inexplicado para inmediatamente hacer hincapié en una progresión lógica hacia una explicación que satisface tanto al lector como a las reglas internas de un universo narrado que, pese a las apariencias, no se aleja en ningún momento de las leyes naturales. Un cuento extraño en el cual se acaba presentado una explicación lógica al elemento que parecía escapar a las leyes naturales es tanto más satisfactorio cuanto más problemático haya parecido el elemento irracional; una narración fantástica, en cambio, nunca puede dejar de ser problemática.

2) *Universo identificable o «hiperrealidad»*: el universo en el cual se desarrolla la narración fantástica tiende a ser una réplica del nuestro, y acaso sea ésta la distinción fundamental entre la narración fantástica y los cuentos maravillosos o los relatos de ciencia ficción. De una manera paradójica, el género fantástico depende en gran parte de una representación realista del mundo; para que pueda provocar ese miedo, esa duda en nosotros, el relato fantástico tiene que convencernos de que la realidad representada es la nuestra, y demostrar que el elemento sobrenatural es tan inaceptable en el mundo narrado como en el nuestro. A menudo, los protagonistas de la aventura fantástica son hombres y mujeres sin ninguna particularidad, en un decorado más bien vulgar y corriente. Cabe aquí hablar de hiperrealidad, es decir de la exageración de los aspectos más comunes de la realidad; se trata de un realismo llevado al extremo, que parece representar un universo tan aburrido que no merece ni siquiera ser contado. De hecho, sin el elemento sobrenatural, la narración no tendría por qué existir, ya que ni los personajes ni las circunstancias presentan ninguna particularidad que justifique la existencia del texto. Sobre ese fondo de vida cotidiana, común y fácilmente identificable, se impone el detalle sobrenatural a la vez como motor de la narración y generador de autoridad textual.

3) *Ruptura semiótica radical entre protagonista y universo*: la narración

fantástica establece una clara y constante oposición entre el o los protagonista(s), víctima(s) del elemento fantástico, y sus estructuras sociales, representadas por sus familiares, sus vecinos, sus conciudadanos y las autoridades: testigos, y a menudo víctimas de lo inaceptable, los protagonistas de la aventura fantástica se encuentran de repente aislados de la realidad oficial, que sólo puede ofrecer incomprensión e incredulidad ante la posibilidad de lo imposible. Se oponen dos visiones del mundo, una de ellas pervertida por la presencia de uno o varios elementos inexplicables, y se produce una ruptura semiótica definitiva entre los representantes de ambas: nadie cree en la sinceridad del protagonista de la aventura fantástica, y la imposible verdad le aliena irremediabilmente de los demás como de la realidad oficial. Esta oposición se puede analizar también en términos de razón contra irracionalidad, realidad 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, y 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 realmente.

Estos tres parámetros reunidos —detalle sobrenatural inédito, hiperrealismo y ruptura semiótica representada por la oposición formal entre protagonista(s) y universo— forman las particularidades estructurales del género fantástico.

Sería vano, evidentemente, el intentar establecer categorías totalmente herméticas; muchos relatos fantásticos pueden presentar aspectos típicos del género extraño, maravilloso o incluso de ciencia-ficción, y, aunque los haya en abundancia, los relatos puramente fantásticos no son tan comunes como se tiende a considerar. Veremos a continuación algunos de los autores que, si no escribieron obras fantásticas puras, contribuyeron lo suficiente a la génesis de lo fantástico como para merecer su sitio en el presente estudio.

## II. E.T.A. Hoffmann y la tradición maravillosa

Sería tarea imposible definir los orígenes de la narración fantástica, por la sencilla razón de que todavía no ha quedado claro lo que estamos nombrando como «el género fantástico». De hecho, la tradición oral de tipo folclórico incluye relatos, si no fantásticos, por lo menos sobrenaturales, y cuyo estudio sería particularmente relevante en cuanto a la cuestión de la génesis del género fantástico. Se comentarán pues, a continuación, algunas obras que han participado más o menos directamente en la elaboración de la narración fantástica moderna.

Como se intentó sugerir en el capítulo anterior, y siguiendo la idea de Guy de Maupassant, 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. No se puede desde luego afirmar que hayan desaparecido estas creencias en lo sobrenatural, ya que algunas incluso forman parte de nuestros códigos culturales, pero es indudable por otra parte que la fe misma en la posibilidad de un suceso sobrenatural fue disminuyendo a medida que avanzaba el progreso. Se podría decir que lo fantástico moderno nace para un lector que cada día se está volviendo más incrédulo. 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 pregunta omnipresente en el pensamiento humano a lo largo de los siglos. Sin embargo, se puede considerar la ilustración como un período de cambio profundo, donde se establecen las bases para un conocimiento científico del mundo, y no nos tiene por qué extrañar el encontrar a finales del siglo XVIII más de una obra casi fantástica, como ciertos relatos maravillosos que de alguna manera escapan a la tradición. Entre estos precursores, las figuras de Lewis y de Hoffmann son predominantes y nos servirán para estudiar este aspecto original de la narración fantástica.

### Lewis y El monje

Matthew Gregory Lewis (1775-1818), británico, escribe sin duda una de las primeras obras que incluye en su composición elementos típicos de la narración fantástica, la larga novela llamada *El monje* (*The Monk*). Cuenta el triste destino de un fraile, Ambrosio, que, seducido por el demonio disfrazado de mujer, es empujado por ella a cometer atrocidades, siempre más o menos eróticas. Esta larga narración es el eje



central de la obra, entrecortada por otros relatos no siempre naturalmente relacionados con la intriga principal, pero en los que abundan muertos y fantasmas, sangre y esqueletos, y entre los cuales destaca «La monja sangrienta», corta narración de tipo gótico muy bien conseguida.

A lo largo de toda la novela, Lewis se esfuerza en representar una realidad que el lector puede aceptar, situando la acción histórica y topográficamente, e insistiendo en detalles comunes, como los vestidos y las joyas de los numerosos figurantes que intervienen en la acción. Estamos, pues, en presencia de un universo creíble, y no en un mundo de fantasía con leyes propias, característica de la narración maravillosa. Dentro de este ambiente realista, la materialización del demonio provoca cierta tensión, pues se enfrentan dos representaciones opuestas del mundo, la natural y la sobrenatural. Nos acercamos al género fantástico, pero más por el ámbito realista del texto que por la presencia de lo sobrenatural en la narración.<sup>[1]</sup> En efecto, la tensión generada por el enfrentamiento entre lo racional y lo sobrenatural no resiste pasadas cien páginas. El universo realista poco a poco desaparece para dejar sitio a un mundo de creencias religiosas, respaldadas por una tradición mitológica culturalmente asimilada. El lector moderno siente deshacerse el supuesto realismo de la novela a medida que va avanzando en su lectura y, poco a poco, *El monje* se vuelve un cuento maravilloso, basado en la tradición católica, cuyo tema principal es la posesión de un alma por el demonio.

Esta alteración del texto se debe en parte a la omnipresencia de la iglesia a través de toda la novela, que no tarda en absorber dentro de su concepto metafísico, y por lo tanto irracional, los aspectos realistas del texto. También se podría achacar a la estructura cerrada de la narración, ya que al final de la obra, Ambrosio pagará el precio de sus pecados y sufrirá una muerte espantosa; final lógico y previsible del pecador impenitente según la tradición católica, donde no cabe la ambigüedad epistemológica.

A pesar de todo, *El monje* sigue siendo una de los primeros de mezclar la realidad cognoscible y lo irracional según el modelo de lo fantástico moderno, y por lo tanto no deja de representar un momento importante en la génesis del género.

## **E.T.A. Hoffmann, narrador de fantasía**

El escritor y músico alemán E.T.A. Hoffmann (1776-1822) se considera a menudo como uno de los creadores originales del género fantástico, y se ha mencionado más de una vez la influencia de sus *Cuentos fantásticos* sobre escritores como Poe y Maupassant; este último incluso lo cita en su crónica dedicada a la narración fantástica, presentándole como uno de los representantes más ejemplares del género.

Es importante subrayar que no encontramos en Hoffmann exclusivamente relatos

fantásticos, ni mucho menos, ni siquiera se nota la presencia de lo sobrenatural en muchos de sus cuentos, como por ejemplo en «La promesa», narración de tipo romántico, o en «Mademoiselle de Scuderi», relato más cerca del género policiaco que de lo fantástico, en el cual se resuelve un enigma de manera racional. También se puede ver que la gran mayoría de los personajes creados por Hoffmann, salvo algunas excepciones, obedecen al esquema del héroe romántico: son criaturas de una pieza, cuyas acciones están condicionadas por una pasión ideal, tratada de una manera más abstracta que real. Este tipo de personaje ya de por sí no corresponde al protagonista de la aventura fantástica, con el cual los lectores se tienen que identificar: el héroe romántico es un ser de excepción, con un destino particular, que en ningún caso podría confundirse con el resto de la humanidad. A pesar de todo, y en cuanto a la génesis de la literatura fantástica se refiere, la obra de Hoffmann presenta un interés indiscutible, aunque sólo sea por la importancia que se le ha dado tradicionalmente en el género.

Unos de sus primeros relatos, «La caldera de oro», que lleva el subtítulo de «Cuento de hadas moderno», parece ser una mezcla entre una representación de la realidad de tipo común y la de algunos elementos directamente sacados de una tradición maravillosa, no siempre bien determinada. El relato cuenta cómo un joven estudiante, Anselmo (Anselmus), ve a tres serpientes con ojos de oro en un árbol un día de Pascua, y se enamora de una de ellas. Abundan a lo largo de la narración alusiones a una dimensión paralela, un mundo encantado poblado de magos, reyes y brujas, que contribuyen poco a poco a instaurar un clima maravilloso más que fantástico. Todos los personajes resultan embrujados y sus acciones se ven determinadas por razones irracionales. Existe, desde luego, cierta tensión entre el mundo real y lo sobrenatural, pero sólo de manera leve, y la sociedad tal y como la conocemos, la sociedad «real», queda representada por la figura del decano, amigo y protector del joven, el único que se rebela abiertamente contra las visiones y alucinaciones del estudiante. Anselmo pierde contacto con la realidad cotidiana desde las primeras páginas, y nos damos cuenta rápidamente de que estamos en presencia de un universo narrativo más cerca del de las fábulas que del de la realidad cognoscible. La realidad de todos los días está presente al principio del texto, cuando Anselmo nos es descrito como un estudiante típico, cuya única particularidad es su torpeza. Pero desaparece en cuanto el joven entra al servicio de un viejo sabio, que recuerda la figura legendaria de Merlín, y cuyos poderes mágicos se manifiestan en seguida, ya que tiene la capacidad de transformarse a voluntad en los objetos más heterogéneos, y lo demuestra cambiando de apariencia delante de Anselmo. El trabajo del joven consiste en copiar manuscritos antiguos, lo cual le lleva a descubrir que ese viejo sabio es en realidad el padre de la serpiente de la cual está apasionadamente enamorado. Ocurren sucesos típicos de un cuento de hadas: encantamientos a la luz de la luna pronunciados por una bruja que hasta posee un gato negro, luchas mágicas y metamorfosis variadas, sucesos que no se enfatizan en

la narración tal y como se podría esperar en un relato fantástico. En un universo realista, estas imposibilidades causarían una ruptura tanto narrativa como epistemológica que alteraría sin remedio la progresión del sintagma, provocando el miedo en los protagonistas y la duda en el receptor. No se encuentra tal ruptura en «La caldera de oro», y si se representa el miedo, muy escasamente, sólo es para hacer triunfar lo irracional sobre lo realista. Los protagonistas pueden sentir miedo al presenciar escenas irracionales, pero no es su irracionalidad la que causa espanto, sino solamente las manifestaciones físicas de los hechos mágicos, más o menos amenazadores, como lo pueden ser el fuego o el poder de adivinación que exhiben los brujos.

Desaparece la sorpresa al cabo de dos capítulos, aceptamos las premisas irracionales de la narración, y el texto deja de producir el efecto fantástico para instalarse definitivamente en lo maravilloso. La conclusión, lejos de dejar este «punto de interrogación», esta pregunta aterradora que tiende a sugerir la narración fantástica, cierra la estructura narrativa de manera que satisface tanto a los lectores como a las convenciones del género maravilloso: se casa Anselmo con la serpiente, que es en realidad, como era de esperar, una princesa bellísima, y viven felices en un mundo encantado. La abundancia de temas característicos de los cuentos de hadas, así como su progresión narrativa, sitúan este cuento en la tradición maravillosa, lo que explica que aceptemos tan fácilmente su lógica narrativa a pesar de sus irracionalidades. «Cuento de hadas moderno» desde luego, como lo indica el subtítulo, pero acaso más cuento de hadas que moderno, ya que su universo tiene hoy en día un perfume de arcaísmo que no nos permite reconocer en él una representación aceptable de nuestra realidad.

Una de las contribuciones de Hoffmann a la literatura fantástica es la del «Doppelgänger» o «doble», un paradigma muy típico del género, que encontramos en Edgar Allan Poe («Los recuerdos del Sr Beldoe», «Morella»), en Guy de Maupassant («¿Él?», «El Horla»), Oscar Wilde (*El retrato de Dorian Gray*), así como en Stephen King (*La mitad oscura*, *Ventana secreta*, *jardín secreto*). La presencia más o menos inexplicable de un doble que poco a poco va dominando la vida de un personaje, usurpando su identidad, o simplemente la posibilidad de desdoblamiento físico de un ser humano, son ideas que han inspirado gran variedad de narraciones, tanto en el género extraño como fantástico.<sup>[2]</sup> En «El Horla», de Maupassant, encontramos el concepto de un doble de la raza humana, y el episodio del espejo es desde ese punto de vista ejemplar: el protagonista «ve» por primera vez al monstruo que ha invadido su casa cuando este último se interpone entre él y el espejo, que permanece vacío, como si la criatura fantástica, el Horla, le robara en cierto modo la apariencia física al narrador.<sup>[3]</sup> En *Ventana secreta, jardín secreto*, de Stephen King, la problemática de por sí está basada en el concepto del doble: un escritor recibe la visita de un viejo campesino que le enseña un cuento casi idéntico a uno de los suyos y le acusa de plagio. Al parecer, los dos cuentos se escribieron prácticamente al mismo tiempo, lo

cual genera el conflicto argumental. La acción se basa, pues, sobre el enfrentamiento entre el escritor-protagonista y su doble, que le roba su identidad artística, tal y como le roba la identidad física el Horla al personaje de Maupassant.

Paradójicamente, cuando se considera el éxito del tema de los dobles en la literatura fantástica, el relato de Hoffmann titulado precisamente «Los dobles» no aparece. Es más bien un cuento legendario, en el cual lo sobrenatural, muy escasamente representado, no participa directamente en la acción, sino que forma parte del telón de fondo de la narración y no sorprende a nadie. En «Los dobles», dos jóvenes que tienen exactamente la misma apariencia física llegan a una pequeña ciudad; después de varias peripecias, algunas originales, otras menos,<sup>[4]</sup> se averiguará que los padres de estos dos muchachos eran íntimos amigos, y que uno de ellos es en realidad el príncipe del lugar, que su padre le confió a su mejor amigo para ponerle a salvo de su tío, el usurpador, «malo» arquetípico de cuento de hadas.

La conclusión de este cuento, como en el caso de «La caldera de oro», satisface a los lectores, y volvemos a encontrar la estructura cerrada de una narración de acción, parecida a la de los libros de caballerías. Los elementos mágicos, aunque puedan ocasionalmente producir un efecto de sorpresa, no rompen con las estructuras normativas del universo representado, y todos, protagonistas y lectores, quedan satisfechos al final del cuento. La mujer que los dobles se disputan se va a un convento, y los dos renuncian a ella, mostrando por este sacrificio la grandeza de sus almas de héroes unidimensionales. Son de alguna manera personajes de cartón, para emplear la terminología de Potter,<sup>[5]</sup> y esto nos aleja incluso más de cualquier posibilidad de identificación con el universo representado y sus personajes.

«Los dobles» resulta ser, pues, un cuento de tipo extraño, donde todo conflicto se resuelve bien, racionalmente, según las reglas de una narración histórico-romántica. El detalle insólito es la semejanza de los dos muchachos, y algún que otro detalle oscuro, que se acabará explicando, como por ejemplo la presencia de una bruja que parece ser capaz de predecir el futuro y que en realidad es la madre de uno de los dobles. La narración está voluntariamente arraigada en la historia, lo cual a simple vista podría parecer realista, pero no hiperrealista: el hombre común, sin particularidades, personaje característico de la aventura fantástica, no solamente no participa en el curso de la historia con H mayúscula, sino que tampoco tiene sentido histórico, y ni su vida ni sus acciones pueden tener incidencia directa sobre el destino de su país.<sup>[6]</sup>

El cuento titulado «La promesa» funciona de una forma muy similar, y su argumento parece típico de una narración romántica: una joven aristócrata enamorada de un soldado heroico es visitada por el primo de su novio, que se enamora locamente de ella. La protagonista acabará dejándose seducir creyendo que se trata de un sueño, y que en realidad se está casando con su novio, a punto de morir. Preñada, y descubriendo la verdadera naturaleza de su fatal desliz, promete llevar una máscara hasta la muerte y se refugia en la casa de unos vasallos de su padre. Esta narración

podría considerarse de tipo extraño, ya que no se sabe si ha ocurrido efectivamente una posesión mágica, y si la princesa ve en sueños el momento preciso de la muerte de su amado. Poco a poco, se irán explicando estos elementos y, aparte del sueño premonitorio que no parece tener explicación lógica, todo tiene su razón de ser. Lo único realmente sobrenatural es, pues, ese sueño, pero el texto no insiste en particular sobre ese detalle y la conclusión presenta todas las características de una estructura cerrada.

Caso muy similar de cuento extraño casi-fantástico es el titulado «El hombre de arena», en el cual un niño es testigo de la pasión de su padre por la alquimia. Este último se reúne todas las noches con un tal Cornelius, personaje extraño, y poco a poco se van mezclando en el espíritu del niño, por una parte, la figura algo amenazadora de Cornelius, y por otra, la del «hombre de arena», equivalente del «hombre del saco», criatura terrible que viene a llevarse a los niños malos, y con el cual amenazan las madres a sus hijos cuando se portan mal. Para salir de dudas, el niño decide espiar a su padre durante sus experimentos y es sorprendido por Cornelius, que le amenaza con sacarle los ojos. Quedan confundidas para siempre en la mente del protagonista la figura de Cornelius y la del hombre de arena, como símbolo de lo monstruoso. Pasan los años y vuelve Cornelius a la vida del protagonista, haciéndose llamar «Coperto». De nuevo vuelven los temores de la niñez a asediar al protagonista. El episodio siguiente muestra una coherencia narrativa algo floja, pues de repente, y sin que tenga este hecho a primera vista nada que ver ni con Coperto, ni con el hombre de arena, el protagonista se enamora locamente de la hija de su vecino, una tal Olimpia, criatura fría que al parecer no habla nunca y sólo sabe suspirar. Seguimos el desarrollo de este idilio durante algún tiempo, hasta que se descubre que Olimpia no es más que un autómatas, creado por su padre y, claro, por Coperto. Por fin, el pobre joven volverá a su pueblo, con su novia de toda la vida, pero se acabará tirando de una torre. Este final tiene sin duda algo de melodramático, pero no deja de concluir el relato de una forma más o menos plausible, pues deducimos que el protagonista estaba loco, ya que la presencia de Coperto no nos parece sobrenatural ni mucho menos. El cuento presenta sin duda aspectos raros de una realidad creíble hasta cierto punto: la posibilidad de crear un autómatas tan perfecto en el siglo XIX es de hecho una exageración, pero se sabe por otra parte que Hoffmann era muy aficionado a estos artefactos, y la creación de una máquina como Olimpia no deja de ser una mera especulación sobre las capacidades del progreso. Así queda explicada la presencia de Olimpia, de una manera pseudo-racional, desde luego, pero que no rompe con los esquemas de la realidad moderna.

Este cuento en particular se acerca bastante al mundo insólito —y no fantástico— de algunos relatos de Poe, en los cuales el supuesto progreso del género humano permite la elaboración de máquinas extrañas casi imposibles pero respaldadas por conceptos científicos, por lo menos en apariencia. Desde el punto de vista formal, se puede observar que «El hombre de arena» empieza como una narración directa,

presentada a través de la modalidad epistolar. La narración establece su autoridad textual haciendo desaparecer el marco narrativo, el intermediario que supone la voz del autor. La narración en primera persona es muy típica de la narración fantástica, y en el caso de este cuento, no tenemos más alternativa que seguir el discurso del que será declarado loco al final del texto. A pesar de que se represente a menudo en el texto el miedo del protagonista, este relato no es sobrenatural, y si se acerca al género fantástico, no deja de pertenecer a lo extraño, pues ofrece explicaciones racionales a lo que a primera vista parecía inexplicable.

Acaso el cuento de Hoffmann que más corresponde a lo fantástico moderno, tal y como ha quedado definido en las páginas que preceden, es «Las minas de Falún», relato ambientado en una atmósfera típica de la revolución industrial, la de las minas de acero de Suecia. Hemos visto que Hoffmann acostumbra a incluir elementos de la vida diaria en la mayoría de sus cuentos, y este relato, lejos de ser la excepción, radicaliza esta tendencia: todo gira alrededor de la mina, símbolo del mundo industrial moderno.

«Las minas de Falún» cuenta el triste destino de Elis, un marinero que vuelve a casa para descubrir que ha muerto su madre. Desconsolado, solo, sin familia ni amigos y a punto de suicidarse, se encuentra con un minero que le hace entrever la belleza del mundo subterráneo de la mina. A continuación, el joven tiene un sueño y decide hacerse minero, y es cuando aparece un elemento irracional en la narración: durante su viaje hacia Falún, la figura de un viejo minero aparece ante sus ojos para indicarle el camino, cobrando poco a poco el valor de un guía fantasmal. Tras su llegada a Falún, Elis se hospeda en casa de otro minero, se enamora de su hija, y empieza a trabajar en la mina, hasta que un día, en el fondo de un pozo, se encuentra con el viejo, que inexplicablemente parece saberlo todo acerca de su situación presente; Elis le comenta su encuentro al capataz que le cuenta entonces la historia de un viejo minero, Tornbell, muerto hace cien años a consecuencia de un derrumbamiento, y que se considera como el fantasma de la mina. Se nota una ruptura en la narración a partir de este momento, causada por la dicotomía entre los aspectos técnicos de la realidad minera y la presencia de un fantasma dentro del marco de esta misma realidad. Elis tiene otro sueño, en el cual ve una criatura fabulosa mientras se transforma el paisaje de la mina en mares de cristal y palacios de cuarzo. Por fin, el día de su boda, el joven Elis va en busca de un rubí maravilloso con el que ha soñado la noche anterior, y desaparece al producirse un derrumbamiento. Cincuenta años más tarde, se desenterrará el cuerpo de Elis, petrificado, perfectamente conservado, y aparecerá su antigua novia, que se abrazará al cuerpo y expirará ahí mismo, mientras el cadáver mineralizado comienza a transformarse en polvo.

Este relato indica la dirección que va a seguir el cuento fantástico moderno, en el cual encontramos a menudo huellas de la tecnología moderna, no como explicación del fenómeno irracional, sino como parte de un decorado altamente racional. Se trata

de presentar los avances técnicos como manera de enfatizar el poder racional del ser humano para luego derrotarlo. En «Las minas de Falún», se representa una realidad tanto económica como industrial basada en el progreso moderno, y por eso destaca singularmente la presencia de Tornbell. Lo fantástico está producido por esta ruptura, este choque entre una realidad técnica y un elemento irracional. La existencia de Tornbell, su relación problemática con Elis desde el punto de vista lógico, forman parte del eje principal del relato. Sin el viejo minero, no habría fantástico, y de hecho, tampoco habría narración, pues determina tanto la vocación del protagonista como su final trágico: el elemento sobrenatural provoca la tensión narrativa y es la razón de ser del conflicto. Se puede aquí subrayar el discurso del capataz, que representa el lado racional de la organización jerárquica de la mina, pero que cree, tanto como Elis, en la existencia del fantasma, fusionando pues lo pragmático y lo inexplicable.

«Las minas de Falún» escapa a la tradición maravillosa, situando un fantasma en un decorado que podríamos calificar de tecnológico, y establece una tensión entre una realidad sin particularidades y un elemento inexplicable, que permanecerá inexplicado cuando se acabe la narración. En este cuento, más que en los analizados anteriormente, Hoffmann consigue establecer el efecto fantástico y ejemplifica lo que será el cuento fantástico moderno.

Cabe aquí matizar la opinión clásica que considera a Hoffmann como el «creador de lo fantástico»;<sup>[7]</sup> desde luego participa en la historia de lo fantástico, aunque resulte difícil hallar una narración puramente fantástica en su obra, salvo acaso «Las minas de Falún», y representa una mezcla de dos códigos narrativos. Por una parte, el de la narración romántica, de tendencia realista limitada, y por otra, la del cuento maravilloso, cuya falta de realismo no puede sorprender. Se observan sin embargo en su obra las semillas de lo fantástico moderno, y se puede subrayar que Hoffmann, como Poe y Maupassant, estaba sumamente interesado en los experimentos de tipo paranormal, muy típicos del siglo XIX, tal y como los practicaban Charcot y Mesmer: el hipnotismo, la telepatía (lo que abarcaba en aquella época el término general de «magnetismo»). Esta «ciencia» representaba nuevos descubrimientos en la psique humana, algunos ciertos, otros no, y resulta lógico que haya influido en escritores tan interesados por lo desconocido como podían serlo Hoffmann y Poe.

Por regla general, los cuentos de Hoffmann contienen muchos elementos románticos, como el amor desenfrenado de todos los protagonistas principales, sean hombres o mujeres. Abundan los monólogos de los personajes acerca de sentimientos, expresados en metáforas que hoy en día se han vuelto «clichés».

Los personajes de Hoffmann son muy rígidos, más parecidos a héroes clásicos que a los protagonistas comunes de lo fantástico, y permanece la huella de la tradición maravillosa en la gran mayoría de sus cuentos. Sin embargo, de una forma paralela, también queda de manifiesto su gusto por lo extraño, lo insólito y lo científico, que hace que se le considere justamente como uno de los iniciadores de lo fantástico moderno. Sugiere más que ilustra las premisas de la narración fantástica

pura, y su influencia se hará notar en los autores que estudiaremos a continuación y con los cuales empieza de veras la tradición del cuento fantástico moderno.



### III. Poe y sus «historias extraordinarias»

A medida que transcurre el siglo XIX, el relato corto produce cuentos fantásticos en abundancia, y entre los que cultivan este género destacan escritores como Turgueniev y Gogol en Rusia, y Théophile Gautier, Barbey d'Aurevilly, Mérimée y Maupassant en Francia. Lo fantástico, indudablemente, está de moda durante la mayor parte del siglo, y se podría afirmar que esta moda todavía no ha pasado. Entre todos estos escritores, cuya contribución al corpus fantástico merecería con tiempo y determinación su propio estudio, destaca la figura de Poe, modelo explícito de la literatura fantástica.

El nombre de Edgar Allan Poe (1809-1849) está asociado al concepto de cuento fantástico, y a menudo por razones discutibles. Abundan las adaptaciones más o menos fieles de su obra a la pantalla, y se puede notar una actualización de sus temas literarios. Sin embargo, la asimilación de Poe a un escritor pura y simplemente fantástico es un error, cometido demasiado a menudo tanto por la crítica como por el público. Poe también, y hay quien dice que sobre todo, ha escrito relatos cortos de todo tipo, tanto fantásticos como extraños, policiacos y hasta de ciencia ficción. Sus relatos más conocidos, como «La caída de la casa de Usher» o «La carta robada», no son propiamente fantásticos. «La carta robada» anuncia el nacimiento de la novela policiaca moderna, de los Conan Doyle y Agatha Christie. Están presentes en esta narración todos los ingredientes de este género literario: un crimen, un enigma y un detective, Dupin, investigador infalible, que también protagoniza «Los crímenes de la calle Morgue» y de «El misterio de María Roget», y cuyas deducciones lógicas siempre acabarán solucionando el misterio. «La carta robada» presenta un enigma y su resolución, y obedece rigurosamente a todas las convenciones del género policiaco: una carta que puede comprometer a la reina ha caído en manos de un ministro y, aunque su casa haya sido registrada «palmo a palmo», y el ministro mismo debidamente cacheado, no se ha podido hallar. El prefecto de policía acaba pidiendo la ayuda de Dupin, que deducirá que la carta no está escondida, sino a la vista, y recuperará, sin más dificultades, el documento peligroso. Como vemos, esta narración no es ni más ni menos que un relato policiaco, y resulta difícil seguir al crítico Bonifazi cuando la utiliza como base concreta para su teoría de lo fantástico<sup>[1]</sup>, pues no presenta absolutamente ningún aspecto sobrenatural. Plantea un problema inexplicado, y no inexplicable, que se resolverá al final, después de una investigación, siguiendo el esquema de toda buena narración detectivesca.

Como vemos, la asociación inmediata, tradicional y aceptada entre Poe y lo fantástico puede provocar una confusión seria en cuanto a la definición del género; tiene que quedar claro que toda la obra de Poe no tiene por qué ser a la fuerza

fantástica. Tampoco hay que caer en el extremo contrario y afirmar, como lo hace Todorov, que no se encuentran relatos fantásticos en la obra de Poe, en el sentido estricto de la palabra, aparte de «El gato negro» y de, quizás, «Los recuerdos del Sr. Beldoe».<sup>[2]</sup> Esta afirmación resulta aún más sorprendente cuando consideramos que «Los recuerdos del Sr. Beldoe» es sin duda alguna un cuento fantástico, mientras que «El gato negro» plantea serios problemas de clasificación; cuenta cómo un hombre al principio cariñoso y amante de los animales se va volviendo alcohólico y paranoico violento por culpa de un gato negro que, de animal favorito de la casa, pasa a convertirse en una verdadera obsesión. El cuento está en primera persona y no queda más remedio al lector que seguir las divagaciones del protagonista como punto de vista de la narración. La autoridad textual queda establecida por la lógica del discurso narrativo, que, lejos de ser irracional como los hechos que relata, es perfectamente lógico y está racionalmente construido. Aunque nos demos cuenta rápidamente del desequilibrio mental del narrador y asistamos a su degeneración, no dejamos de identificarnos con él y no descartamos de entrada su discurso. Al principio, nuestro narrador se contenta con sacarle un ojo al gato negro que le obsesiona, pero insatisfecho a la vez que perseguido por su sentimiento de culpabilidad, decide matarlo y lo acaba ahorcando. Le seguirá persiguiendo el recuerdo de su crimen hasta que se encuentre a otro gato negro por la calle, casi idéntico al primero, y al que, con la intención de redimirse, llevará a su casa. Como era de esperar, la presencia del gato en su vida acaba irritando locamente al protagonista, que decide matarlo. Más o menos por accidente, mata a su mujer, que, intentando defender al felino, se ha interpuesto entre él y el hacha con la que ha decidido acabar con lo que cree ser la causa de su obsesión. Empareda entonces el cuerpo de su mujer en el sótano, al mismo tiempo que desaparece el gato, supuestamente espantado. Cuando la policía viene a registrar la casa, el protagonista, por burla, golpea con el bastón el trozo de pared detrás del cual está escondido el cuerpo de su mujer y suena un grito. Al tirar la pared, se descubrirá el cuerpo, y sobre la cabeza de la infortunada esposa, ya en descomposición, aparecerá el gato negro, que el protagonista sin darse cuenta ha emparedado junto con los restos de su cónyuge, y cuya voz le ha delatado, mandándole como dice él mismo «al verdugo».<sup>[3]</sup>

Como vemos, este cuento no es exactamente fantástico; se trata de un relato extraño, sin duda, y exagerado, desde luego, pero cuyos paradigmas no desafían las leyes naturales. Es «posible» que el gato se haya dejado encerrar en la tumba improvisada, es «posible» que haya respondido al ruido producido por el narrador al golpear la pared: lo verosímil no tiene por qué ser realista, y menos aún creíble. «El gato negro» es un buen ejemplo del género extraño, que tiende tan a menudo a confundirse con lo fantástico. Resulta difícil aceptar la opinión de Todorov cuando afirma que este relato es precisamente el único cuento puramente fantástico de Poe. Se puede observar que en «El corazón delator» («The Tell-Tale heart»)<sup>[4]</sup> Poe plantea una situación narrativa muy semejante a la de «El gato negro», y este hecho subraya

la visión muy particular, si no limitada, que tiene Todorov de la obra de Poe, pues no lo menciona en su *Introducción a la literatura fantástica*. En «El corazón delator», un hombre asesina a su amo, lo entierra en el sótano, tal y como lo hizo el narrador de «El gato negro», pero, cuando viene la policía a investigar, acaba confesando para escapar al sonido de los latidos del corazón de su víctima, que no ha cesado de oír desde que llegó la policía.<sup>[5]</sup> Cuando se rescata al cadáver, nos damos cuenta de que estos latidos no existen más que en la mente enferma del narrador, turbada probablemente por su sentimiento de culpabilidad. Como vemos, este relato tiene muchos elementos en común con «El gato negro», y no deja de ser un poco sorprendente que Todorov lo haya ignorado en su examen de la obra de Poe respecto a la literatura fantástica. A pesar de todo, la paranoia y sus efectos desestabilizadores sobre la psique de un criminal no son hechos sobrenaturales, y ni «El corazón delator» ni «El gato negro» se pueden considerar cuentos típicamente fantásticos.

El otro relato que menciona Todorov, «Los recuerdos del Sr. Beldoe», cuya pertenencia a lo fantástico es, según él, más dudosa, tiene desde luego más que ver con el género que su primer ejemplo. En este relato, el narrador conoce a Augusto Beldoe, hombre rico y muy enfermo, que tiene su médico personal, y cuyo tratamiento consiste principalmente en tomar altas dosis de opio, sin las cuales la vida le sería imposible, y someterse a las sesiones de hipnosis que su propio médico le procura. Un día, paseándose por los montes alrededor de Charlottesville, en Virginia, Beldoe se pierde largo tiempo, y al volver cuenta una aventura inverosímil: ha participado en una escaramuza que tuvo lugar en las calles de una ciudad oriental y se ha visto morir a consecuencia de una herida en la cabeza causada por una flecha envenenada. Cuando Beldoe acaba de relatar el increíble suceso, el médico le enseña una miniatura, retrato de un tal Odleb, un gran amigo suyo que murió durante una rebelión popular en la ciudad india de Benarés; ante la sorpresa del narrador y de Beldoe, la cara de Odleb es idéntica a la de Beldoe; además, el médico les cuenta cómo estaba aquella tarde escribiendo precisamente la escena que vivió Beldoe en las montañas. La explicación dada por el texto a este fenómeno irracional está basada en el lazo síquico muy estrecho que mantienen el médico y su paciente debido a las sesiones de hipnosis; esta explicación, sin embargo, no puede satisfacer al lector, ni siquiera al narrador, sobre todo cuando, algún tiempo más tarde, este último lee una esquela en el periódico, anunciando la muerte del Sr. Beldo, sin la «e». Turbado, el narrador se va a la sede del periódico, donde le dicen que se trata de un error tipográfico. El relato se cierra con las reflexiones incrédulas del narrador acerca de un error tipográfico que ha transformado el nombre de Beldoe en el Odleb escrito al revés, completando gráficamente la improbable relación entre Beldoe y el amigo de su médico.

Aunque se pudiera racionalizar, y a duras penas, la relación hipnótico-telepática que une al paciente y a su médico como causa de las alucinaciones de Beldoe, el parecido entre este último y Odleb así como la semejanza de los dos apellidos no

dejan de ser coincidencias demasiado insólitas para ser aceptables en un universo realista. La narración acaba, pues, con un punto de interrogación, planteando la duda epistemológica característica de la narración fantástica. De hecho, esta estructura narrativa queda abierta, ya que ninguna conclusión es satisfactoria, lógicamente hablando. La presencia del narrador, testigo del discurso de Beldoe, así como su confesada incompreensión al final sirven para enfatizar la coexistencia que el texto procura mantener entre una supuesta fiel reproducción de la realidad —una realidad que podemos reconocer— y un elemento totalmente inverosímil. Lo propiamente sobrenatural, es decir la reencarnación telepática de Odleb en Beldo(e), causa la ruptura narrativa típica de lo fantástico, pues se plantea dentro de los límites de un universo a primera vista creíble.

La obra de Poe ofrece además otros relatos que reúnen todos los elementos necesarios para ser fantásticos. El estudio de estos dos cuentos nos ha servido, por una parte, para evaluar la visión, bastante limitada, que tiene Todorov de la contribución de Poe a la literatura fantástica, y por otra, para progresar hacia una definición del relato fantástico por diferenciación: «El gato negro» queda como una narración insólita ejemplar, de horror quizás, pero desde luego no estrictamente fantástica. En cambio, «Los recuerdos del Sr. Beldoe» se puede considerar como un relato fantástico.

La gran mayoría de los cuentos de Poe presentan hechos desagradables, mórbidos, pero es fundamental establecer la distinción entre el horror y lo fantástico, distinción en que se profundizará cuando llegue el momento de hablar de lo fantástico en la pantalla. Por ahora, conviene decir que la tortura en general está entre los temas recurrentes de los cuentos de Poe, y en particular el entierro de personas todavía vivas. Se puede mencionar «El barril de Amontillado» («The cask of Amontillado»), «El entierro prematuro» («The Premature Burial») o «La caída de la casa de Usher» («The Fall of the House of Usher»). Acaso la más conocida de estas narraciones es «El pozo y el péndulo» («The Pit and the Pendulum»), relato en el cual asistimos a una serie de tormentos impuestos al protagonista por la Inquisición, y entre los cuales destaca el péndulo, especie de hacha que va bajando del techo con regularidad hacia su torso. Por muy insólitas que sean, estas narraciones no presentan ningún elemento sobrenatural; cuando aparece la hermana, supuestamente muerta y enterrada, en el umbral de la puerta en «La caída de la casa de Usher», la sorpresa es de corta duración: no tardamos en enterarnos de que no estaba muerta de verdad, y que lo que a primera vista parece una aparición fantasmal es en realidad la consecuencia directa de un error de diagnóstico. Las conclusiones de estas narraciones tienden a ser cerradas, mientras que se puede observar una estructura narrativa abierta en la gran mayoría de los cuentos fantásticos de Poe, como en «Morella», «Ligeia» y «Manuscrito hallado en una botella».

No hay que concluir que la totalidad de los cuentos de Poe se pueden clasificar sin dificultad en los géneros extraño y fantástico; de hecho, ciertos relatos resultan

ambiguos, como «Revelaciones magnéticas» y «La verdad acerca del caso de Valdemar». Estos dos cuentos se parecen en su argumento: un hombre en el umbral de la muerte llama al narrador para que le hipnotice. En el caso de «Revelaciones magnéticas», se organiza el experimento sólo por curiosidad científica, y sigue a continuación un diálogo filosófico entre el narrador y el paciente acerca de la posible existencia de Dios y de las últimas sensaciones de un hombre al morir. «La verdad sobre el caso Valdemar» cuenta cómo el paciente —el llamado Valdemar— retrasa el momento de su muerte, presentada como inminente, durmiendo bajo hipnosis. Cuando al cabo de algunas semanas el narrador se decide por fin a despertarlo, se convierte instantáneamente en polvo. En estos dos cuentos, la «ciencia magnética», por falta de mejor término, tiene un papel determinante, pero su tratamiento difiere lo suficiente como para poder argüir que «Revelaciones magnéticas» es un texto extraño, pero hasta cierto punto verosímil; sabemos que existe la hipnosis y se ha admitido este fenómeno como parte de la realidad síquica. «La verdad sobre el caso Valdemar» resulta por otra parte demasiado forzada, desde un punto de vista estrictamente realista. Si no hay por qué dudar de la posibilidad de hipnotizar a una persona a punto de morir, el retrasar el envejecimiento de las células y el avance de la enfermedad resulta más difícil de admitir, y, desde luego, la desintegración instantánea del cuerpo una vez sacado del trance hipnótico es totalmente inverosímil.

Vemos aquí, con estos dos ejemplos, cómo el mismo motivo narrativo puede ser tratado de dos maneras distintas y resultar extraño o fantástico. «Revelaciones magnéticas» no provoca ninguna sorpresa de tipo irracional, más allá del interés que pueda suponer una conversación intelectualmente elevada con una persona culta que se encuentra en un estado de conciencia alterado, por lo tanto se puede clasificar dentro del género extraño. «La verdad sobre el caso Valdemar», por otro lado, es tan «imposible» —es decir, sobrenatural— que hasta el narrador, que se presenta como testigo del suceso y agente activo en la acción, afirma al principio del relato que lo que está a punto de contar es verdad, para proteger la autoridad textual de la anticipada incredulidad del receptor. Una vez la lectura concluida, permanece la incertidumbre y el lector tiene que decidir entre creer o no en la voz narrativa que se ha presentado como digna de fe durante todo el relato.

«Morella» y «Ligeia» comparten una misma temática, la reencarnación, y presentan en una atmósfera creíble —aunque romántica— unos hechos que acaban escapando a las leyes físicas naturales. En «Morella», el protagonista vuelve a encontrar bajo los rasgos de su hija al espíritu de su mujer, muerta durante el parto, y cuando, muerta a su vez la hija, llega el momento de enterrarla en la cripta familiar, el narrador se da cuenta de que no hay «ninguna huella de la primera»<sup>[6]</sup>: han desaparecido los huesos de su mujer, luego ha ocurrido de veras una reencarnación, aunque se pare la narración precisamente cuando se nos ha presentado una prueba concreta de un hecho sobrenatural. Este elemento inexplicable transforma el parecido insólito, hasta ahora verosímil, entre madre e hija que ha torturado al protagonista a

lo largo de toda la narración en un hecho sobrenatural y hace que la narración se vuelva fantástica: la acción, que se ha mantenido hasta ahora en un ambiente creíble pero extraño, acaba planteando un hecho sobrenatural, y se produce por consiguiente el efecto propiamente fantástico.

Además de tratar el mismo tema, «Ligeia» obedece a las mismas características que el cuento que acabamos de analizar; un hombre viudo, a pesar de encontrarse desconsolado por la muerte de su mujer, Ligeia, se casa con otra. Se vuelve huraño y opiómano, devorado por el recuerdo de la primera, y, tal y como el narrador de «Morella» respecto a su hija, desea más o menos conscientemente la muerte de su segunda esposa. Cuando por fin ésta se pone enferma, se manifiesta una presencia en la habitación y durante toda una noche el narrador asiste a la resurrección de Ligeia a través del cuerpo de su segunda mujer agonizante. Hasta bien entrado el relato, no tenemos ninguna prueba de que algo irracional esté ocurriendo. No surge el primer detalle francamente sobrenatural hasta el principio de la escena final, cuando, yendo a buscar una botella del vino prescrito por el médico para aliviar a su mujer, el protagonista siente un roce y percibe una sombra; luego oye pasos alrededor de la cama, y cuando la enferma se lleva el vaso a sus labios, el protagonista ve cómo unas gotas de un «fluido brillante y del color del rubí»<sup>[7]</sup> surgidas de la nada caen en la bebida. Hay que observar los recursos técnicos empleados por Poe para salvaguardar la autoridad textual de una narración realista; en más de una ocasión, por ejemplo, el narrador afirma estar bajo la influencia de grandes dosis de opio, y reconoce, tras haber mencionado el episodio de las gotas caídas literalmente del cielo, que igual puede haber estado soñando. Pero la narración sigue la lógica de lo irracional, y el estado de su mujer empeora considerablemente después de la absorción del fluido fatal. Poco a poco, y tras varias muertes y resurrecciones sucesivas, va cambiando el cuerpo de su segunda esposa hasta que se convierte finalmente en Ligeia. Para evitar toda confusión posible en la mente de los lectores y provocar el efecto fantástico, Poe especifica que Ligeia tiene el pelo negro mientras que Lady Rowena, la segunda mujer del narrador, es rubia de ojos azules; ha ocurrido la reencarnación: «... y entonces el aire cansado de la habitación se inundó con una masa enorme de largos cabellos desordenados; eran más negros que las alas de medianoche...»<sup>[8]</sup>. La estructura de «Ligeia» es tan abierta como la de «Morella», o incluso aún más: en efecto, la historia no puede acabar ahí ya que la reencarnación marca el principio de una nueva vida para el narrador. El efecto fantástico se consigue sugiriendo lo irracional sin presentarlo abiertamente hasta el final, para preservar el marco realista dentro del cual se introduce lo sobrenatural.

Uno de los cuentos fantásticos acaso más conseguidos de Edgar Allan Poe es «Manuscrito encontrado en una botella» («Manuscript Found in a Bottle») que cuenta cómo se pierde un barco en un mar desconocido a consecuencia de una tormenta imprevista. Acaban dos sobrevivientes, el narrador y un viejo lobo de mar, en un barco gigantesco, poblado por una tripulación de ancianos, a la deriva en una noche

eterna. El protagonista se da cuenta de que la madera con la cual está construido ese extraño navío parece porosa, como si se tratara de «roble español dilatado por algún medio artificial»<sup>[9]</sup> y observa la vejez avanzada de la tripulación, compuesta de marineros débiles que rayan en lo senil. Los mapas, así como los instrumentos de navegación que se encuentran a bordo, son todos arcaicos. El narrador menciona entonces un marinero holandés que solía hablar de la existencia de un mar misterioso en el cual supuestamente crecen los barcos como si estuvieran vivos, y nos damos cuenta poco a poco de que se encuentra en uno de esos barcos perdidos que, como lo especifica la leyenda, nunca dejó de crecer. El barco atraviesa bancos de hielo y acaba siendo presa de un torbellino, en el cual se hunde.

Cabe subrayar aquí el aspecto meta-ficticio de la narración; el texto está justificado: el narrador dice, en un momento dado, que tirará al mar, en una botella, las cuartillas en las cuales está contando su aventura. Este procedimiento facilita la identificación del lector con el narrador, pues intenta borrar el aspecto fundamentalmente artificial de toda la narración; tanto la gestación de este relato como su origen quedan justificados, al mismo tiempo que se reduce la distancia entre el texto y los lectores.<sup>[10]</sup>

Esta narración, aunque no presente abiertamente lo sobrenatural de la situación, lo sugiere desde el principio; cuando se pierde el barco en un lugar donde el sol no se levanta, ya se puede suponer que está ocurriendo algo fuera de lo normal. La abundancia de términos técnicos relativos al campo léxico de la navegación forma un contrapunto realista a lo inverosímil de la narración y se establece el efecto fantástico. A pesar de no poder identificar totalmente la situación en la que se encuentra el narrador, reconocemos por otra parte tanto los objetos que menciona como la manera que tiene de mencionarlos. Representación, pues, de un universo en el cual abundan elementos que podemos identificar como partes integrantes de la vida marítima, pero en el que se impone cierto tono sobrenatural. Las preocupaciones del narrador, por ejemplo, no son todas de orden epistemológico: además de intentar comprender lo que está ocurriendo —rasgo determinante de la narración fantástica—, también se encarga de sobrevivir en este barco gigantesco<sup>[11]</sup>. Coexisten, pues, dos códigos narrativos a lo largo del relato, y se puede notar que el narrador reacciona tal y como reaccionaría el hombre corriente ante lo inexplicable: siente inquietud, duda y espanto al intentar, sin conseguirlo, racionalizar la situación en la cual se encuentra, pero también se tiene que preocupar por encontrar algo de comer y un sitio donde dormir.

Si «Manuscrito encontrado en una botella», como se acaba de demostrar, puede pertenecer al género fantástico ya que está basado sobre una representación realista de lo imposible, el relato titulado «Metzgerstein» plantea en cambio un problema de clasificación. Hemos visto que varios cuentos de Poe pertenecen al género de lo extraño, vecino de lo fantástico, y con el cual se confunde demasiado a menudo. En el caso de este último relato, la confusión sería con el género maravilloso. En efecto,

«Metzgerstein» posee todos los elementos de una leyenda antigua: tenemos una profecía, un barón malo, una rivalidad entre dos familias aristócratas y un caballo al parecer encantado. A pesar de todo, la acción se nos presenta de una forma lo suficientemente realista como para poder cobrar, por lo menos en apariencia, el valor de un episodio histórico aunque muy localizado. Durante el incendio de las cuerdas de la familia rival, los Berlitzing, el joven Metzgerstein, que el autor presenta como un «pequeño Calígula», se hace con un gigantesco caballo, al cual acaba dedicando todo su tiempo. Este caballo está representado en una tapicería de uno de los suntuosos salones del joven, y, cuando cobra vida, desaparece un gran pedazo de esta misma tapicería. Siguiendo una profecía que anuncia el final de los Metzgerstein, el joven barón, poseído, monta aquel caballo monstruoso una noche de tormenta, mientras su palacio se incendia inexplicablemente, y acaba siendo arrojado a la hoguera por su montura. A pesar de las precisiones geográficas e históricas del texto, este relato se podría considerar maravilloso, dada la desproporción entre los detalles realistas y los elementos sobrenaturales en la narración; lo sobrenatural está presente desde el principio del texto y su presencia poco a poco va transformando el universo narrativo, hasta que resulta imposible reconocer este último como réplica del nuestro. Evidentemente, el mundo de la aristocracia, con sus palacios y su lujo desenfrenado, contribuye a instaurar un clima de leyenda en la narración, pero se puede notar que no faltan detalles de la vida cotidiana, como la falta de educación del joven barón o sus relaciones con la servidumbre. Caso ambiguo, pues, entre lo fantástico y lo maravilloso, más cerca acaso de este último, pero sin salir totalmente del ámbito fantástico.

Un problema parecido de clasificación de género plantea el cuento titulado «La máscara de la muerte roja» («The Mask of the Red Death»), que relata cómo un rey se encierra con su séquito en un palacio, para escapar a una epidemia de peste. Todo son fiestas y divertimentos en un derroche de riqueza y elegancia hasta que, durante un baile de disfraces, surja una figura amenazadora, llevando la máscara de la peste, «la muerte roja», que se revelará como la encarnación de la mortífera enfermedad. Rey y cortesanos, todos morirán casi instantáneamente al concluir la narración. También aquí el universo narrativo, por muy delimitado que esté histórica y topográficamente, no deja de alejarse considerablemente del nuestro. Resulta difícil identificarlo, y más aún cuando se tienen en cuenta las numerosas descripciones del lujo estrafalario en el que viven estos fugitivos de la epidemia. El hecho mismo de que las epidemias de peste hayan desaparecido en la edad moderna contribuye a establecer una atmósfera de cuento maravilloso —en este caso, abiertamente sobrenatural—, por muy siniestra que resulte.<sup>[12]</sup>

Los dos últimos cuentos mencionados se distinguen además de los relatos puramente fantásticos por su modalidad de narración: están escritos en tercera persona, como los cuentos de hadas, mientras que los cuentos fantásticos que se comentaron anteriormente están todos compuestos en primera persona. La utilización



de la primera persona permite reducir la distancia entre el texto y el lector, al mismo tiempo que favorece la identificación con la voz narrativa. Estamos de alguna manera a merced del narrador, y éste comparte su miedo con nosotros al mismo tiempo que su incompreensión del fenómeno irracional. El detalle irracional, como se ha constatado, se presenta de dos maneras en la economía narrativa: o surge muy al final de la narración, como es el caso de «Ligeia» o de «Morella», o se va sugiriendo poco a poco, más que presentando abiertamente, como es el caso de «Manuscrito encontrado en una botella», o «La verdad acerca del caso Valdemar». Para evitar que la narración se vuelva maravillosa, es decir que el universo narrado se vuelva totalmente increíble, los elementos irracionales se tienen que administrar con parsimonia en la economía del relato. Cabe aquí mencionar que los cuentos de Poe, en general, y los fantásticos en particular, tienden a ser relativamente cortos, y esto se puede explicar por la necesidad de mantener un equilibrio preciso entre lo real y lo irracional, equilibrio que resultaría más difícil de preservar cuanto más larga fuera la narración.<sup>[13]</sup>

Como hemos visto, los cuentos de Poe se pueden clasificar dentro una variedad de géneros, desde el policíaco hasta lo maravilloso, pasando incluso por la ciencia ficción, como en el caso de «La singular aventura de un tal Hans Pfaall» («The Unparalleled Adventure of One Hans Pfaall»), que relata un viaje a la luna desde un ángulo supuestamente científico. Este último cuento se acerca más al género de la literatura de anticipación que a lo fantástico, pues está basado en especulaciones racionales y demostraría más bien el poder de la mente humana para dominar la naturaleza que su impotencia frente a una amenaza incomprensible. No obstante, la predilección del autor de «El cuervo» por los aspectos más extraños de la realidad, así como su fascinación por los detalles más insólitos de la psicología humana le llevaron a explorar géneros narrativos a la vez realistas y anti-realistas, y su contribución a la literatura fantástica moderna es ejemplar, pues su huella se hará notar en los escritores posteriores que cultivan el género, entre los cuales destaca la figura de uno de los cuentistas más prolíficos y leídos de la literatura europea, Guy de Maupassant.

## IV. El naturalismo fantástico según Guy de Maupassant

Guy de Maupassant (1850-1893) es ante todo conocido por sus cuentos realistas y naturalistas, que a menudo tienden a eclipsar su producción fantástica. Discípulo de Flaubert y hasta cierto punto de Zola, el autor de *Bel Ami* se dedicó sobre todo a la ficción realista, y sus cuentos fantásticos sólo representan una pequeña parte de su obra narrativa. A pesar de todo, destacan éstos entre sus obras más conocidas, y se le puede considerar como un clásico incontestable del género. Como ya se mencionó anteriormente, dedicó una crónica a lo fantástico, convirtiéndose así en uno de los primeros teóricos del género, en la cual reivindica la importancia de las obras de Hoffmann y de Poe, y propone una visión de lo fantástico, por oposición a lo maravilloso, que parece tan acertada como perspicaz. Aplica esta concepción del género a su propia obra, y no nos tiene, pues, por qué extrañar que sus cuentos fantásticos sigan funcionando incluso hoy en día. Se puede mencionar, desde un punto de vista meramente histórico, que tanto el primer cuento que publicó, «La mano despellejada» («La main d'écorché»), como el último, «¿Quién sabe?» («Qui sait?»), son sin duda algunos cuentos fantásticos. Maupassant también reescribió por lo menos tres de entre ellos, demostrando, pues, su interés por la materia y su deseo de establecer el efecto fantástico.<sup>[1]</sup>

La desproporción entre los abundantes cuentos realistas, cuando no naturalistas, y los escasos relatos propiamente fantásticos en la obra de Maupassant no nos tiene por qué sorprender demasiado. El género fantástico necesita tanto el realismo como la irracionalidad para funcionar; un autor que cultiva la vena realista parece pues estar perfectamente preparado para crear una obra fantástica, que tanto depende de la capacidad que puede tener el texto de hacerse pasar por una fiel representación de la realidad de los lectores. Se podría decir que se necesita «creer» en la verosimilitud del universo narrativo para que a su vez la narración produzca el efecto fantástico cuando aparece el elemento sobrenatural. Maupassant se beneficia de los esfuerzos de Émile Zola, aunque no le siga necesariamente en su afán de transformar la novela en un experimento de tipo científico, y tiene una percepción clara de lo que puede ser un texto realista convincente, basado en una observación minuciosa tanto de la sociedad como de la psicología humana. Acaso el principal mérito de una narración fantástica esté en engañar a los lectores, estableciendo una autoridad textual fundamentada en un pseudo-realismo para luego pervertirla por la introducción de lo irracional en la acción, sin por lo tanto eliminarla completamente. Maupassant da a entender en su crónica dedicada al género que cualquier cuento fantástico tiene que hacer prueba de sutileza y no abusar de lo sobrenatural; él mismo aplica esta concepción del género en su propia producción fantástica, y esta última está lo suficientemente cerca de la

realidad como para que el lector pueda aceptar sus universos narrativos como reproducciones del nuestro, pero al mismo tiempo presentando hechos inexplicables que poco a poco instauran un clima de inquietud.

Maupassant era un gran admirador de Edgar Poe, cuyos relatos conocía en la traducción de Baudelaire bajo el título de *Histoires extraordinaires* (*Historias extraordinarias*). Se puede observar en algunos cuentos de Maupassant una influencia directa del Poe de «Revelaciones Magnéticas» y de «La verdad sobre el caso Valdemar». Por ejemplo, en «¿Un loco?» («Un fou?»), el narrador cuenta cómo vio a su amigo Jacques Parent mover objetos a distancia durante una noche de tormenta. Tal y como se mencionó acerca de Poe, lo fantástico aquí se basa en la supuesta existencia de poderes humanos desconocidos y científicamente problemáticos, que no se pueden aceptar sin reticencia, pero que tampoco se pueden descartar categóricamente. Sin embargo, el Maupassant de los cuentos fantásticos no es un mero imitador de Poe, y a menudo se aventura más allá que su predecesor norteamericano, tanto en la selección de los temas como por su manera de tratarlos, que anuncia el modelo del cuento fantástico tal y como lo conocemos hoy en día.

Entre los temas principales de los relatos fantásticos de Maupassant, destaca el de la «presencia inexplicada», amenazadora, sea invisible o se manifieste de manera fragmentada; es el tema de su primer cuento fantástico, «La mano despellejada», del último, «¿Quién sabe?», y de su relato sobrenatural más famoso, «El Horla». Reconocemos aquí uno de los temas más frecuentes de lo fantástico moderno, que volveremos a encontrar bajo las plumas de Lovecraft y de Stephen King. Se ha visto la importancia del tema de los «dobles», así como el de la «presencia inexplicada» de un ser amenazador en Hoffmann, y cuando Maupassant lo trata, no hace más que seguir una tradición originalmente maravillosa, pero que va convirtiendo poco a poco en fantástica.

Maupassant trata el tema del «otro» de una manera inédita: el único código semiótico que reconoce el lector es el de su realidad. En el cuento «La mano despellejada», que tras haber sufrido una serie de alteraciones se convertirá años más tarde en el relato titulado «La mano», vemos cómo un joven estudiante entra en posesión de una mano momificada que según él ha pertenecido a un gran criminal muerto en la horca. Primero decide colgar esta reliquia en la puerta de su apartamento, y ante las protestas de sus vecinos, acaba decorando con ella su habitación. Al cabo de unos días, muere el estudiante en circunstancias misteriosas, tras, al parecer, haber sido atacado en su habitación por una fuerza invisible y terrorífica. El narrador, durante el entierro, verá la mano momificada, tirada en el suelo, al lado del ataúd donde yace el cuerpo de su amigo; la narración no da más explicaciones y el final permanece abierto, dejando que el lector se imagine por su cuenta lo que sucedió en realidad. El argumento de «La mano» es el mismo, pero los personajes y la situación han cambiado; el estudiante se ha convertido en un inglés, hombre maduro y gran cazador, en cuya casa el narrador, juez de instrucción, observa

una mano momificada atada a la pared por una gruesa cadena; como era de esperar, se hallará al inglés muerto una mañana, al mismo tiempo que se constatará la desaparición de la mano.

Ninguna de las versiones expone directamente lo irracional; no vemos en ninguna escena esa mano sin cuerpo cometer sus crímenes, sólo se sugiere esta posibilidad como única explicación de la muerte de los dos protagonistas. La segunda versión presenta la acción en un marco narrativo tan común como respetable: durante una conversación después de una cena, entre gente de una categoría social tirando a alta, es decir educada y en teoría a salvo de las supersticiones ignorantes. Para cumplir con los deseos de los demás invitados, que le piden la relación de su asunto más misterioso, el juez de instrucción relata los hechos tocantes a la misteriosa muerte del inglés. Cuando al final una de las invitadas le pide su opinión, el juez afirma que probablemente «[el propietario de la mano momificada] la vino a buscar con la que le quedaba»<sup>[2]</sup>, explicación que es inmediatamente rechazada tanto por la invitada, que afirma que eso «no ha podido ser así», como por el lector, que no puede quedar satisfecho por un desenlace tan obvio.

Abundan los detalles de la vida cotidiana en estos dos cuentos; en la primera versión, el texto insiste en los aspectos más desenfadados de la vida estudiantil y menciona los chistes fáciles, típicos de una reunión de jóvenes de buena familia más o menos borrachos. En la segunda, se reproduce la manera de hablar del inglés, con su acento algo ridículo; y a pesar de presentar algunas características un poco estrafalarias, este personaje, más que meramente realista, es estereotípico, correspondiendo a la idea común que se hacen los lectores del inglés excéntrico. Tanto «La mano despellejada» como «La mano» funcionan como relatos fantásticos, presentando una mezcla perfecta de realismo y de sobrenatural.

«El Horla», que junto con «¿Quién sabe?» es probablemente la narración fantástica más famosa de Maupassant, también existe en dos versiones, y aunque no difieran mucho en cuanto a los hechos relatados, sí se pueden observar algunas variaciones estructurales, que merecen comentarse.

«El Horla» —en ambas versiones— cuenta cómo un hombre común, burgués acomodado sin ninguna particularidad, es poco a poco poseído por una criatura invisible que acaba sometiéndolo a su voluntad. Se puede hacer hincapié en los aspectos «normales» tanto de la personalidad del narrador como de su vida; no tiene ambición ni deseos desenfadados, se sitúa en lo que se podría llamar la mediocridad feliz. Al empezar la narración, el protagonista está disfrutando del buen tiempo, tumbado en el césped del jardincito de su pequeño chalé de provincias; se deja distraer por la manifestación de la naturaleza, y saluda a un velero que pasa por el río solamente porque lo encuentra «muy bonito». Al día siguiente, empieza a encontrarse molesto, sin que pueda entender exactamente por qué; al mismo tiempo empiezan a ocurrir unos hechos inexplicables en su casa: se rompen vasos por la noche, y desaparece el agua que tiene encima de la mesilla mientras duerme. Asistimos a los

esfuerzos del protagonista, primero, para averiguar lo que está pasando en realidad, y luego, para comprender estos hechos inexplicables. Demuestra su espíritu racional a través de los experimentos que hace para descubrir la verdad, por ejemplo cubrir sus manos con polvo de carbón y la jarra con harina para cerciorarse de que no es él mismo quien hace desaparecer por la noche el agua de la mesilla. Poco a poco, va descubriendo, al mismo tiempo que los lectores, la presencia del Horla, a través de unas escenas escalofriantes que mezclan la realidad con lo sobrenatural de manera calculada; por ejemplo, un día que se pasea por el jardín, ve cómo una rosa es cortada por una mano invisible y permanece colgada en el aire durante unos instantes; en otra ocasión, las páginas de un libro pasan solas, como si una criatura que él no puede ver estuviera leyendo. Acaso una de las escenas fantásticas dignas de antología es cuando el protagonista se mira en el espejo y no ve su reflejo sino el vacío: cuando poco a poco va apareciendo su reflejo tras una extraña neblina, el narrador aterrado entiende que al criatura sobrenatural se había interpuesto entre él y su espejo. El narrador no puede *ver* el Horla, demostrando por lo tanto las trágicas limitaciones de los sentidos de los seres humanos y por lo tanto el fracaso anunciado de su epistemología: la representación visual del Horla es de hecho la negación de la imagen del narrador, y sugiere pues la presencia de lo imposible a través de la ausencia del sujeto.

En las dos versiones, el protagonista acaba vencido, pero su fracaso ante el poder del Horla no se expresa de la misma manera, y cabe ahora examinar las modalidades narrativas tanto de la primera versión como de la segunda, para estudiar su influencia en la instauración del efecto fantástico.

En la primera versión, el protagonista está ya en un sanatorio siquiátrico cuando cuenta su historia a un grupo de médicos. Relata los hechos con tranquilidad y de una manera tan organizada como pausada, y su discurso no presenta absolutamente ninguna huella de enfermedad mental. Solamente el hecho de que los médicos le escuchen con detenimiento contribuye a reforzar los aspectos creíbles de su discurso; en efecto, los siquiátras serían los primeros en achacar las aventuras del paciente a los efectos de la locura, pero no solamente no lo hacen, sino que el director confiesa al final del cuento que no puede decidir si el paciente está realmente loco o si efectivamente ha llegado otra especie de seres a la tierra, que va a dominar al hombre tal y como el hombre dominó a las bestias. Se menciona un artículo de periódico sobre una epidemia de locura en Brasil —precisamente el país de origen de aquel velero que el protagonista saludó al principio de la narración—, donde la gente está abandonando pueblos enteros para escapar de un monstruo invisible que al parecer se bebe el agua y la leche de las casas por las noches. Aunque no se haga más que mencionar este artículo, aclara singularmente la frase del director de la clínica y contribuye a preservar la estructura abierta de la narración, pues ahí mismo acaba el relato.

En la segunda versión, los hechos ya no están presentados dentro del marco narrativo de una reunión de científicos, sino expuestos directamente por la voz

narrativa, que relata sus aventuras en un diario. Esta modalidad reduce considerablemente la distancia entre el texto y los lectores, y aunque no se beneficie de la presencia de científicos para respaldar su discurso como en el caso de la primera versión, la naturalidad del tono general del texto compensa la falta de interlocutores dignos de confianza. Permite que los lectores vayan descubriendo los hechos al mismo tiempo que el narrador, facilitando así la identificación necesaria al buen funcionamiento del efecto fantástico. Bajo esta forma, la narración justifica su existencia al mismo tiempo que su gestación: no resulta un acto textual gratuito, sino más bien una búsqueda individual. El narrador de esta versión no presenta ninguna característica que le distinga del narrador de la primera: sigue siendo un burgués, sin más deseo que el de vivir apaciblemente en su casita bien arreglada. Lo que pierde el texto de autoridad textual con la ausencia de interlocutores científicos lo gana en espontaneidad y naturalidad. También se puede notar que, no encontrándose el narrador interno en una clínica psiquiátrica, el lector no tiene por qué dudar de su cordura, y sigue el desarrollo de la acción sin prejuicios. El final de la segunda versión queda incluso más abierto: en un esfuerzo desesperado por escapar de las garras de esta criatura monstruosa, el narrador acaba quemando su casa, sin preocuparse por cierto de sus criados, y concluye la narración preguntándose si esta medida radical ha sido suficiente o si tendrá que matarse para liberarse del control que el Horla ejerce sobre él: «¡Tendré pues que matarme yo también!»<sup>[3]</sup>. Final altamente simbólico y desde luego representativo del género fantástico, pues plantea una pregunta como conclusión, un enigma dejado sin resolver, precisamente porque no puede tener solución.

El tema de la posesión se vuelve a encontrar en lo que se puede considerar como el cuento fantástico de Maupassant más significativo, «¿Quién sabe?», cuyo argumento parece tan simple como ejemplar: al volver de la ópera, un hombre ve todos sus muebles salir de su casa como si tuvieran vida propia, desde el piano, que pasa al galope ante sus ojos atónitos, hasta los más pequeños objetos, que se van arrastrando por el suelo. Aterrado, el protagonista decide irse a dormir al hotel, y un mensaje de su criado le informa al día siguiente de que su casa ha sido robada. El narrador, para evitar tener que enfrentarse directamente con el hecho irracional que ha presenciado, decide entonces viajar, tras haber informado a la policía del robo. No menciona el espectáculo inverosímil del cual ha sido testigo y por lo tanto se aísla de los demás, hecho característico de la narración fantástica. Pasa algún tiempo, y un día, paseándose por las calles de Rouen, el narrador reconoce uno de sus muebles en una tienda de antigüedades. Tras haber hablado brevemente con el propietario de la tienda, una figura algo inquietante, cuya baja estatura y brillante calva evocan un personaje de fábula, el narrador va a la policía y denuncia al comerciante. Pero cuando vuelve acompañado por la policía, ha desaparecido el pequeño hombre de «cráneo de luna»<sup>[4]</sup> y no queda ni rastro de sus muebles. Quince días más tarde, recibe una carta de su criado, que le anuncia que han vuelto todos sus muebles a casa,

aunque haya resultado imposible capturar a los responsables de esta extraña mudanza. A pesar de todo, el protagonista decide no volver y se refugia en un psiquiátrico, desde donde escribe su historia.

Este narrador se parece mucho al de «El Horla», pues se presenta a sí mismo como un hombre corriente, amante de la tranquilidad y enemigo de los excesos, cuya vida monótona le satisface plenamente. La autoridad textual queda establecida desde el principio, ya que, en teoría, la voz narrativa no tiene ninguna razón para mentir. Se puede enfatizar hasta qué punto se mezclan la vida diaria y lo irracional en este último relato, pues se manifiesta lo sobrenatural a través de la posesión de los objetos más corrientes de la vida cotidiana, los muebles. Se instaura un clima incontestablemente realista para luego pervertirlo a través de una utilización insólita de los elementos más obvios de este decorado verosímil. El punto de interrogación que aparece en el título —que se vuelve a encontrar en otros cuentos fantásticos de Maupassant como «¿Él?» o «¿Un loco?»— se puede considerar como una microestructura simbólica del género fantástico; este «¿Quién sabe?» no plantea la cuestión de *saber* quién tiene conocimiento suficiente como para poder explicar el fenómeno irracional, sino más bien subraya la total imposibilidad de saber, de racionalizar el suceso sobrenatural: la única respuesta posible ante lo imposible es un punto de interrogación.

Maupassant escapa a la tradición romántica en la cual se ubican las obras fantásticas de Hoffmann y Poe, y precisamente por eso es capaz de crear un tipo de relato fantástico que puede servir hasta cierto punto de modelo de género. Liberado de las influencias tanto románticas como maravillosas, que percibió como contrarias a las tendencias normativas de la narración fantástica, Maupassant consigue crear un ambiente realista convincente, insistiendo en los aspectos más típicos de la realidad. El hiperrealismo, es decir la presentación de elementos verosímiles tan cotidianos que no parecen merecer espacio narrativo, se manifiesta tanto en sus universos narrativos como en sus protagonistas. Desaparecen los héroes románticos, al mismo tiempo que dejan de representarse los sentimientos abstractos e impalpables que a menudo guían sus destinos: el protagonista de la aventura fantástica según Maupassant tiene que ser cualquiera. También hay que notar que los personajes de Maupassant están en su mayoría socialmente determinados, y parte del conflicto está precisamente arraigado en la imposibilidad de comunicar con los demás. Esta soledad del protagonista frente a la incompreensión general es desde luego una constante en la literatura fantástica, y no se puede confundir con la soledad voluntaria del héroe romántico: el protagonista de la aventura fantástica sufre de ese aislamiento, de la alienación social que supone la existencia de lo irracional en su vida; no es ni quiere ser excepcional como el héroe romántico. La presencia de los demás —los incrédulos— y su conflicto con el protagonista sirven a la narración fantástica de dos maneras; en primer lugar, participan en la instauración de un ambiente realista, pues forman parte del telón de fondo de la acción, y el lector indudablemente se identificará más fácilmente con un

protagonista socialmente situado que con el héroe romántico; en segundo lugar, el situar socialmente a los personajes permite representar la incredulidad al mismo tiempo que lo irracional: los lectores, siguiendo la lucha del protagonista con lo inexplicado, no tienen otra opción que aceptar su percepción de los hechos.

La utilización de este hiperrealismo narrativo permite introducir lo sobrenatural en el argumento casi desde el principio sin caer en lo maravilloso. Contrariamente a lo que observamos en Poe, que, en varias ocasiones, no presenta una prueba tangible del fenómeno irracional hasta muy al final de la narración, los cuentos fantásticos de Maupassant se basan desde el principio en la crisis producida por la irrupción de lo sobrenatural en la realidad cotidiana de sus personajes. Ya no hay necesidad de sugerir lo irracional, se puede «decir», y de hecho, el relato sólo se justifica gracias a la presencia del conflicto provocado por lo imposible: sin él, no habría nada que contar, lo cual no es el caso de la gran mayoría de las narraciones de Poe, donde las relaciones complejas entre los personajes principales nos dan a entender que son de excepción y que su historia merece ser contada, con o sin lo irracional.

Con los relatos fantásticos de Guy de Maupassant, entramos ya en la época moderna del género; sus innovaciones —rechazo de la tradición romántica, distancia respecto a lo maravilloso, hiperrealidad, determinación social, carácter inédito de los elementos sobrenaturales— han dejado para siempre su huella en las obras posteriores, y su influencia se hace sentir incluso hoy en día. No nos tiene, pues, por qué sorprender el encontrar el relato «¿Quién sabe?» entre las obras favoritas del gigante de la literatura fantástica, Howard Phillips Lovecraft.<sup>[5]</sup>



## V. Howard Phillips Lovecraft, padrino de lo fantástico

Si ha podido resultar difícil a veces determinar cuáles de los relatos de Hoffmann o de Poe pertenecen al género fantástico, la obra de Lovecraft no plantea ninguna ambigüedad, y sería de hecho más acertado el preguntarnos cuáles de sus narraciones no son fantásticas. El nombre de Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) va a la par de la historia de la literatura fantástica; no solamente la gran mayoría de sus escritos de ficción se sitúan en el género, sino que además dedicó un estudio entero a lo fantástico desde el punto de vista teórico, *Supernatural Horror in Literature*, probablemente el primer trabajo serio de investigación acerca del efecto fantástico. Para Lovecraft, y en eso volvemos a encontrar un parámetro ya definido por Maupassant, la literatura fantástica es ante todo una literatura de miedo; tiene que producir ese terror indecible, ese espanto incontrolable a lo desconocido, a lo que va más allá del conocimiento humano y acaba trastornando la mente hasta el umbral de la locura. Esta asimilación de lo fantástico con lo terrorífico anuncia un conflicto de género que será necesario analizar cuando lleguemos al lenguaje cinematográfico. Por ahora, nos contentaremos con aceptar este parámetro, pues tanto su utilidad como su importancia se ponen de manifiesto en toda la obra de Lovecraft.

Una de las creaciones más significantes del soñador de Providence es acaso el *Necronomicón*, o *Libro de los nombres muertos*, pues no sólo se convirtió en un paradigma narrativo recurrente en su narrativa, sino que también representa al nivel simbólico la ruptura epistemológica característica de lo fantástico: el libro es el objeto por excelencia de transmisión del saber, sea metafísico, como la biblia, o físico, como la enciclopedia. El *Necronomicón*, por lo contrario, no implica conocimiento sino ignorancia, pues se refiere a una dimensión desconocida poblada por monstruos indecibles, más allá de nuestro conocimiento, y su lectura, en vez de instruir, provoca literalmente la ruptura epistemológica abriendo una brecha entre nuestro mundo y el de esta dimensión maldita. El *Necronomicón* es pues el «anti-libro», la prueba tangible del posible fallo epistemológico, lo suficiente significativo como para sobrevivir a su creador al nivel paradigmático, pues lo volvemos a encontrar como base del conflicto narrativo en las películas de Sam Raimi *The Evil Dead* (1981) y *Evil Dead II* (1987), tanto como en la reciente versión de Fede Alvarez (*Evil Dead*, 2013), cuyo última imagen es precisamente un primer plano del libro maldito. Según el cuento «The History of the Necronomicon», el *Necronomicón* fue escrito por el árabe demente Abdul Al Hazred, que vivió en el periodo Omeya, hacia el siglo VIII. Abdul Al Hazred visitó las ruinas de Babilonia y los subterráneos de Menfis, y pasó diez años en el desierto de Rub al Khali que cubre la parte sur de Arabia, región que tenía fama de ser habitada por los espíritus del mal. Hacia el final

de su vida, en Damasco, Abdul Al Hazred escribió el *Necronomicón*, en el cual se hallan la descripción e historia de toda una jerarquía de seres infinitamente más poderosos que el hombre —como el Horla— y las instrucciones para invocarles. La posibilidad del paso de una dimensión a otra, es decir de la materialización de estos seres en nuestra realidad, es un tema recurrente en casi todos los relatos fantásticos de Lovecraft.

Se ha mencionado la importancia del carácter inédito del detalle irracional en la narración fantástica, así como su independencia respecto a cualquier tipo de mitología identificable. La única forma en que se puede manifestar una tradición mitológica en el género fantástico es cuando se sitúa fuera de su contexto, y ésta es la razón por la cual la presencia de la tradición establecida por el *Necronomicón* en la obra de Lovecraft no va en contra del efecto fantástico, sino todo lo contrario, pues esta mitología negra está totalmente fuera de su cualquier contexto original. Los elementos del *Necronomicón* sorprenden al lector, pues entran en relación dialéctica con un universo perfectamente normal, donde triunfan la ciencia, el materialismo y el pragmatismo en contra de las supersticiones. Por mucha importancia que tengan los llamados mitos de Cthulhu en toda la obra de Lovecraft, la existencia de esa dimensión paralela está presentada de forma tan fragmentada que nunca llega a establecer una lógica que convierta el universo narrado en un cuento maravilloso. Así como un vampiro se ha convertido en un personaje maravilloso si se presenta en su castillo de Transilvania, pero fantástico si se sitúa en el mundo moderno, los demonios del *Necronomicón* fuera de su contexto y estrechamente relacionados con una realidad perfectamente identificable por el lector moderno son sin duda alguna criaturas fantásticas, cuya imposible existencia según las leyes naturales comúnmente aceptadas sirven para crear la ruptura semiótica entre lo realista y lo sobrenatural.

Los monstruos de Lovecraft son criaturas amenazadoras, enemigos de la especie humana, cuyo propósito no puede ser otro que la aniquilación de todos los seres humanos y el dominio del planeta. No se puede concluir que el interés que suscitaron en Lovecraft los monstruos que pueblan las páginas del *Necronomicón* hayan acabado con las características realistas de su obra, sino que, por el contrario, encontramos en sus relatos fantásticos tantos elementos sacados de la realidad cotidiana como los que observamos en Maupassant, e incluso a veces más. Lovecraft tiene el mérito de no dejar nunca a estas criaturas irracionales eclipsar las características de un mundo que seguimos reconociendo como nuestro. Como lo hará Stephen King más tarde con la ciudad ficticia de Castle Rock, en Maine, Lovecraft muestra cierta predilección por una región específica de Estados Unidos, Nueva Inglaterra, en la que sitúa la ciudad de Arkham. No encontraremos la ciudad de Arkham en ningún mapa, ni tampoco encontraremos huellas de la famosa universidad de Miskatonic en ninguna guía de las universidades norteamericanas, pues tanto la ciudad como la universidad son creaciones de Lovecraft. Se puede suponer que Arkham es Providence, la ciudad donde nació y se crió Lovecraft, en Rhode Island, y

donde precisamente está situada la universidad Brown, a menudo considerada como el modelo real de la imaginaria Miskatonic. A pesar de no existir en la realidad, estos lugares precisos donde tiende a ocurrir lo sobrenatural no dejan de ser realistas; no tenemos por qué conocer una ciudad para aceptar su existencia en un universo narrativo, sobre todo cuando esta ciudad no presenta ningún aspecto fuera de lo normal. A medida que leemos los cuentos fantásticos de Lovecraft, Arkham y su comarca se van cargando de connotaciones misteriosas, pero sin perder nunca su aspecto realista: cada aparición de lo sobrenatural sigue causando pavor, demostrando por oposición la «normalidad» del sitio. Se puede observar que Stephen King, como Lovecraft, escogió Nueva Inglaterra como telón de fondo de muchas de sus novelas fantásticas. Las trece colonias que forman la provincia de Nueva Inglaterra simbolizan el origen de Estados Unidos, por lo que 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 puede ocurrir en New Hampshire, Rhode Island, Connecticut o Massachusetts puede ocurrir en el resto del país, y estos estados cobran un valor ejemplar. Aunque Maine, el estado en el cual transcurren la mayoría de las novelas de Stephen King, no pertenezca oficialmente a las trece colonias originales, se asocia con ellas tanto al nivel geográfico como cultural. Estos estados tienen —o por lo menos tenían— la connotación de ser la parte de Estados Unidos más «civilizada», por oposición al oeste salvaje. Resulta, pues, natural que dos figuras descollantes del género fantástico, como Lovecraft y King, hayan escogido esta región en particular de estados unidos como decorado de lo fantástico a más de ciento cincuenta años de distancia; lo fantástico no puede funcionar tan bien en un mundo salvaje, es decir no del todo conocido, como en un ambiente «avanzado», que implica un conocimiento educado de la realidad al mismo tiempo que un dominio de la misma; o por lo menos, hasta que llegue el detalle sobrenatural que se encargará de transformar este conocimiento de la realidad en una simple apariencia.

Además de un decorado espacial realista, aunque onomásticamente inédito, Lovecraft incluye también en sus relatos diversos niveles sociales. Mientras que Maupassant se contentó con la figura del burgués insípido y aburrido, símbolo de la mediocridad feliz y sin ambición, («Le Horla» en sus dos versiones, «Qui Sait?», «Lui?»), Lovecraft introduce tanto campesinos y obreros en su universo narrativo —«El color que vino del espacio» («The Colour from Out of Space»), «En la cripta» («In the Vault») — como profesores o arquitectos —«La declaración de Randolph Carter» («The Statement of Randolph Carter»), «El Horror de Dunwich» («The Dunwich Horror»), «La cosa en el umbral de la puerta» («The Thing on the Doorstep») — y reproduce los registros lingüísticos de sus discursos respectivos. Esta variedad de representaciones sociales contribuye a crear un universo narrativo más completo, y por fuerza más parecido a nuestra realidad.

Uno de los cuentos más conocidos de Lovecraft, que a menudo encabeza las

antologías, «El Horror de Dunwich», nos puede servir de modelo para estudiar su narrativa. En este relato encontramos los elementos característicos de su obra ya mencionados; el contacto con la otra dimensión, las criaturas monstruosas que la habitan y el *Necronomicón*, que se puede considerar como la llave entre nuestro mundo y el otro. Vemos cómo la puesta en escena de elementos sobrenaturales sacados de su contexto mitológico acaba pervirtiendo la realidad común de todos los días.

«El Horror de Dunwich» cuenta cómo nace, en un pueblo de campesinos que se distinguen por su falta de educación y de inteligencia, un niño, Wilbur Whateley, de padre desconocido, que rápidamente llama la atención por la forma acelerada que tiene de crecer. Se va convirtiendo en un especie de gigante, y sus facciones de macho cabrío recuerdan la figura del diablo de la tradición cristiana, aunque este parecido no se enfatice en absoluto en la narración; de hecho, no se trata aquí de una encarnación de Satanás, lo cual situaría el texto en una tradición mitológica religiosa bien establecida, sin el necesario carácter insólito de lo sobrenatural típico del género fantástico.

Este extraño joven se cría con su madre y su abuelo, y poco a poco va mostrando su interés por lo oculto, y especialmente por el *Libro de los nombres muertos*. Una noche, en la biblioteca de la famosa universidad de Miskatonic, otro de los elementos topográficos favoritos de Lovecraft, acabará conjurando una formidable criatura invisible, el «Horror de Dunwich», cuyo apetito de destrucción no tiene medida. Aunque muera Wilbur después de haber concluido su conjuro, el monstruo seguirá sembrando la destrucción hasta que un grupo de profesores acabe con él, utilizando las mismas armas que sirvieron para su creación, es decir fórmulas mágicas sacadas directamente del *Necronomicón*. Tal y como explicará el profesor Arquette, que encabezó la expedición, la presencia de semejante criatura era «una imposibilidad en un mundo normal».<sup>[1]</sup> El empleo de la palabra «normal» nos interesa particularmente en este contexto, pues sugiere el sistema de valores que regula el universo realista de la narración fantástica; este decorado verosímil, tan esencial al efecto fantástico, tiende a presentar varias características recurrentes, desde el punto de vista del conocimiento humano.

La ciencia y sus limitaciones suelen estar presente en la narración fantástica a la hora de lidiar con el fenómeno sobrenatural a veces simbólicamente, a veces directamente. Esta declaración categórica del profesor Arquette tras haber acabado con el monstruo tiene varias implicaciones que nos informan sobre los límites del universo realista típico del relato fantástico. Ante todo, demuestra que el universo realista presentado en la narración fantástica acepta el concepto de una norma rígida; se sabe lo que es «normal» y lo que no lo es, y por consiguiente se admite la posibilidad de tener una percepción clara de lo que es racional, que implica el rechazo de todo lo que no esté incluido en los límites de esta normalidad. Aunque sólo sea desde un punto de vista cultural, la validez de esta afirmación resulta muy dudosa: lo

que parece normal en un país no tiene por qué parecerlo en otro, y la llamada «normalidad» depende en gran parte de usos y costumbres. Pero la narración fantástica tiene evidentemente mucho interés en hacernos creer que existe tal noción: el conocimiento humano tiene que considerarse verdadero para hacer resaltar ese choque epistemológico que supone la aparición de lo sobrenatural en la realidad. Esta frase también sugiere que, habiendo determinado las fronteras cognoscibles de la realidad, tenemos que luchar para mantenerlas. El protagonista de la aventura fantástica es ante todo un espectador, un testigo directo de lo inexplicable; sabe demasiado, y este conocimiento de lo inaceptable en una realidad que podríamos calificar de «respetable» significa el principio de sus dificultades. El libro como objeto revelador de lo fantástico, y vehículo del conocimiento por excelencia, es un símbolo muy socorrido tanto en la literatura como en el cine. Recordamos aquí la imagen popular y tradicional del libro de magia que todo brujo ha de exhibir, y que en muchos casos no deja de parecerse a un libro de recetas culinarias. Pero esos antiguos manuscritos de donde brujos y brujas antiguas sacaban los ingredientes de su poder han perdido mucho de su credibilidad, confinados en una tradición maravillosa cuya carga semiótica incluye tanto los cuentos de hadas como las fábulas mitológicas. El libro presente en el universo realista de la narración fantástica se distingue de aquéllos porque no se relaciona con un universo de leyendas, sino con los aspectos más significativos de una norma que precisamente no los puede admitir. Aquí el libro y su aspecto prohibido se vuelven una ilustración de la ruptura que supone el enfrentamiento de dos códigos semióticos; esta realidad «normal» se conceptualiza y comunica a través de los libros, objetos simbólicos de la transmisión del saber racional humano. Así que el encontrar un libro que por su mera existencia subvierte el sistema de valores epistemológicos sobre el cual se basa nuestra concepción del mundo provoca una tensión dentro de las estructuras más profundas del saber: el aparente triunfo de los profesores sobre el monstruo invisible en «El horror de Dunwich» implica paradójicamente un fracaso epistemológico, ya que los representantes de la ciencia oficial tienen que utilizar medios sobrenaturales para derrotar la amenaza inexplicable, es decir que lo racional no puede acabar con lo irracional sin volverse a su vez irracional: muere el monstruo, pero la victoria sigue siendo la de lo sobrenatural sobre la ciencia racional.

Se pueden observar representaciones directas del poder de los libros en el Poe de «Ligeia» y de «Morella», que nos presenta a las heroínas como lectoras ávidas, eruditas, y cuya ciencia a menudo deslumbra a sus amantes. A pesar de todo, hasta Lovecraft, el libro nunca ha tenido tanta importancia como agente activo en la instauración del efecto fantástico, y en una gran mayoría de sus cuentos fantásticos, el objeto libro aparece como elemento catalizador de lo sobrenatural. El personaje típico de Lovecraft, desde el punto de vista de la relación dialéctica de un protagonista con el conocimiento, podría ser Wilbur Whateley, ese niño precoz con facciones de macho cabrío, que conjura al monstruo en «El Horror de Dunwich», a base de

conocimiento y sobre todo gracias a la existencia de libros prohibidos, entre los cuales, claro está, destaca el *Necronomicón*. Acaso Wilbur sea algo caricaturesco, pero aunque Edward Pickman Derby, uno de los protagonistas responsables de la irrupción de lo irracional en «La cosa en el umbral de la puerta», no sea ni tan alto ni tan feo como el fenómeno de Dunwich, lee exactamente los mismos libros, y se sirve de ellos como llaves para penetrar en la dimensión de lo sobrenatural. Como se verá más tarde, este tratamiento del libro se ha convertido casi en una constante del vocabulario narrativo de lo fantástico, sea textual o cinematográfico.

Se puede decir que en «El Horror de Dunwich» triunfa la ciencia, aunque sea empleando armas irracionales, como los encantamientos prescritos en el *Libro de los nombres muertos*, lo cual permite al profesor Arquette afirmar que la normalidad no tiene por qué admitir lo que escape a sus leyes físicas y epistemológicas. Vemos que tal declaración implica también el fracaso del conocimiento, pues admite sus límites al mismo tiempo que rechaza todo enfrentamiento con lo sobrenatural.

Pero si el profesor Arquette en este relato sintetiza por lo menos una victoria parcial del conocimiento y de la lógica sobre lo sobrenatural, aunque sea adoptando métodos sobrenaturales, otros protagonistas de Lovecraft no tienen esa suerte, y la presencia de la ciencia sólo sirve en más de una ocasión para reforzar el poder ilimitado de lo inexplicable sobre el demasiado corto y escaso conocimiento humano. Éste es el caso del relato titulado «El color que vino del espacio» («The Colour from Out of Space»), en el cual vemos derrotados al espíritu científico y a sus representantes, cuyos intentos se revelan totalmente impotentes frente a los problemas que provoca la aparición del elemento inexplicable.

Un meteorito aterriza en la propiedad de un campesino y vemos rápidamente que tanto su origen como su composición no corresponden a ningún modelo conocido. Investigadores de la Universidad Miskatonic —este suceso ha ocurrido en Arkham— intentan analizar fragmentos del meteorito, pero no llegan a ninguna conclusión satisfactoria. Sólo pueden constatar que el interior de este mineral extraño es de un color desconocido. Poco tiempo después, durante una tormenta, los relámpagos queman el meteorito y desaparece toda posibilidad de averiguar su composición. La propiedad del campesino se va volviendo luminosa, del mismo color que el interior del mineral desconocido, y la vegetación empieza a comportarse de manera extraña: los árboles se mueven solos, las frutas, de un tamaño gigantesco, tienen un olor y un gusto repelentes, y por fin, el campesino y su familia mueren miserablemente, tras la desaparición misteriosa de uno de los hijos.

Este relato, desde luego uno de los más escalofriantes de Lovecraft, presenta una serie de detalles inexplicables, cuyo origen narrativo está en la aparición del meteorito: la mujer del campesino se vuelve loca y su piel incluso cobra una calidad fluorescente; el pozo parece estar habitado por una materia esponjosa que recuerda el interior del fragmento analizado, y la tierra misma ha dejado de reaccionar normalmente. Aunque surja el detalle inexplicable desde el principio de la narración,

no se avanza lo más mínimo hacia la posibilidad de una explicación. La degeneración de la familia es lenta y progresiva, pero la narración no progresa hacia una solución, sino que se contenta con describir esta muerte lenta y gratuita de una familia entera, que acaba pareciéndonos inevitable aunque incomprensible. En cuanto al conocimiento humano en general y a la ciencia mineralógica en particular, demuestran su carácter trágicamente incompleto.

La presencia del meteorito, que permite en este caso estructurar el choque entre lo posible y lo imposible, característica fundamental de una narración fantástica, podría sugerir el universo de la ciencia ficción, pues pertenece al campo semántico del espacio que comúnmente se asocia con este último género. Pero la ciencia ficción implica un cambio radical de universo, independientemente del exotismo que pueden suponer las exploraciones espaciales; «El color que vino del espacio» nos presenta una realidad que reconocemos, y comprendemos las reacciones de los personajes porque su visión del mundo obedece al mismo conjunto de convenciones que la nuestra. Abundan los personajes secundarios en esta narración, además de la figura del narrador, que comienza el relato dirigiéndose directamente a nosotros, y las reacciones de los vecinos del campesino se confunden en cierta manera con las que tendríamos nosotros, los lectores, en tal situación: incertidumbre, miedo, rechazo. En el universo de la ciencia ficción, un meteorito no es nada fuera de lo «normal», si entendemos por esta palabra el conjunto de proyecciones admitidas en este género, racionalizadas por una ciencia que, a pesar de estar basada sobre los mismos conceptos que la nuestra, no es idéntica a la nuestra ni en sus manifestaciones ni en sus efectos. Se podría decir que la presencia de un campesino degenerado, del estilo de los personajes de «El color que vino del espacio», sorprendería en una narración de anticipación bastante más que la presencia de un meteorito con propiedades desconocidas.

Los avances técnicos aceptados en las novelas de ciencia-ficción tienen desde luego a menudo cierto carácter amenazador, que se convierte las más de las veces en parte integrante del conflicto motor de la narración. No obstante, en el universo fantástico de Lovecraft, la ciencia, y que conste que se trata aquí de la ciencia oficial y no del conocimiento prohibido que ofrecen obras como el *Necronomicón*, no presenta ninguna amenaza, a no ser en lo que se refiere a sus trágicas limitaciones y a su incapacidad para solucionar el conflicto racionalizando el elemento sobrenatural que perturba el orden establecido de la realidad tal y como la percibimos. No puede haber confusión posible entre la ciencia oficial y el conocimiento «negativo» de obras racionalmente perversas, como el *Necronomicón* o *Libro de los nombres muertos*. La ciencia oficial es considerada precisamente como el método que nos permite estructurar lógicamente la realidad, es decir ordenarla, mientras que el conocimiento «negativo» sólo puede producir el caos, o por lo menos un orden nuevo, más allá de nuestras capacidades de comprensión. Wilbur, el inquietante joven que conjura el monstruo en «El Horror de Dunwich», y cuya intención inicial era llamar a nuestra

dimensión a un ejército entero de criaturas mortíferas, se pregunta en un momento dado lo que hará cuando estas criaturas hayan librado a la tierra de todos sus habitantes. Esto sugiere la instauración de un orden nuevo, del cual está excluido el ser humano, y que se establecerá tras su desaparición, lo cual justifica la imperiosa necesidad de eliminar en cuanto antes el detalle irracional, base del argumento de la narración fantástica. De nuevo, se encuentran en esta problemática elementos característicos de Maupassant: el Horla es una criatura que parece haber venido de otra dimensión para acabar con la especie humana.<sup>[2]</sup>

La ciencia sólo resuelve parcialmente la crisis en «El Horror de Dunwich», y aplicando métodos que difícilmente se podrían calificar de «científicos»: el profesor Arquette tiene que seguir las instrucciones contenidas en el *Necronomicón* si quiere librar a la población de la furia destructora del monstruo, es decir que adopta un punto de vista opuesto al de la ciencia oficial, que se ha vuelto inútil. Cuando llega la hora de combatir al monstruo con los elementos de la ciencia oscura —que se podría ver como una especie de anti-ciencia, progresando hacia el caos en vez del orden—, Arquette no sabe si va a funcionar su plan: la anti-ciencia de los textos prohibidos no ofrece ninguna garantía. El fracaso de la ciencia oficial está además puesto de relieve por el hecho de que Arquette y sus compañeros, representantes simbólicos de la ciencia, hayan aceptado el intentar eliminar a la criatura fabulosa por medios irracionales. Más significativo todavía es el proceso lógico que lleva al profesor Arquette a adoptar esta conducta: se ha llegado racionalmente a lo irracional, sin por lo tanto aceptar la existencia de lo sobrenatural y con el único propósito de destruir su manifestación en la realidad cognoscible.

En «El color que vino del espacio», la ciencia no puede nada en contra del fenómeno irracional, pues el meteorito misterioso no solamente no tiene cabida en una realidad identificable, sino que además presenta un enigma que nunca será resuelto. Es significativo que tanto «El Horror de Dunwich» como «El color que vino del espacio» empiecen en un marco narrativo situado en la actualidad, para luego volver hacia atrás y relatar los hechos propiamente fantásticos. Tal supervivencia de los efectos de esta ruptura en el universo realista nos anuncia de antemano la imposibilidad de responder a las preguntas planteadas por lo fantástico; en cierto modo, el cuento fantástico prepara al lector a la incompreensión y a la derrota de los medios de conocimiento oficiales.

Un cuento de Lovecraft en particular está centrado en un conflicto cuyos términos son eminentemente científicos, pues pertenecen a la medicina. En «Herbert West: Reanimador» («Herbert West-Reanimator»), un médico intenta resucitar cadáveres utilizando las partes de cada uno que le parecen estar en buen estado. Lo conseguirá hasta cierto punto, creando monstruos grotescos que acabarán por causar su caída. Vemos aquí cómo se ha subvertido la base conceptual de la medicina tradicional para provocar el efecto fantástico: los experimentos del doctor West no corresponden a las preocupaciones de la medicina tal y como la entendemos, y se podrían comparar sus



criaturas con los monstruos que conjura el protagonista de «El Horror de Dunwich», cuyo común antepasado sería, claro, el monstruo de Frankenstein: todas las criaturas producidas por lo irracional son absolutamente imposibles de controlar desde el principio y se vuelven, en última instancia, causa de destrucción. Ocurre incluso, como en el caso del doctor West, que los artífices de lo irracional acaben siendo ellos mismos las víctimas de sus creaciones anti-naturales, lo cual vendría a sostener la declaración del profesor Arquette, mencionada más arriba, que establece la imposibilidad de coexistencia entre la especie humana y lo sobrenatural.

Un caso muy parecido al del doctor West es el de Edward Derby, uno de los personajes principales de «La cosa en el umbral de la puerta», cuya fascinación por las fórmulas del *Necronomicón* y las ciencias ocultas le llevan a casarse con una mujer extraña, que parece compartir su interés por lo sobrenatural. Esta muchacha no es completamente «humana» y el narrador asiste a un cambio progresivo en la conducta de su amigo, Edward Derby, que de tímido se vuelve atrevido, y de indeciso, voluntarioso. Averiguaremos que en realidad su mujer está intentando cambiar de cuerpo con él, y el narrador incluso asiste a una de estas «posesiones». Edward acaba asesinando a su mujer para salvarse, pero ni siquiera la muerte puede destruir ese poder infernal y el narrador mismo tendrá que encargarse de matar a su amigo, o mejor dicho, de acabar con el «cuerpo» de su amigo, ya que es la criatura infernal quien lo ocupa: Edward ha quedado preso dentro del cadáver putrescente de su mujer, precisamente esa «cosa en el umbral de la puerta».

La obra de Lovecraft impone límites muy rígidos al conocimiento en general, e ilustra tanto el fracaso de la ciencia oficial como la imposibilidad de conocer lo indecible. Cabe mencionar la figura del médico en el cuento titulado «Dentro de la cripta» («In the Vault»), pues, aunque sea el único que parece entender algo de la aventura fantástica, no deja por eso de manifestar un terror y una repugnancia muy características de los representantes de la ciencia oficial en los cuentos de Lovecraft. El personaje principal de «Dentro de la cripta» es un enterrador, que se queda encerrado en una cripta por culpa de su negligencia. Decide escaparse ensanchando una ventanilla de aireación y utilizando ataúdes a modo de escalera para llegar hasta ella. Pero cuando intenta saltar por el agujero, cede la tapa de uno de los féretros y «algo» le coge de los tobillos. Tras una lucha breve pero terrible, durante la cual esa fuerza misteriosa le secciona los tendones de Aquiles, el protagonista consigue caer del otro lado del muro y se salva. Su médico parece saber más acerca del por qué del incidente, y su conclusión es irracional aunque narrativamente fundamentada: al volver a la cripta, el médico se da cuenta de que el enterrador dispuso en un ataúd demasiado pequeño el cuerpo de un hombre famoso por su espíritu vindicativo, cortándole los pies a la altura de los tobillos para que cupiera en la caja, y según el médico, algunos defectos son tan tremendos que sobreviven después de la muerte. El médico aconseja al paciente que mienta en cuanto al origen de las llagas que tiene en los tobillos, y también es presa del terror de lo sobrenatural, llegando a despertar a su

paciente en mitad de la noche para cerciorarse de que su hipótesis es cierta. Su ciencia desde luego no le sirve de protección contra lo sobrenatural, y sus consejos sugieren que no tiene ninguna fe en la capacidad de comprender de los demás miembros de su profesión.

Este cuento no es una excepción a la regla, y aunque se desarrolle en un cementerio, la acción no está presentada con un tono de relato gótico, ni mucho menos; se pone el acento sobre la personalidad del personaje principal, un borracho descuidado que cumple con su trabajo sin ninguna conciencia profesional.

Por regla general, el protagonista de lo fantástico, según Lovecraft, no es totalmente responsable, como se ha intentado sugerir en el caso de «La cosa en el umbral de la puerta» y «Herbert West: Reanimador»; el experimento va más allá de lo calculado por el protagonista y acaba escapando a su control. Lo sobrenatural, cuando manifiesta sus características amenazadoras, ya no tiene nada que ver con el protagonista, pues no pertenece a su mundo. Se podría argüir que en «El Horror de Dunwich», Wilbur, el investigador maldito, está sin duda alguna conectado con la otra dimensión, pero esto significaría olvidar que Wilbur Whateley «ya» es fantástico, aunque sólo sea por su manera acelerada de crecer o por sus características físicas repelentes. La narración se centra más en las investigaciones del profesor Arquette que en las acciones de Wilbur, de las cuales a menudo no sabemos más que lo que perciben los vecinos del lugar; el punto de vista pertenece a la percepción realista del universo, y sólo tenemos una información fragmentada de los esfuerzos de Wilbur, sea a través del testimonio de sus vecinos, sea a través de lo que el profesor Arquette descubre cuando descifra su diario. También cabe mencionar que Wilbur muere hacia la mitad del relato, precisamente cuando acaba de empezar el «horror». A pesar de su desaparición, sigue en pie el elemento fantástico, el monstruo invisible, cuya cabida en nuestro universo es tan impensable como inadmisibles.

Lovecraft ilustra de manera ejemplar, a través de su tratamiento específico de la ciencia y del conocimiento, la crisis epistemológica que supone la narración fantástica. La asociación entre lo irracional y el terror queda predeterminada por la incapacidad cognitiva de los personajes «normales» cuando se encuentran enfrentados a lo irracional. El aislamiento y la irresponsabilidad de estos mismos personajes cuando aparece lo sobrenatural en su universo se volverá una constante del género, y de alguna manera tanto los escritores posteriores como los directores de cine están en deuda con el soñador de Providence.

La bibliografía dedicada a la obra de Lovecraft presenta algunas peculiaridades que se pueden comentar brevemente a modo de conclusión, pues tocan unas cuestiones que conciernen el estudio del género fantástico en su totalidad.

Ante todo, puede sorprender la abundancia de estudios recientes sobre Lovecraft; se han multiplicado los análisis de sus cuentos en los últimos veinte años, y desde una gran variedad de puntos de vista. Existen estudios de tipo sicoanalítico, como el de Barton Levi St. Armand, *The Roots of Horror in the Fiction of H.P. Lovecraft*;

históricos, como el de Kenneth W. Faig, Jr., *H.P. Lovecraft: His Life, His Work*; formalistas, como la obra de Maurice Levy, *Lovecraft ou du fantastique*; e incluso deconstruccionistas, como el libro de Donald R. Burleson, *Lovecraft: Disturbing the Universe*. Los estudios más antiguos entre los que se acaban de mencionar son los de St. Armand y Faig, y a pesar de todo, los dos se publicaron en 1979, es decir que siguen siendo relativamente recientes. La aparente falta de interés de la crítica durante largos años en cuanto a la obra de Lovecraft lleva consigo un juicio de valor normativo que desde luego merece ser discutido, pues plantea la cuestión de saber si el género fantástico es literatura de verdad o meramente de evasión, sin ningún tipo de mérito artístico. Sabemos que Lovecraft publicó la mayoría de sus obras en revistas populares sin grandes pretensiones literarias. Maurice Levy concluye su estudio afirmando que sería un error el considerar a Lovecraft como otro Poe y menciona su «irritante inocencia», sus «excesos verbales» y sus «opiniones políticas desagradables». Afirma que nos puede parecer a veces «francamente pueril» y opina que si Poe pertenece a la «literatura universal» Lovecraft está confinado en la literatura fantástica, y sólo cobra alguna importancia en este contexto.<sup>[3]</sup> Esta conclusión refleja una postura generalmente aceptada sobre el género fantástico, que se considera como un género menor por oposición a la «gran literatura», y que todavía se pone de manifiesto cuando pensamos en la figura de Stephen King, categorizado como escritor de «best-sellers», cuya importancia solamente se define respecto a la literatura popular. No se trata aquí de entrar en la polémica y de decidir si Lovecraft es o no es un gran escritor, y si el género fantástico se puede considerar como un género literario serio o solamente una diversión sin pretensiones literarias. Muchos de los cuentos de Lovecraft todavía se pueden leer hoy en día, y, aunque ciertos relatos probablemente hayan envejecido, aún quedan algunos que siguen fascinando al lector moderno. Poniendo el acento sobre la crisis epistemológica que supone la narración fantástica, Lovecraft ha creado un modelo de estructura narrativa que sin duda alguna funciona perfectamente, y las particularidades de su universo narrativo han dejado huella en la literatura y en el cine. Merece pues un puesto, no solamente entre los máximos representantes de lo fantástico, sino también en el panteón de la literatura universal.

## VI. El monstruo, la momia y el fantasma

Se han visto ya diferentes aspectos recurrentes de la narrativa fantástica bajo la pluma de autores consagrados del género, como Poe, Maupassant y Lovecraft, sin duda alguna «clásicos», ya que sus relatos fantásticos pueden ser considerados como modelos del género. Pero si resulta posible identificar de alguna manera las figuras de los supuestos «padres de lo fantástico» y discutir su verdadera influencia en el devenir del género, a partir de ahora nuestra visión se tendrá que volver más temática que histórica; la abundancia de las creaciones artísticas pertenecientes al género en el siglo XX y el enorme interés que suscita han generado una demanda tal que la producción de obras supuestamente fantásticas ha alcanzado cumbres nuevas, particularmente en el cine. La creación de lo fantástico moderno puede ser determinada escogiendo ciertos autores, y que conste que esta selección siempre resulta tan injusta como dolorosa, siguiendo criterios histórico-económicos; concretamente, partiendo de la revolución industrial y sus consecuencias sobre la epistemología. Sin embargo, la manifestación actual de la narración fantástica impide cualquier tipo de visión lineal.

Antes de proceder al análisis de los grandes autores contemporáneos, es necesario detenerse y considerar algunos temas y recursos estructurales que los autores clásicos ya anunciaban. Se ha escogido como corpus de estudio una novela muy famosa y dos cuentos bastante menos conocidos, pero muy conseguidos a la vez que muy representativos de las convenciones del género que Poe y Lovecraft legaron a través de sus obras. Tanto *Frankenstein* (1817), de Mary Shelley, como «*Lote 249*» («*Lot 249*»), de Arthur Conan Doyle, como «El hombre que coleccionaba a Poe» («*The Man Who Collected Poe*»), del guionista Robert Bloch,<sup>[1]</sup> son obras muy significativas, aunque no siempre por las mismas razones.

### 1. El monstruo

El caso de la novela de Mary Woolstonecraft Shelley (1797-1851) es lo suficientemente peculiar para merecer nuestra atención. Por una parte, sus fechas corresponden al apogeo del romanticismo; por otra, esa novela que Mary Shelley escribió a una velocidad pasmosa y como consecuencia de una apuesta, ha tenido un impacto sobre la industria cinematográfica solamente igualado por esa otra gran figura de lo sobrenatural en la pantalla que es Drácula, o el vampiro.

Tanto el monstruo como el príncipe de las tinieblas han llegado a formar parte del

capital del cine fantástico. Se ha visto que el tratamiento del personaje de Drácula puede influir cuando llega la hora de clasificar una obra en lo fantástico o en lo maravilloso: un vampiro en Transilvania entra dentro del decorado brumoso y tétrico de la Europa del Este, y la gente del pueblo sabe que nadie se tendría que acercar a su castillo; forma parte de una «realidad» cultural aceptada. Pero un vampiro en una gran ciudad moderna representada de una manera realista, hace que la narración cobre características fantásticas. Sobreviven algunos ecos del terror popular acerca de una persona en particular o de un sitio preciso en Lovecraft, pero sin la tradición histórica que supone la presencia del vampiro. La obra de Bram Stoker, pues, se ha vuelto problemática porque ha instaurado, tanto por el texto mismo como por su influencia en la pantalla, todo un código de interpretación a base de reglas de conducta y recetas; se sabe lo que tiene que hacer un vampiro para sobrevivir, y éste guarda cierta lógica en su comportamiento; también se conocen los medios de librarse de él, entre los cuales destacan el crucifijo, el agua bendita y la estaca en el corazón. En cuanto se identifican y se aceptan las convenciones irracionales de un universo narrativo, el texto se convierte en maravilloso o, para emplear una categoría incluso más extensa de narración abiertamente anti-realista, se vuelve fantasía.

El personaje creado por Mary Shelley no ha suscitado tantas convenciones al convertirse en un mito cultural primero y cinematográfico después. Esta diferencia respecto al personaje de Bram Stoker se podría explicar por la presencia de la tecnología en la obra de Shelley, mientras que el universo estático del vampiro de Transilvania reivindica, ante todo, el peso de la historia y de la tradición más que el progreso científico. Desde un punto de vista puramente narrativo, sabemos que el vampiro es casi inmortal y conocemos sus necesidades y deseos antes de que empiece la acción. Por el contrario, asistimos en *Frankenstein* a la creación del monstruo. El vampiro justifica su existencia por el pasado, mientras que el monstruo de Frankenstein, producto de la ciencia moderna, constituye una mirada al futuro.

Siempre resulta difícil decidir quién es el personaje principal de la novela de Shelley, el monstruo o el doctor, y acaso la supervivencia ejemplar de este mito narrativo se deba en parte a la relación conflictiva entre el monstruo y su creador, que produce una tensión narrativa constante entre lo razonable y lo irracional. Reconocemos en esta relación conflictiva la que mantendrán más tarde algunos héroes de Lovecraft, entre los cuales destacan Edward Derby, protagonista de «La cosa en el umbral de la puerta», y el doctor Herbert West, protagonista de *Reanimator*. Este último tiene por cierto mucho en común con Victor Frankenstein, y no solamente porque pertenecen los dos al mismo gremio; tal como intentó el doctor Frankenstein antes que él, Herbert West trata de resucitar cuerpos muertos, y como él, acaba siendo la víctima de sus experimentos.

La representación de un conocimiento negativo, empleado con fines no aceptables desde el punto de vista lógico, constituye la base de la narración de Shelley. Se podría defender que su novela no presenta ningún aspecto estrictamente irracional: el

monstruo se vuelve realidad gracias a la ingeniosa utilización de precisos conocimientos anatómicos y de la energía eléctrica producida por los relámpagos. Si se aceptan estas premisas, el monstruo no es más que el resultado de la ciencia y del ingenio humano. Sin embargo, desde un punto de vista puramente lógico, estas premisas no son aceptables. Las leyes naturales de nuestro mundo, que corresponden a las que rigen la realidad presentada en el universo narrativo de Frankenstein, no pueden de ninguna manera garantizar la resurrección de lo muerto, o la creación de la vida por medios humanos, por lo que ese elemento de la narración, desde luego fundamental, es el elemento sobrenatural que hace de Frankenstein una narración fantástica.

El mito de Frankenstein se manifiesta directa o indirectamente en una gran variedad de obras, sobre todo cinematográficas, y no se puede confundir con el concepto del «robot» tan típico del género de ciencia-ficción; ni el monstruo fantástico es una máquina, ni existe en su universo narrativo una posibilidad racional de existir. El monstruo de Frankenstein está desde luego más cerca de los muertos vivientes que de los organismos sintéticos, y tiene voluntad propia sin posibilidad de programación, ni de desconexión; los métodos para luchar contra él no pueden ser racionales, ni su existencia se justifica científicamente, a pesar de las apariencias.

Anthony Burgess, en su *History of English Literature*, juzga severamente la obra de Mary Shelley, encontrándola sin gran mérito artístico, y afirma que el éxito que ha tenido en la pantalla no demuestra en absoluto sus cualidades propiamente artísticas. Es verdad que el relato de Shelley ha envejecido y que su estilo no deja de ser algo pomposo, debido a su filiación en el movimiento romántico, pero hay que reconocer que su supervivencia temática es extraordinaria. Nos enfrentamos de nuevo a la norma, como en el caso de Lovecraft y de King, y a la dificultad de evaluar las cualidades estéticas de las narraciones fantásticas. Aunque la novela de Mary Shelley se considere una obra de mínima importancia dentro del horizonte literario británico del siglo XIX, su influencia en las obras posteriores, y también la creación de un estereotipo fantástico como es el monstruo de Frankenstein, merecen por lo menos que pongamos en duda la validez de un juicio de valor demasiado tajante. Al fin y al cabo, la palabra misma «Frankenstein» ha llegado a formar parte del vocabulario corriente, en la medida en que tiene unas connotaciones inmediatamente reconocibles por cualquiera. Frankenstein ha cobrado un valor estereotípico, tanto en la conversación como en la producción artística, e ignorarlo sería un error, error que no comete la asociación de estudios fantásticos cuando pone la figura del monstruo tal y como la inmortalizó Boris Karloff, en la portada de su publicación.<sup>[2]</sup> De alguna manera, Frankenstein simboliza lo fantástico, esa aparición de lo irracional en una realidad que reconocemos y que, como Víctor Frankenstein, creíamos dominar.

## 2. La momia

El saber peligroso y la imposibilidad de aceptar lo irracional en nuestro universo forman la base del conflicto narrativo en el cuento de Arthur Conan Doyle (1859-1930) «Lote 249». Nos podría sorprender que un autor tan enamorado de la lógica, o mejor dicho de la pseudo-lógica que permite resolver cualquier misterio con tal de que sea sobre papel, como lo era el creador de Sherlock Holmes, se haya dedicado también a cultivar un género que se caracteriza por la representación de lo inexplicable por definición. En realidad, y tal y como lo vimos con de Guy de Maupassant, las aptitudes de un autor para crear un universo realista que reconocemos como nuestro son cualidades que sirven admirablemente a la narración fantástica, y este hecho se demuestra de nuevo cuando analizamos las características de «Lote 249».

Este cuento relata las aventuras de un estudiante de medicina de Oxford, Abercrombie Smith, cuyo vecino está resucitando una momia en su habitación. Nos seguimos situando temáticamente en la misma línea que Shelley o que el Lovecraft de «Herbert West: Reanimador», ya que existe dentro de la narración una representación muy sugerente de la ciencia oficial, de la medicina «normal», es decir, aceptada, pero también positiva y, de alguna manera, «honrada». Este estudiante, llamado Bellingham, ha comprado la momia en una venta pública y se dedica a pronunciar fórmulas mágicas para darle vida. Suceden una serie de accidentes en los cuales sufren percances precisamente los enemigos de Bellingham, hasta que el protagonista, Smith, le obligue a punta de pistola a trocear la momia antes de quemarla, así como el pergamino en el cual están escritas las fórmulas que le permitieron resucitar aquel cadáver embalsamado.<sup>[3]</sup> La destrucción del pergamino corresponde a la liquidación de un conocimiento peligroso, y se puede poner en paralelo con la destrucción del diario de Wilbur en «El horror de Dunwich»: no hay sitio en esta realidad para la «ciencia de lo irracional» y la liquidación del pergamino le importa más a Bellingham que la de la momia, pues esta última no es más que la base concreta de su experimento, mientras que la fórmula representa los medios de llevar a cabo el mismo.

Lo primero que nos llama la atención en este cuento es la omnipresencia de elementos sacados de una realidad no solamente verosímil, sino además muy cotidiana: las reuniones del protagonista con su amigo de infancia en su habitación de residencia universitaria y sus conversaciones, que no presentan ningún interés en particular, las costumbres de los estudiantes de Oxford y los mil detalles de la vida universitaria —exámenes, estudios, deportes—, que de por sí no podrían justificar la narración. Las reacciones de los personajes cuando empiezan a producirse accidentes inexplicables son las naturales en individuos como nosotros. A pesar de la certeza de

que la momia es responsable de los accidentes que sufren aquellos que en un momento u otro se han enfadado con Bellingham, el monstruo momificado nunca aparece directamente en la acción, salvo en una ocasión, que determina precisamente la decisión de Abercrombie Smith de acabar con él. Teniendo que devolver unos libros prestados a Bellingham, Smith entra en su habitación y ve el sarcófago vacío, deja los libros sobre la mesa, pero en el momento de salir se da cuenta de que la momia ha vuelto al sarcófago. Esta visión directa de la momia resucitada es muy breve y más sugerida que explícita. En efecto, podríamos concluir que el protagonista ha tenido una alucinación, y que probablemente la momia ya estaba en el sarcófago cuando miró por primera vez, pero éste es un argumento que el propio protagonista se plantea. Salvo en este momento, no se ve nunca actuar a la momia, y solamente se entera el lector de sus acciones a través del testimonio de los personajes: cuando la momia persigue al personaje principal, éste solamente siente su presencia, sin poder ver claramente al muerto viviente. Esta ausencia de representación directa del elemento sobrenatural contribuye a mantener un clima de verosimilitud en toda la narración. Ésta empieza exponiendo que es necesario creer el testimonio de Smith para aceptar su versión de los hechos, ya que es la única fuente de información de la voz autorial, lo que sugiere el carácter indispensable de la autoridad textual en la narración fantástica: si no se pueden creer, aunque sólo sea por un momento, las afirmaciones del narrador o del testigo del fenómeno irracional, entonces el efecto fantástico no puede funcionar, por muy realista que sea el universo. Los protagonistas de Maupassant son todos racionales, o por lo menos lo eran antes de la aparición de lo irracional en su vida, y su comportamiento ante el hecho sobrenatural se podría conceptualizar como una lucha constante para, precisamente, no caer en lo irracional. La mayoría de los protagonistas de Lovecraft se presentan como cuerdos, como perteneciendo a la norma realista. Para un autor como Conan Doyle, que pone la racionalidad por encima de todo y afirma el valor de la lógica y su utilidad a la hora de encontrar un método explicativo de la realidad y sus fenómenos, la confianza que podamos tener en la voz narrativa es primordial, y por eso empieza un relato sobrenatural expresando sus reservas acerca de la verdad de los hechos. También se nota en este cuento la presencia de un héroe, el personaje principal, que encarna todas las cualidades humanas tradicionales: es estudioso, tiene valor, es fuerte, etcétera. Este será el personaje que pondrá fin a las brujerías de su vecino, tal y como Arquette detuvo el monstruo invisible en «El horror de Dunwich» pero con la considerable diferencia de que Abercrombie Smith, protagonista de «Lote 249», hace prueba de sangre fría a lo largo de toda la narración y sobre todo durante su última entrevista con Bellingham. Aunque se enfrente con lo sobrenatural, no pierde la calma cuando llega la hora de llevar a cabo su plan, que consiste en hacer que Bellingham destruya su momia y las fórmulas mágicas que han servido para llamarla de nuevo entre los vivos. Esto no significa que el miedo, este sentimiento tan esencial en la narración fantástica, no esté representado en este relato; el tercer ocupante de la pequeña



residencia universitaria se muda a las afueras de la ciudad para evitar el vecindario peligroso que constituyen Bellingham y su momia. Incluso el héroe mismo tiene irremediablemente miedo cuando le persigue la momia, pero su manera de reaccionar demuestra que puede dominar su espanto para resolver la situación. Contrariamente al gran detective de Baker Street, el protagonista no puede contar con la ayuda de la policía y tiene que resolver solo el conflicto. Volvemos a encontrar aquí la inevitable alienación del protagonista de la aventura fantástica respecto a las instituciones, que precisamente están fundamentadas en las necesidades de la norma y que se revelan siempre inútiles ante lo sobrenatural.

A primera vista, podría sorprender el interés que tuvo el creador de Sherlock Holmes, héroe excesivamente pragmático y que en más de una ocasión afirma no creer en la posibilidad de lo sobrenatural, en cultivar el género fantástico, pues ambas concepciones narrativas —la policiaca y la fantástica— tienden a expresar visiones opuestas de la realidad: la literatura policiaca ilustra una fe total en el positivismo, mientras que el género fantástico explícita una duda constante y un escepticismo determinante en la capacidad humana de racionalizar la realidad. Al nivel estructural, no obstante, ambas se componen de paradigmas similares, agenciados según un sintagma narrativo casi idéntico; tanto el detective como el protagonista de la aventura fantástica se enfrentan con lo inexplicado e intentan reducirlo a términos de razón, investigando indicios y pistas. En última instancia, la única verdadera diferencia estructural entre ambos géneros se encuentra en su conclusión: el detective halla la solución del misterio mientras que el protagonista de la aventura fantástica, por lo contrario, no resuelve nada y acaba las más de las veces víctima de la amenaza irracional. La estructura de la narración policiaca se cierra de forma racionalmente satisfactoria; la de lo fantástico permanece abierta: lo *inexplicado* se ha convertido en lo *inexplicable*, y el triunfo de la razón, en su derrota.

Este paralelismo estructural entre lo fantástico y lo policiaco se encuentra documentado históricamente cuando consideramos la obra de Edgar Allan Poe, que se podría considerar como el creador de la narración policiaca tal y como la entendemos hoy en día tanto como uno de los representantes del principio de lo fantástico moderno. Al nivel de la concepción de los universos narrativos posibles, que incluyen tanto lo policiaco como lo fantástico, Doyle se parece a Poe como Sherlock Holmes se parece a Auguste Dupin,<sup>[4]</sup> lo cual nos permite de paso señalar las incoherencias canónicas que afectan tanto un género como el otro: si Edgar Allan Poe es considerado como un «verdadero artista», un valor canónico seguro, no queda más remedio que considerar los géneros que creó tan canónicos como su creador. Como veremos a continuación, más allá de cualquier consideración canónica, a menudo forzada y siempre arbitraria, el género fantástico nunca olvidó la importancia del poeta de Baltimore.

### 3. El fantasma

En «El hombre que coleccionaba a Poe» («The Man Who Collected Poe»), Robert Bloch (1917-1994) nos presenta a un personaje que ha dedicado su vida entera a ensanchar la increíblemente rica colección de libros y de objetos relacionados con Poe que le legaron su abuelo y su padre. El narrador, que se ha dejado invitar por el coleccionista por ser él mismo un admirador de Edgar Allan Poe, va descubriendo que la pasión de su anfitrión raya en la obsesión malsana: no solamente está la biblioteca repleta de sus obras, sino que además el coleccionista tiene cartas inéditas así como objetos personales del escritor. Por fin nos enteramos de que el coleccionista heredó también el cuerpo de Edgar Allan Poe, que está escondido en una cripta de la casa, casa que, por cierto, parece ser una réplica exacta de la mansión típica de los cuentos de Poe. Como el narrador empieza a expresar ciertas dudas sobre la salud mental de su anfitrión, éste le enseña un manojó de cuartillas donde están escritos cuentos inéditos de Poe.

Al darse cuenta de que el papel no está amarillento y de que es de fecha reciente, el narrador se enfrenta con su anfitrión para intentar hacerle confesar lo que sospecha: él ha sido quien ha escrito estos cuentos supuestamente inéditos y no Poe. Es cuando nos enteramos de que el coleccionista, a base de fórmulas mágicas, ha resucitado a Poe a partir de sus huesos, y que este último es efectivamente quien ha escrito estos cuentos inéditos. El narrador rechaza esta explicación, pero al salir de la mansión ve claramente al espectro de Edgar Allan Poe en el pasillo y, presa de terror, escapa corriendo. Cuando se da la vuelta —y reconocemos aquí el final de «La caída de la casa de Usher»—, ve cómo se derrumba la mansión, presa de un terrible incendio.

Aunque el ambiente de este cuento pueda parecer insólito —la casa misteriosa, oscura, llena de artefactos inquietantes—, no lo resulta tanto cuando analizamos su referencia literaria; esta casa es real, porque precisamente se opone a la ficción que ha inspirado su construcción. También son realistas, e incluso hiperrealistas, las reflexiones del narrador ante este espectáculo: se preocupa por la borrachera que le puede ocasionar el amontillado con el que su anfitrión le ha obsequiado, así como por la aparente paranoia del coleccionista. Incluso este último, que no anuncia directamente que ha resucitado a Edgar Allan Poe, tiene una noción muy precisa de lo que puede ser la normalidad y no duda en calificar a su abuelo, el que robó el cuerpo de Poe para encerrarlo en una cripta, de hombre desequilibrado. Lo realmente sobrenatural no interviene en la acción hasta muy al final de la narración, tal y como vimos en la gran mayoría de los relatos fantásticos del mismo Poe. Hasta las últimas páginas, se puede suponer que la obsesión del hombre que colecciona a Poe no tiene que ser muy buena para la salud mental de cualquiera, y que de hecho la herencia genética del coleccionista no es de las más equilibradas; sin embargo, el texto no

presenta ningún aspecto francamente irracional hasta la aparición del fantasma ante los ojos del narrador, cuya incredulidad corresponde a una visión «normal» de la realidad compartida por el lector. Se puede mencionar la rebelión del narrador ante las afirmaciones del coleccionista cuando afirma que ha resucitado a Edgar Allan Poe: el narrador rechaza esta posibilidad desde el principio, aunque abunden pruebas «realistas» de su existencia. Sólo admitirá la posibilidad de lo sobrenatural al ver el fantasma con sus propios ojos, pero la destrucción inmediatamente después de la mansión del coleccionista se encargará de establecer la duda para siempre.

Encontramos en este relato la misma concepción de un saber negativo que hemos observado tanto en Lovecraft y Shelley como en el relato de Conan Doyle comentado más arriba. A pesar de haber conseguido la meta de su vida, la resurrección del objeto de la manía familiar —el propio Poe—, el coleccionista sufre las consecuencias de su acto irracional: el espectro de Poe lo tiene aterrorizado, hasta tal punto de que le pide por favor al narrador que se quede con él, por lo menos esa noche, en la que por cierto acaba de estallar una tormenta, ya que no puede soportar la idea de quedarse a solas con el fantasma. Una vez más, se demuestra la imposibilidad de convivencia entre la realidad y lo sobrenatural, característica del género fantástico. El universo representado es el nuestro, así que cualquier manifestación de lo irracional provoca una ruptura inevitable.

Se puede insistir en la aparente profundidad histórica y cultural del argumento de este relato. Ha existido Poe, y sus obras forman parte de nuestro patrimonio cultural; en una palabra, la figura de Poe «es» realidad.<sup>[5]</sup> Cuando el coleccionista enseña los cuentos inéditos que, según él, Edgar Poe ha estado componiendo en la cripta, reconocemos por ejemplo el título siguiente: «Las nuevas aventuras de Gordon Pymm», evidentemente una continuación del cuento que Poe publicó titulado «Las aventuras cíe Gordon Pymm». Las relaciones intertextuales entre esta narración y la obra de Poe son múltiples, y se presentan bajo diferentes formas; por ejemplo, la cripta donde dice el coleccionista que está el fantasma de Edgar Allan Poe, espacio hermético, muy característico del ambiente de más de un cuento de Poe (como «El pozo y el péndulo», que transcurre en una sala de tortura subterránea, o «El barril de amontillado», donde el narrador acaba enterrando viva a su víctima); en términos generales, se puede afirmar que los enterrados vivos constituyen un tema persistente de la narrativa de Poe. También de las observaciones del narrador deducimos que el coleccionista, como Edgar Poe, es alcohólico; en un primer momento, el narrador achaca a los efectos de la bebida su discurso irracional. Abundan, pues, las alusiones a hechos reales o ficticios que tienen algo que ver con Poe y su obra, y estas referencias culturales vienen a sostener el realismo de la narración, que se sitúa en una red de signos identificable por los lectores.

Cuando por fin el narrador ve al espectro, es decir, cuando se enfrenta literalmente con lo inexplicable, el texto se instala en lo fantástico, pues se produce una ruptura en el universo narrativo hasta ahora presentado como real.

En las tres obras fantásticas que se acaban de estudiar, se han vuelto a encontrar temas ya mencionados, que forman parte de la tipología narrativa del género. Desde el punto de vista de la estructura narrativa, las conclusiones de estos tres argumentos no resuelven en absoluto los problemas planteados por la aparición de lo irracional. Nunca se encontrarán respuestas a las preguntas epistemológicas que sugieren estas tres narraciones, y permanecerá la duda acerca de la posibilidad de existencia de esa realidad aumentada de un elemento sobrenatural. También se impone la primera persona como punto de vista narrativo. El único de los tres relatos narrado en tercera persona es el de Conan Doyle, «Lote 249», pero, como ya se mencionó, se manifiesta la voz autorial, un «yo» implícito que nos revela sus fuentes de información.

Además de estas similitudes estructurales, también encontramos en estas tres narraciones una temática parecida, que sin duda tiene valor tipológico: el saber peligroso y el rechazo categórico e inapelable de lo irracional en el universo realista, que son constantes de la literatura fantástica. Estas tres obras están de alguna manera relacionadas con la problemática de la resurrección: tanto Frankenstein como la momia y el fantasma han estado muertos, y su vuelta a la vida es precisamente la causa del conflicto fantástico. En términos generales, se puede afirmar que la muerte forma parte de la realidad, que resulta imposible de conceptualizar desde un punto de vista lógico a un nivel más profundo que la simple observación de tipo médico. Parece natural, pues, que se convierta en un tema predilecto de la narrativa fantástica, pues establece una relación lógica entre la realidad y lo irracional. Como veremos a continuación, los fantasmas y los espectros tienen una vida muy larga, en lo que a la temática de la narración fantástica se refiere.

## VII. Lo fantástico en lengua española

Lo fantástico moderno es el producto de una percepción unidimensional, esencialmente materialista de la realidad, que nace en Europa a finales del siglo XVIII y se desarrolla todo a lo largo del siglo XIX, reflejando los cambios fundamentales acarreados por el siglo de las luces en cuanto a nuestras concepciones del mundo y del saber. No nos sorprende, pues, que la contribución de España a la génesis del género fantástico moderno brille sobre todo por su ausencia, ya que los ideales del siglo de las luces, magníficamente resumidos en la frase de Voltaire: «No más metafísica: ¡queremos física!» («*Plus de métaphysique: nous voulons de la physique!*»), nunca se acogieron en nuestro país con tanto entusiasmo como en el resto de la vieja Europa: Francia, Inglaterra y Alemania. Lo fantástico moderno, narración de una irracionalidad independiente de las supersticiones tradicionales y codificadas, sólo se puede definir en función de una percepción racional de la realidad que excluye lo sobrenatural por definición, y permite que se produzca la oposición binaria entre lo posible y lo imposible, base estructural del conflicto narrativo fantástico: depende pues de la física y no tolera la metafísica. Hay que creer en la supremacía de la razón para que la aparición de lo irracional en nuestra realidad se convierta en una crisis epistemológica y, por consiguiente, en el motor de la narración; al haber tenido un siglo de las luces bastante más oscuro que sus vecinos, la conciencia española no desarrolla la capacidad de dudar de estas mismas luces como la desarrollan Francia o Inglaterra, e incluso Estados Unidos. El análisis de algunos textos representativos, que corresponden más o menos cronológicamente a la génesis de lo fantástico moderno europeo, demostrará a continuación cómo la irrupción de lo sobrenatural en la vida cotidiana española no supone necesariamente una ruptura dentro del universo narrativo, ni suele convertirse en el conflicto principal; en vez de chocar con la realidad, lo sobrenatural se funde con ella, y desaparece lógicamente la tensión creada en el universo fantástico típico entre lo razonable y lo impensable.

Como ya se ha intentado sugerir, las categorías de género no son herméticas. Ciertas narraciones ofrecen aspectos característicos tanto del género fantástico como de otros géneros vecinos. Pueden coexistir varias tendencias en un texto, y por consiguiente su clasificación volverse una tarea difícil. Las más de las veces, los aspectos tipológicos de un género preciso están en mayoría y nos permiten clasificar la obra. Pero en algunas ocasiones, se presenta un ambigüedad: un cuento puede pertenecer a dos géneros, por razones muy particulares. Por regla general, se tiende a confundir más lo fantástico con lo extraño o la ciencia-ficción que con lo maravilloso, aunque ésta sólo sea una tendencia, abundantemente presente en la

crítica<sup>[1]</sup>. Una narración puede, por ejemplo, reunir las condiciones básicas de un relato fantástico sin llegar a ser fantástica, y sugerir un universo novelesco insólito, en el cual no identificamos nuestra realidad; por el contrario, un relato puede ofrecer una explicación lógica a lo que nos ha parecido sobrenatural, y volverse, pues, extraño. La distinción de géneros según el destinatario ha dejado de funcionar, tanto en el caso de lo extraño como en el de lo maravilloso moderno: si el cuento de hadas clásico estaba dirigido ante todo a un público de niños, lo maravilloso moderno y sobre todo lo extraño está dirigido a un público de adultos.

También se puede producir un elemento sobrenatural dentro del marco de una narración de ciencia-ficción, es decir, que puede existir una ruptura narrativa causada por un elemento inexplicable incluso dentro del espacio narrativo de un universo alterado, tecnológicamente superior. Éste es el caso por ejemplo de la película de Stanley Kubrick *2001: una odisea del espacio* (*2001: Space Odyssey*): la posibilidad del viaje interplanetario no nos sorprende, pues forma parte de las convenciones de un género basado en unas posibilidades técnicas más avanzadas que las de nuestra realidad. Pero la rebelión del ordenador de la nave a mitad del viaje no tiene explicación, incluso dentro del universo anti-realista de la ciencia-ficción. El ordenador, HAL, no puede ser independiente, su programación es el factor determinante de sus acciones; en una palabra, HAL no puede «vivir». Este elemento irracional en un universo narrativo que, a pesar de no ser realista, no deja de estar sometido a unas reglas lógicas sumamente rígidas, produce una ruptura narrativa negativa y destructora, típica del género fantástico: por culpa de esta «rebelión digital» mueren todos los tripulantes de la nave y cambia sin remedio el transcurso de la acción. Como vemos, una narración de ciencia-ficción puede ser fantástica sin cambiar de género; *2001: una odisea del espacio* sigue siendo una obra de ciencia ficción incluso cuando ya han aparecido elementos típicos del género fantástico.

A veces una narración puede volverse fantástica o maravillosa, dependiendo de los «momentos narrativos»; una novela de detectives como *La cámara ardiente*, mencionada por Todorov en su estudio sobre lo fantástico,<sup>[2]</sup> presenta a primera vista un problema sin solución: la desaparición física de un cuerpo. Hasta que el texto no nos provea con la solución racional del misterio, se podría argüir que la narración es fantástica.

Un texto puede incluso ir y venir entre lo fantástico y un género vecino, como lo hace, según Todorov, el *Manuscrito encontrado en Zaragoza*, de Potocki. Claro que si seguimos a la letra la descripción que hace él mismo del género fantástico, acabamos deduciendo que sólo existe lo fantástico de esta manera momentánea, dependiendo de momentos textuales y sólo provisionalmente. Se puede observar esta oscilación entre lo fantástico y lo maravilloso, por ejemplo, en la larga novela de Clive Barker *El mundo de la alfombra* (*Weave World*), donde lo irracional se instala a veces como si fuera la verdadera esencia de la narración y deja de sorprender durante cien o doscientas páginas, hasta que se vuelva a representar el mundo real y se

subraye de nuevo la ruptura entre la normalidad y lo sobrenatural. Esta obra puede ser maravillosa o fantástica, de la misma manera que 2001: una odisea del espacio es a la vez un relato de ciencia-ficción y una narración fantástica.

Se pueden encontrar muchas de estas ambigüedades tipológicas en la literatura española e hispanoamericana. Sin embargo, nos vamos a limitar a señalar ciertos momentos fantásticos de las mismas, en espera de estudios más completos sobre la materia. *El relato fantástico en España e Hispanoamérica*, de 1991,<sup>[3]</sup> donde se recogen una serie de estudios muy provechosos, no nos puede desgraciadamente servir de punto de partida, ya que esta obra colectiva no establece, ni defiende ninguna definición de lo fantástico, lo que la invalida para nuestros propósitos.

De alguna manera, resulta difícil, en cuanto a España se refiere, encontrar lo fantástico en el corpus literario que dio luz a la picaresca, al misticismo y al esperpento. La ausencia de un siglo de las luces determinante, apuntada más arriba, ha creado un mecanismo de compensación semiótica, que se refleja al nivel narrativo: la ruptura fantástica aparece en una variedad de universos que admiten lo irracional como norma y, por consiguiente, deja de ser ruptura; en vez de ser manifestación de lo irracional como en la narrativa francesa o anglosajona, la anormalidad y la monstruosidad tienden a admitirse dentro de las normas no siempre racionales del universo narrado. A pesar de todo, se puede hablar, sino de lo fantástico en la literatura española, por lo menos de sus huellas, sin formular necesariamente una contradicción, lo cual nos permitirá ilustrar la concepción a menudo problemática de lo fantástico en lengua española.

## Momentos fantásticos en España

Podemos encontrar algunos aspectos fantásticos en la obra de Galdós, siguiendo una vez más la estrecha relación que une lo fantástico con el ámbito realista. En *Misericordia*, que relata la vida de los pobres en la capital española a finales del siglo XIX, vemos cómo una sirvienta, Benina, inventa una figura imaginaria para justificar ante su ama el dinero que recibe pidiendo limosna: «Con su presteza imaginaria, bautizó al fingido personaje, dándole el nombre de don Romualdo».<sup>[4]</sup> Don Romualdo es supuestamente un sacerdote caritativo, que le proporciona trabajo a la sirvienta por las mañanas. Más tarde, se materializa en la narración un sacerdote precisamente llamado don Romualdo, que corresponde a la descripción del personaje inventado por la criada. Como deja claro el texto, este elemento irracional produce cierto pavor en el espíritu de Benina:

«—Justamente... —dijo Benina, más confusa, sintiendo que lo real y lo imaginario se revolvían y entrelazaban en su cerebro [...]»<sup>[5]</sup>. Observamos aquí una manifestación de la ruptura típicamente fantástica en el tejido realista de la narración.

También cabe enfatizar que los aspectos materiales de la vida, sobre todo el dinero, están muy representados a lo largo de la novela: se trata sin duda alguna de una obra realista, de tendencia casi naturalista, donde abundan detalles vulgares y sórdidos.

El elemento irracional tiene una incidencia considerable en la narración, pero no desde el punto de vista epistemológico, sino simplemente al nivel de la lógica narrativa: el don Romualdo de verdad viene a anunciar una importante herencia a doña Paca, el ama de Benina, que cambia de vida y de personalidad, se muda de casa y olvida a la fiel criada que nunca le abandonó. Este detalle irracional no se convierte en el motor de la narración, que ya funciona sin su presencia, pero permite, sin embargo, cuestionar indirectamente la posibilidad de conocer la realidad, pues ha ocurrido con toda evidencia un milagro en el ambiente donde menos lo esperamos, entre los más desfavorecidos de un universo realista. Se ha creado pues una duda, aunque quede rápidamente absorbida por la progresión del sintagma narrativo y desaparezca tras la representación de la realidad. Observamos aquí el mecanismo inverso al que describimos en el cuento de Hoffmann, «La caldera de oro», en el cual se diluye el ámbito realista dentro de una narración de tipo maravilloso. En *Misericordia*, lo propiamente sobrenatural queda incluido dentro de lo supuestamente real, dándole un valor de parábola que se ilustra al final de la novela, cuando el discurso de Nina se confunde con el de Jesús. La Iglesia está de hecho omnipresente en esta novela, y aparece desde las primeras líneas de la narración, pero se presenta desde un punto de vista social y no metafísico. Si ocurre un milagro, no es a través de la Iglesia, sino fuera de ella, de acuerdo con las opiniones liberales y anticlericales de Galdós (*Misericordia* describe más los soportales de los edificios religiosos donde se reúnen los pobres a pedir limosna que su interior). En esto, la Iglesia se considera tan fría e insensible como las demás instituciones, que victimizan a los pobres para mejor defender la tranquilidad de una sociedad despiadada; si la materialización de este personaje imaginario se puede interpretar como un milagro, éste no tiene nada que ver con la Iglesia tal y como se presenta en *Misericordia*. Tampoco es causa del terror indecible que provoca la aparición de lo sobrenatural en la realidad dentro del marco de una narración fantástica típica: Benina acepta este «milagro», tal y como acepta la traición de su ama, y lo irracional no causa de manera explícita ninguna crisis del conocimiento. A pesar de estas reservas, *Misericordia* tiene aspectos fantásticos cuyo estudio es indispensable para llegar a una interpretación satisfactoria del texto.

Se puede encontrar una manifestación mínima de lo fantástico en una obra como *Miau*, que relata los esfuerzos desesperados de un cesante por recuperar su trabajo en un ministerio. En varias ocasiones, el niño de la casa tiene visiones, durante las cuales Dios se le aparece y le anuncia lo que va a ocurrir. Es importante notar que las revelaciones de Dios siempre van en contra de las hipocresías y de las mentiras de los adultos, y que sus previsiones son correctas. Estas alucinaciones hacen que el niño casi pierda el conocimiento, lo cual podría suponer la posibilidad de una explicación de tipo psicológico: el niño inconscientemente analiza la situación y llega a



conclusiones acertadas que no se atreve a formularse al nivel consciente. Pero la inquietante exactitud de las previsiones supuestamente divinas no deja de ser improbable, y hace que este elemento parezca más inverosímil que otra cosa.

Tampoco se podría decir, por otra parte, que esta novela sea fantástica, por varias razones. Ante todo, observamos que la incidencia del elemento irracional en el sintagma narrativo es prácticamente nula, y que la presencia de lo sobrenatural en el universo realista no solamente no se convierte en la justificación del texto, sino que ni siquiera forma parte propiamente dicha del conflicto narrativo principal. En segundo lugar, la irrupción de lo irracional dentro del universo narrativo no acarrea ninguna tensión epistemológica y queda asimilada dentro del universo realista sin ninguna consecuencia. *Miau* es pues una novela realista con un par de deslices fantásticos sin gravedad.

A pesar de la dirección paradójica que parece tomar lo fantástico en España durante la segunda mitad del siglo XIX, y que, como veremos más adelante al examinar la novela de Carmen Martín Gaité, *El cuarto de atrás*, sigue en vigor en el siglo XX y no permite una concepción clara de la oposición semio-narrativa entre lo posible y lo imposible, encontramos unas pocas narraciones que corresponden al modelo tipológico de lo fantástico dentro del corpus peninsular, entre las cuales destacan los cuentos «Vampiro» de Emilia Pardo Bazán y «Médium» de Pío Baroja. Ambos presentan un ambiente creíble, tirando a hiperrealista, con personajes corrientes aunque de diferentes orígenes sociales, y fenómenos sobrenaturales, cuya existencia justifica la narración.

«Vampiro», a menudo visto por la crítica como un ataque en contra de los matrimonios arreglados, también se puede considerar, al nivel estructural, como un ejemplo perfecto, relativamente raro para la época, de cuento fantástico español. En un pueblo típico de Galicia, un rico anciano de setenta y siete años se casa con una joven de quince, que no tarda a enfermar mientras el anciano rejuvenece inexplicablemente, nutrido exclusivamente al parecer por el calor de la joven. Morirá la muchacha y el viejo, más gallardo que nunca, empezará a buscar a otra novia; aunque la estructura narrativa permanezca abierta, sí queda claro que el pueblo no toleraría que tal suceso se reprodujera y acabaría con el anciano si se le ocurriera contraer de nuevo matrimonio con una joven, es decir que en la epistemología primitiva del mundo campesino, esta imposibilidad no volverá a ser tolerada, por mucho fortuna que tenga el anciano, apropiadamente llamado don Fortunato. Abundan los detalles típicos de la vida de pueblo, y se mencionan los sórdidos cálculos del tío de la muchacha —precisamente el cura del lugar que celebra el matrimonio—, se produce, pues, lo inexplicable dentro de un ambiente perfectamente aceptable, creando el efecto fantástico; en este caso, los paradigmas de la oposición son por una parte la triste realidad de los matrimonios campesinos arreglados por razones exclusivamente económicas, y por otra, la inexplicable muerte de la joven y el no menos inexplicable rejuvenecimiento del anciano.

En «Médium», la voz narrativa nos cuenta como la hermana de su amigo Romano le atormenta con lo que parecen ser poderes sobrenaturales, como la capacidad de hacer moverse los objetos a distancia. Con la ayuda del narrador, el protagonista repite una serie de experimentos para demostrar que la puerta de entrada se abre sola y que suena la campanilla sin que nadie lo toque. Este intento de reducir de forma pragmática el elemento sobrenatural al mundo conocido nos ha de recordar a las tentativas desesperadas del narrador de «El Horla» para intentar convencerse de que no está loco y de que efectivamente se ha introducido un ente fantasmal en su casa burguesa bien arregladita —y como en «El Horla», estos experimentos sólo consiguen demostrar de que lo que está pasando no tiene explicación—. Al revelar una fotos en las cuales sale la hermana, el narrador y su amigo descubren, aterrados, un espectro blanco que acompaña a la joven y que se introduce en el acto en el cerebro del narrador. Se acaba la narración con el punto de interrogación típico de lo fantástico: le queda al lector por decidir si la voz narrativa es digna de fe o no. Empieza el narrador afirmando que es un ser sensible pero que no está loco, como lo hace la voz narrativa del cuento de Poe comentado más arriba, «The Tale Tell Heart». Si decidimos que la voz narrativa está efectivamente loca, entonces estamos en lo insólito; si por lo contrario, la consideramos razonable, entonces estamos en lo fantástico. Cabe mencionar que, a diferencia del narrador de «The Tale Tell Heart», el de «Médium» no es la víctima directa de la amenaza fantástica, lo cual tiende a hacerle más creíble, pues no tiene, en teoría, ninguna razón para mentir. La fotografía como motivo narrativo, que volveremos a encontrar en los universos de Julio Cortázar y de Steven King, permite representar micro-estructuralmente el colapso de la epistemología oficial; el proceso fotográfico, símbolo de la tecnología, se encuentra pervertido, ya que, en vez de reproducir un mundo cognoscible, indudable, según su función fundamental, y por consiguiente participar al conocimiento de la realidad, sólo subraya la existencia de lo imposible al revelar la sombra espectral que acompaña a la hermana del desafortunado protagonista: una herramienta digna de confianza se ha convertido en una prueba más de la inexplicable existencia de lo imposible.

Se suelen asociar otros cuentos tanto de Pardo Bazán como de Pío Baroja al género fantástico, por ejemplo «Un destripador de antaño» o «La sima» respectivamente, lo cual ilustra una vez más la concepción abierta, por no decir vaga, de lo fantástico que sigue predominando en España. Tanto «Un destripador de antaño» como «La sima» presentan ocurrencias extrañas, extremas, y en un medioambiente hiperrealista, campesino por más señas, pero no sugieren en ningún momento la intervención de lo sobrenatural. En «Un destripador de antaño», una molinera analfabeta y bestia toma en serio una superstición local contada por una vecina, según la cual el boticario del lugar paga muy bien las entrañas de las jóvenes, con las cuales confecciona un unguento que lo cura todo; necesitada de dinero, destripa entonces a su sobrina, una pobre huérfana medio retrasada a causa de la

malnutrición y del maltrato, afín de vender sus vísceras al boticario. «La sima» cuenta cómo se cae un joven pastor dentro de una profunda gruta al intentar recuperar un macho cabrío que se ha quedado estancado en un rellano de la pared de la cueva, y cómo los demás pastores le dejan morir en el fondo por miedo a encontrarse el diablo al bajar: el macho cabrío pertenece a una mujer que tiene fama de bruja, y el primero de los pastores que se atreve a bajar atado a una soga dentro de la cueva para salvar al niño sale apresuradamente, afirmando que ha visto al diablo, probablemente el macho cabrío que se ha quedado en el rellano de la pared; llegará un cura, rezará un rato, y todos se acabarán retirando, dejando que el chico agonice durante tres días.

Aunque tengan argumentos radicalmente diferentes, ambas narraciones comparten varios paradigmas narrativos —ambientes nocturnos, niño explotados y victimizados, relaciones familiares fragmentadas, miseria campesina, ignorancia y muertes horribles— y presentan una crítica de la sociedad de tipo naturalista. En vez de introducir la duda dentro de una epistemología racional, denuncian explícitamente las irracionalidades de la epistemología en vigor y sus consecuencias sobre la percepción de la realidad de los personajes de ambos cuentos, que no sólo admiten la superstición, sino que dejan que ésta determine sus acciones. La función del cura en el relato de Baroja es desde este punto de vista ejemplar, pues, como representante de la superstición oficial —el catolicismo— su presencia y actitud sólo refuerzan las creencias malsanas de los pastores: al no dudar un instante de que se esconda el demonio en aquel paraje maldito, el cura no baja, sino que reza algunos momentos y se va, consagrando de esta manera la agonía del niño.

Lo fantástico en estos dos cuentos sólo se encuentra en la mente de los personajes: se ha convertido en superstición asesina que, por muy horrible que sea, no deja de formar parte de la realidad rural española; no son pues relatos fantásticos, sino trágicamente realistas.

La novela de Carmen Martín Gaité titulada *El cuarto de atrás*, a menudo presentada como una obra fantástica por la crítica, es otra buena ilustración de las idiosincrasias de lo fantástico en España: reúne en efecto los paradigmas necesarios para una narración fantástica, pero su tratamiento hacen que el efecto fantástico desaparezca rápidamente dentro de un ámbito autobiográfico. El argumento fantástico en sí de *El cuarto de atrás* cuenta como un hombre misterioso viene a visitar a la narradora una noche para hacerle una entrevista. Mientras va respondiendo a las preguntas del desconocido, rememorando lo que ha podido ser su infancia durante la guerra civil y la posguerra, se va escribiendo una novela, precisamente la novela que tenemos entre las manos. Al final de la narración, el hombre desaparece, pero permanece el montón de cuartillas sobre las cuales se ha escrito una novela. Estamos pues, teóricamente, en presencia de un argumento fantástico, ya que está aparentemente basado sobre la irrupción de lo imposible dentro del marco de lo posible. Sin embargo, dentro de la economía narrativa, este enfrentamiento entre lo racional o lo sobrenatural desaparece casi inmediatamente pasadas las primeras

páginas, y la narración se convierte en una autobiografía desde luego no fantástica.

La diferencia fundamental entre esta obra y la tipología fantástica que se ha definido hasta aquí tiene que ver con los dos ejes argumentales, en apariencia distintos, que forman la base de su estructura. Por una parte, está la creación inexplicable de una obra literaria provocada por una misteriosa visita nocturna, y por otra, la autobiografía de la narradora, que no tarda en convertirse en el verdadero contenido de la novela desde el punto de vista narrativo, pues ocupa la mayor parte de la materia textual. No solamente el elemento irracional no presenta ninguna amenaza que hubiera podido justificar un verdadero conflicto fantástico, sino que se revela positivo más que negativo: en este caso, el elemento sobrenatural contribuye a la epistemología oficial en vez de amenazarla, ya que permite una revisión narrada de la historia reciente de España, es decir, que sugiere exactamente lo contrario que lo que implica el género fantástico. Estas apariciones inexplicables —tanto la del hombre misterioso como la de la novela— son las bases de la narración al mismo tiempo que su justificación, pero no se desarrollan, sino que quedan como simple marco narrativo para otro conflicto, completamente diferente y que al parecer interesa mucho más a la autora que lo fantástico: los recuerdos de una niña sobre fondo de guerra civil y posguerra. La inclusión de *El cuarto de atrás* dentro de nuestra tipología implica separar el marco narrativo —las apariciones del hombre misterioso y de las cuartillas— de la narración misma, que no tiene nada que ver con lo fantástico; al nivel estructural, *El cuarto de atrás* es una novela autobiográfica insertada dentro de un cuento fantástico sin desarrollar.

Al final de la novela, que corresponde al final de la noche, la narradora encontrará una cajita sobre la mesa, obsequio del hombre misterioso, es decir, que se demostrará que no ha soñado ni ha tenido alucinaciones, sino que ha vivido una experiencia que no puede explicar; volvemos pues al ámbito fantástico. Podemos observar de paso que la narración fantástica no puede ser puramente onírica; si efectivamente el sueño es un tema o un procedimiento recurrente en el género, siempre está relacionado con los aspectos realistas de la narración. Aunque el sueño sea parte de la realidad, su universo carece de lógica, y no nos puede sorprender la presencia de lo irracional en lo onírico, sino todo lo contrario. Identificamos el universo onírico puro tal y como identificamos el universo maravilloso, dentro del cual no puede haber ruptura entre lo real y lo sobrenatural, ya que estamos en un código semiótico en el cual no existen leyes lógicas ni naturales; no se puede producir, pues, ninguna tensión entre lo real y lo sobrenatural.

El sueño en la narración fantástica tiende a estar directamente relacionado con la realidad de una manera determinante. Paradójicamente, lo que producirá la ruptura fantástica será la presencia de cierta lógica dentro del sueño, una lógica que podremos reconocer en el universo realista al despertar. Los sueños premonitorios o la materialización de lo onírico dentro de la realidad, tan abundantes en el género fantástico, son la prueba de que para provocar una ruptura, el sueño tiene que estar

sacado de su contexto original y volverse una realidad. Cuando la narradora de *El cuarto de atrás* encuentra la cajita que le dio el misterioso individuo, se produce de nuevo el efecto fantástico porque lo supuestamente onírico ha dejado huellas materiales en la realidad consciente; y volvemos al cuento fantástico.

La profundidad histórica y muy realista de *El cuarto de atrás* no ayuda a establecer, ni siquiera a mantener el efecto fantástico introducido en las primeras páginas. Aunque la percepción de los hechos históricos más importantes de la época se haga a través de los ojos de una niña y a partir de detalles muy cotidianos, este universo tirando a hiperrealista nunca entra en conflicto con lo sobrenatural; no se crea ninguna tensión entre lo posible y lo imposible, y se justifica la narración por los sucesos políticos que la voz narrativa decide relatar, históricamente significativos, es decir bastante menos comunes que lo que parecen a primera vista.

Como ya se apuntó más arriba, el protagonista típico de la aventura fantástica no puede tener un sentido histórico demasiado profundo sin correr el riesgo de transformarse en un personaje fuera de lo corriente, y se ha demostrado que los personajes típicos de la narración fantástica se distinguen precisamente por no tener ninguna particularidad. La voz narrativa de *El cuarto de atrás*, en cambio, exhibe una conciencia histórica superior a la media, ya que es capaz de organizar el pasado de una manera altamente coherente, por oposición a la relación más espontánea, menos profunda, y desde luego menos introspectiva que tienen los protagonistas de la aventura fantástica con la historia. A pesar de presentar un tratamiento de la historia nacional en sus aspectos más comunes y menos transcendentales, y por lo tanto más fácilmente identificables por los lectores, la autoridad narrativa sólo se mantiene a lo largo de la mayor parte de la novela —la que corresponde a los recuerdos de infancia— gracias a la importancia de los sucesos históricos relatados. En vez de reforzar el aspecto realista de la narración, como lo hacen las fechas que Maupassant o Lovecraft incluyen en sus cuentos, el telón de fondo histórico de *El cuarto de atrás* no tiene nada de cotidiano sino que refleja momentos altamente significativos de la historia española del siglo veinte, y se encuentra estructuralmente cortado del elemento sobrenatural propiamente dicho.

La presencia del libro de Todorov, *Introducción a la literatura fantástica*, en *El cuarto de atrás* ha llamado la atención de varios críticos, que han considerado la novela como la aplicación de las teorías contenidas en ese estudio. De hecho, el libro de Todorov se menciona varias veces a lo largo de la novela, y se establecen una serie de correspondencias intertextuales, con connotaciones críticas, que podrían recordar en cierta manera a las relaciones intertextuales que se mencionaron en torno al cuento de Bloch «El hombre que coleccionaba a Poe». Aludiendo en varias ocasiones al libro de Todorov, Martín Gaité intenta establecer un código de referencias con la teoría de lo fantástico, y situarse implícitamente su novela en la tradición fantástica. Sin embargo, irónicamente, la novela misma va en contra de las teorías expuestas en *Introduction à la littérature fantastique*: no solamente no toma en cuenta que, según

Todorov, los últimos ejemplos estéticamente convincentes de lo fantástico se encuentran a finales del siglo diecinueve, es decir que, siguiendo su concepción del género, una novela fantástica escrita durante la segunda mitad del siglo veinte no tiene ni sentido ni cabida, sino que no mantiene la duda entre lo increíble y lo creíble en la mayor parte del texto, compuesta por los recuerdos de la voz narradora, y que se asemeja a una autobiografía de lo más realista.

*El cuarto de atrás* quiere sin duda ser una obra fantástica; se representa un universo sumamente verosímil, con resonancias históricas al nivel individual, y una serie de elementos sobrenaturales que tienen consecuencias textuales ineludibles, entre las cuales destaca la gestación de una obra literaria, precisamente la que acabamos de leer. Pero contrariamente a la tradición, y de una manera positiva, lo sobrenatural no produce terror, a penas duda, y se revela constructivo en vez de destructivo, lo cual acarrea una serie de consecuencias que van precisamente en contra del efecto fantástico. Lo sobrenatural en el universo fantástico significa la amenaza epistemológica, y por consiguiente, su existencia misma constituye uno de los términos según los cuales se articula el conflicto narrativo fundamental; al tener una función constructiva, complementaria de la realidad, como la tiene el hombre misterioso que entrevista a la protagonista y le permite recrear su infancia por escrito, el fenómeno sobrenatural deja de implicar el fracaso epistemológico, más bien participaría a un conocimiento más completo de la realidad, permitiendo a la narradora recordar su pasado. El conflicto narrativo en *El cuarto de atrás* no puede estar basado sobre la irrupción de lo sobrenatural en la vida cotidiana ya que esta irrupción no parece plantear ningún problema e incluso participa a la reconstrucción de la realidad histórica. A partir de ahí, la estructura de la novela excluye la tensión fantástica y no puede sorprender que el efecto fantástico inicial desaparezca rápidamente tras un amontonamiento de recuerdos de infancia que son todo menos fantásticos.

## **Entre el realismo mágico y lo real maravilloso: Borges, Bioy Casares y los demás.**

Cuando, hacia el principio de *Cien años de soledad*, García Márquez relata una entrevista del primer Aureliano Buendía con el espectro de un hombre al que mató por una cuestión de honor,<sup>[6]</sup> podríamos deducir que estamos en presencia, si no de una obra, por lo menos de un momento textual fantástico. En efecto, están al parecer reunidos todos los elementos que nos han servido hasta aquí para identificar la obras pertenecientes a este género, producto del enfrentamiento entre el ambiente realista y un elemento sobrenatural. De la misma manera, cuando Remedios la Bella se eleva hacia los cielos mientras está tendiendo la ropa, podríamos concluir que acabamos de

presenciar una secuencia fantástica, ya que tender la ropa es un detalle de tipo hiperrealista, mientras que la subida de Remedios al cielo es indudablemente sobrenatural. A pesar de la presencia de estos elementos aparentemente característicos de la narración fantástica, no creo que sea posible afirmar que *Cien años de soledad* sea una obra fantástica, por unas razones que servirán de punto de partida para esta discusión de la narrativa fantástica hispanoamericana.

Ante todo, conviene recordar que el género fantástico moderno es producto del mundo europeo, y no porque sus máximos representantes sean europeos, ya que tanto Lovecraft como King son autores norteamericanos, sino más bien porque corresponde a una visión del mundo que se originó en Europa, estrechamente ligada primero a los efectos del pensamiento ilustrado primero, y luego a los de la revolución industrial. Cuando consideramos la influencia europea en Estados Unidos, tanto desde el punto de vista de la organización social como desde el de la población, entendemos por qué Europa y Estados Unidos comparten una visión del mundo similar, basada en un concepto materialista y unidimensional de la realidad. La fe en el progreso y el pragmatismo materialista heredados de la revolución industrial han generado una percepción de la realidad que excluye lo sobrenatural inédito y sólo tolera las supersticiones oficialmente administradas por las instituciones religiosas. Este rechazo de lo irracional al nivel colectivo permite que se instaure el efecto fantástico, pues hay que tener una percepción racional de la realidad para que el elemento sobrenatural provoque un miedo indecible al provocar una crisis epistemológica. El espanto que, según Maupassant y Lovecraft, tiene que provocar la literatura fantástica se debe sobre todo al fracaso de nuestros métodos de conocimiento de la realidad, es decir que cuestiona la eficacia de estos métodos y la razón misma de su existencia.

Esta concepción de la realidad y de la epistemología humana esencialmente europea y estadounidense no tiene siempre cabida en Hispanoamérica, donde las tradiciones locales a menudo han matizado la visión unidimensional de la realidad. Ninguno de los personajes de *Cien años de soledad* siente terror cuando se enfrenta con lo irracional, ya que la propia realidad de Macondo incluye manifestaciones de lo sobrenatural. De alguna manera, el realismo de una gran variedad de obras hispanoamericanas no sigue las mismas leyes que el realismo según los cánones europeos y norteamericanos; pueden producirse sucesos irracionales sin acarrear una ruptura en la narración.

En muchos aspectos, el universo de la obra más famosa de García Márquez es maravilloso, ya que acepta la irracionalidad como parte del universo narrativo representado. Por ejemplo, cuando al final de la obra nos damos cuenta de que Melquíades dejó escrita toda la historia de la familia Buendía antes de que se produjeran los sucesos más determinantes,<sup>[7]</sup> entendemos que acabamos de leer una obra en la cual lo irracional ocupa tanto sitio como lo racional. En el universo de *Cien años de soledad*, la realidad incluye lo sobrenatural y no se produce ningún choque entre el campo semiótico de lo racional y el de lo sobrenatural. Lo real maravilloso y

el realismo mágico implican una coexistencia de lo realista con lo irracional, coexistencia que resulta imposible aceptar dentro del marco de un realismo a la europea. Esto no quiere decir que no se puede dar lo fantástico en Hispanoamérica; como veremos ahora, existen varias obras que, a pesar de las condiciones nacionales que acabamos de definir, corresponden a la tipología de la narración fantástica.

Se considera a Jorge Luis Borges como uno de los escritores consagrados del cuento fantástico en español, y tal opinión merece ser matizada, pues no se encuentran en su obra tantos relatos fantásticos como se podía creer a primera vista. Borges cultiva tanto la parábola como la abstracción, y esto va en contra de la modalidad narrativa fantástica. Para desarrollar una idea sugerida por Todorov, un cuento fantástico no puede dar lugar a una interpretación metafórica sin dejar simultáneamente de ser fantástico: para que se produzca el efecto fantástico, no puede haber entre el lector y el texto la distancia que supone una lectura metafórica. Tenemos que reconocer nuestra realidad en el universo narrativo, sin necesidad de interpretarla, sino aceptándola más como telón de la acción que como elemento determinante de la misma. En cuanto el texto se vuelva una parábola o una metáfora, como lo es por ejemplo el cuento de Borges titulado «Las ruinas circulares», entonces sus aspectos realistas, cuando los hay, dejan de tener importancia: sólo se trata de producir un nivel de significación superior desde el punto de vista abstracto y el realismo no tiene más sentido que la representación objetiva de la realidad. En «El milagro secreto», Borges relata cómo un condenado a muerte, delante del pelotón y a punto de ser ejecutado, pide a Dios un año entero a fin de acabar su poema. Se detiene el tiempo, los soldados se quedan inmóviles, y el condenado puede acabar su obra. La abundancia de fechas, de detalles precisos pertenecientes a la realidad, podrían sugerir un universo realista, y de hecho lo hacen al principio de la narración. Pero en cuanto se produce el milagro, este cuento se vuelve una reflexión sobre el acto de la creación literaria, a base de conceptos estilísticos que transforman el texto en una obra de crítica literaria más que en un simple cuento, y cito: «Descubrió que las arduas cacofonías que alarmaron tanto a Flaubert son meras supersticiones visuales: debilidades y molestias de la palabra escrita, no de la palabra sonora...»<sup>[8]</sup> Obviamente, las connotaciones de esta frase se sitúan ante todo en el campo semiótico de la historia literaria; para apreciar su importancia, necesitamos conocer no solamente a Gustave Flaubert, sino además su preocupación constante por la sonoridad de la lengua escrita y su desmesurado cuidado a la hora de escribir, que a menudo le hacía pasar varios días sobre una sola frase. Estas cuestiones, desde luego, no pertenecen a la hiperrealidad, pues no corresponden al discurso que dicta una visión común y corriente de la realidad. Se podría decir que este cuento es demasiado «literario» para ser fantástico, y que conste que no se trata aquí de un juicio de valor acerca del texto, sino más bien de una observación temática: el texto es metaficticio porque su tema es tanto la literatura en sí como la acción narrada. Si lo sobrenatural está al servicio de la reflexión intelectual, entonces ya no significa la derrota de



nuestro conocimiento, ni produce ninguna ruptura narrativa. Lo que tenía que quedar demostrado lo ha sido mediante un artificio retórico, la narración, y esta última sólo existe en función de la tesis abstracta que justifica la producción textual.

Se puede añadir que el empleo de un campo semántico relacionado con la reflexión artística altera el universo narrativo representado. El lenguaje literario de lo fantástico tiene que ser directo para establecer una relación espontánea entre el universo narrativo y la realidad del lector. La preocupación constante de Borges acerca de la literatura como fenómeno artístico, se observa a lo largo de toda su obra, y va en contra de la producción del efecto fantástico. En «El Aleph», por ejemplo, se desarrolla una crítica poética que tiene en la narración tanta incidencia, si no más, como el choque entre un universo realista y un elemento sobrenatural. En varias ocasiones a lo largo del texto, y antes de que se produzca cualquier detalle inexplicable, el narrador evalúa los méritos de la obra poética del amante de la mujer de la cual siempre estuvo enamorado. Esta evaluación incluye citas de su poesía, cuyos méritos subraya el autor, en un tono ditirámico y ridículo. Cuando por fin se produce lo sobrenatural, la narración no necesita su presencia para funcionar, lo cual va en contra de las convenciones del género fantástico, donde lo inexplicable es la razón de ser de la narración. El objeto sobrenatural que da su nombre al texto, el Aleph, consiste en una pequeña esfera en la cual está presente sincrónicamente toda la historia del universo, espectáculo vertiginoso que deja atónito al narrador. Conviene mencionar aquí que este objeto inexplicable está descrito a través de una sucesión de imágenes de tendencia poética, y no tardamos en aceptar su existencia como símbolo abstracto. Cobra, pues, un significado que trasciende la ruptura narrativa característica de lo fantástico. En efecto, el estilo narrativo propiamente fantástico es ante todo concreto y tiende a establecer una relación monosémica entre el significante y el significado. No puede permitirse ni figuras de estilo llamativas ni metáforas complicadas sin comprometer seriamente la producción del efecto fantástico. La descripción que hace el narrador de «El Aleph» ilustra perfectamente la transformación de lo narrativo de tendencia monosémica en lo poético, polisémico por naturaleza:

«Vi el populoso mar, vi el alba y la tarde, vi a la muchedumbres de América, vi una plateada telaraña en el centro de una negra pirámide, vi un laberinto roto (era Londres), vi interminables ojos inmediatos escrutándose en mí como en un espejo, vi todos los espejos del planeta y ninguno me reflejó, vi en un traspatio de la calle Soler las mismas baldosas que hace treinta años vi en el zaguán de una casa de Fray Bentos, vi racimos, nieve, tabaco, vetas de metal, vapor de agua, vi convexos desiertos ecuatoriales y cada uno de sus granos de arena [...]»<sup>[9]</sup>

Como vemos, esta descripción es una descripción poética, cuyas características formales más evidentes son la enumeración al nivel estructural rimada por la repetición anafórica de «vi», y el cambio constante de campos léxicos que permiten una multiplicación de connotaciones, situando el texto tanto en la vida cotidiana («las

mismas baldosas que hace treinta años vi», etcétera) como en la contemplación casi mística («una plateada telaraña en el centro de una negra pirámide», «vi el alba y la tarde, vi las muchedumbres de América»). Según el narrador, la visión que ofrece el Aleph es simultánea, pero tiene que aceptar transcribirla de una manera sucesiva, ya que así funciona el lenguaje. La descripción intenta dar una impresión de simultaneidad a través de su aparente caos, pero en realidad va entremezclando los campos semióticos de una manera muy calculada para sugerir una falsa ubicuidad a través de una sucesión de imágenes heterogéneas. La abundancia de connotaciones, es decir, en última instancia, la riqueza semiótica del texto, va en contra del lenguaje típico del relato fantástico, cuyas connotaciones se refieren casi exclusivamente a la realidad más obvia y al desequilibrio que puede provocar una ocurrencia sobrenatural. Sólo se trata de exponer claramente la apariencia y las consecuencias de lo inexplicable en un mundo normal, percibido desde un punto de vista corriente, materialista y, a simple vista, fuera de un ámbito artístico.<sup>[10]</sup>

A pesar de que Flaubert sea una figura histórica, la referencia literaria al final de «El milagro secreto» se sitúa en un discurso abstracto, y el cuento se vuelve ejemplo demostrativo de un punto de vista estético. No existe la ruptura de un universo realista descrito en un discurso realista, sino una contradicción semántica voluntaria para ilustrar un concepto lógico. «El milagro secreto», considerado bajo este ángulo, no es un texto fantástico, sino una metáfora sobre la creación literaria. Esto no significa que el género fantástico no ofrezca posibilidades de lectura metafórica en su totalidad; de hecho el género de por sí tiene un profundo significado epistemológico, como ya se ha sugerido, pero este sentido exige ya una labor interpretativa, y el texto de la narración fantástica no contiene de por sí los elementos de la racionalización que implica cualquier tipo de interpretación. Los protagonistas sufren la pérdida de sus capacidades cognitivas, pero no conceptualizan la causa de su sufrimiento, sino que se contentan con reaccionar lógicamente en función de sus efectos.

El lenguaje poético y el lenguaje de la abstracción implican una comprensión superior de la realidad, aunque no por las mismas razones, y en esto se oponen a la incompreensión que motiva la mayoría de las acciones de los protagonistas típicamente fantásticos. El lenguaje poético —polisémico— tiende a presentar un conocimiento individual de la realidad, que no se corresponde con la visión típica del mundo, superficial y colectiva, sino que más bien ilustra una visión totalizante que sólo se puede transmitir a través de un lenguaje nuevo. El discurso de la abstracción, tan frecuente en los cuentos de Borges, ilustra el conocimiento conceptual, científico de la realidad. Aunque se trate las más de las veces de una ciencia humana, es decir sin las leyes rígidas de la ciencia a secas, no deja de expresar, además de una progresión intelectual, una fe en los métodos de conocimiento.

Por mucho que «La biblioteca de Babel» nos presente un ambiente sobrenatural inédito, no deja de ser un texto maravilloso, pues su universo narrativo está completo sin la presencia de detalles de nuestra realidad. A través de la magnificación de un

elemento real, pero transfigurado en el texto —el concepto de biblioteca—, se establecen las reglas de funcionamiento de un universo narrativo totalmente independiente, sin referencias al mundo real. En esto, «La biblioteca de Babel» y «El Aleph» son muy similares desde el punto de vista temático; representan una búsqueda epistemológica, y no desafían las capacidades cognitivas del ser humano, sino que establecen razonamientos supuestamente acertados. El final de «El Aleph» es muy representativo a este respecto, pues la narración acaba con unas citas eruditas acerca de la existencia de la esfera encantada; se confía en el saber, y lo irracional no perturba, sino que interesa. Aunque la existencia del Aleph sea difícil de entender, no se niega la posibilidad de saber, ni mucho menos, y lo demuestra la conclusión erudita del relato.

Se nota en Borges una fascinación por las creaciones del hombre y su habilidad para convertirse en falsas realidades. El cuento «Tlön, Uqhar, Orbis Tertius», por ejemplo, relata la creación, al nivel conceptual, de una civilización misteriosa ficticia a base de enciclopedias y de citas. Es, pues, más un juego intelectual que la ocurrencia de lo sobrenatural en la vida de todos los días, ya que ese universo paralelo es creación del hombre y se expresa a través de una enciclopedia, precisamente una de las herramientas cognitivas básicas. Se vuelve a encontrar la temática de la creación humana en «Pierre Ménard, autor del *Quijote*», que relata el empeño de un tal Pierre Ménard en reescribir el *Quijote*. Una vez más, estamos ante un sistema de referencias culturales y meta-ficticias que excluyen la posibilidad de un lenguaje narrativo inmediato, como lo es el del género fantástico.

El tono dominante de los cuentos de Borges es irónico y distante. Esta distancia irónica, o esta ironía distante, hace que la gran mayoría de los cuentos de Borges no permitan una recepción inmediata de los elementos puramente narrativos, de la acción propiamente dicha, sino que implican un esfuerzo intelectual al mismo tiempo que se establece un nivel de significación abstracto. Desaparece el miedo a lo sobrenatural, en el texto como en la lectura; la ocurrencia de un hecho inexplicado no produce espanto, ni mucho menos, sino que da lugar a una interpretación simbólica. Más que ante un universo realista, estamos ante la representación de una realidad intelectual abstracta. A pesar de que abundan los detalles realistas en el texto, por ejemplo la presencia del nombre mismo del narrador de «El Aleph», Borges, es decir el que realmente nos está contando la historia, o la del escritor Bioy Casares en «Tlön, Uqhar, Orbis Tertius», los percibimos como guiños del autor, y entramos en un juego de connotaciones metaliterarias que no tienen mucho que ver con la acción.

Los cuentos de Borges representan un universo narrativo que no corresponde al de la narración fantástica, tal y como la venimos definiendo hasta aquí, ni desde el punto de vista estilístico ni desde el temático. La ironía crítica, la distancia abstracta respecto a la acción y la presencia de tantas connotaciones culturales, como el empleo de los procedimientos del arte poético, contribuyen a crear un tipo de relato que nos sorprende intelectualmente, pero que no percibimos como una mera representación de

nuestra realidad aumentada con un elemento sobrenatural. El objeto de la narración no es el conflicto que produce la irrupción de lo sobrenatural dentro de la vida diaria; a menudo, la narración ya está funcionando antes de que se produzca lo sobrenatural. Mientras que la narración fantástica reposa sobre la aparición de lo sobrenatural como justificación textual, el cuento borgiano se basa en cuestiones conceptuales, en las cuales lo sobrenatural ya no tiene el sentido que cobra en la narración fantástica, sino que además adquiere una significación parabólica.

No hay, a pesar de las reservas que se acaban de expresar, por qué descartar la figura de Borges del panorama de la literatura fantástica. Sus relatos presentan cierto choque entre la realidad y lo sobrenatural. Pero el efecto fantástico producido es momentáneo, es decir que sólo corresponde a un momento textual y no es determinante.

El otro gran cuentista hispanoamericano comúnmente asociado al género fantástico es Julio Cortázar. A diferencia de muchos cuentos de Borges, el argumento de los relatos de Cortázar no es mero pretexto para una afirmación estética o para el planteamiento de una cuestión abstracta. Las narraciones de Cortázar funcionan de una manera más directa, luego son más propicias a la instauración del efecto fantástico. A pesar de esto, no encontramos tantos cuentos puramente fantásticos en su obra como se ha dado en creer. Por ejemplo, se ha escrito que «La isla a mediodía» era un cuento fantástico,<sup>[11]</sup> y tal afirmación queda por demostrar. Este relato cuenta cómo un empleado de una compañía de aviación se enamora literalmente de una isla del Mediterráneo, por encima de la cual vuela varias veces por semana, a las doce en punto del día. Va a pasar sus vacaciones a esa isla y toma la decisión de quedarse a vivir en ella. Poco tiempo después, aparece el avión regular en el cual estaría trabajando en estos momentos, si no estuviera allí, y el protagonista ve cómo se estrella. Intentará salvar a un miembro de la tripulación, inútilmente, ya que éste perecerá de una herida en la garganta. Como vemos, este cuento no tiene nada de sobrenatural, ni nos plantea ninguna duda acerca de la realidad; se puede interpretar como el rechazo de una rutina y el deseo de una vida independiente, hasta cierto punto fuera de la civilización; como se menciona en el texto, Xiros, tal es el nombre de esta isla, todavía no está contaminada por el turismo y permanece hasta cierto punto «pura». El accidente de avión se puede explicar por una coincidencia, no es irracional; viene a demostrar que el protagonista tiene toda la razón, y que de no haber seguido sus instintos en contra de las reglas sociales, hubiera muerto rápidamente. Ocurre con Cortázar un fenómeno similar al que ocasionó la figura de Poe: se asocian automáticamente sus nombres con la literatura fantástica, de una forma general y sin entrar en los detalles individuales de cada narración. De alguna forma, la fama de estos dos autores precede la clasificación de su obra en lo relativo al género, lo cual puede ocasionar inexactitudes y confusiones. No todo lo que ha escrito Poe es fantástico, y lo mismo ocurre con Cortázar, y no podemos imponer una clasificación en función de una reputación. Desde este punto de vista, «La isla a

mediodía» es una narración particularmente significativa, y basta con compararla con otras para demostrarlo. En ésta nunca nos planteamos la posibilidad de no entender, es decir de enfrentarnos con lo sobrenatural, como es el caso en «La noche boca arriba», «Axototl», «Las babas del diablo» y «Continuidad de los parques», cuatro de los relatos fantásticos más conseguidos de Cortázar.

Lo fantástico en Cortázar corresponde a una visión muy particular del género, en la cual se alteran los elementos básicos de la narración fantástica, pero sin eliminar sus principales características. Encontramos a menudo en Cortázar una oposición binaria entre dos dimensiones que lógicamente se excluyen mutuamente, ilustración perfecta del choque de campos semióticos que caracterizan el efecto fantástico. A notar que la otra dimensión puede ser realista también, como en el caso de «La noche boca arriba», pero su relación con la dimensión original del universo narrativo no deja de ser imposible, es decir, sobrenatural. La abundancia de detalles hiperrealistas nos permite identificar la realidad sin distancia, y a partir de esta identificación se produce la ruptura fantástica. «La noche boca arriba» relata un accidente de moto, con todo lujo de detalles individuales y corrientes, que no llaman la atención sino que confirman la impresión del lector de encontrarse ante una representación fiel de la realidad: sentimientos personales del motociclista, visión del hospital, de las enfermeras y de los médicos sin ninguna particularidad, todos estos elementos son servidos por un estilo narrativo directo y no tienen más efecto que el hacernos comprender que el personaje principal comparte la misma realidad que nosotros. El accidente de circulación es ya de por sí un hecho corriente, ligado a la vida moderna cotidiana y que apenas merece ser contado. De repente, durante la primera noche en el hospital, el personaje dormido se encuentra en la jungla, perseguido por una tribu de indios lanzados a la caza de hombres con el fin de sacrificarlos. El protagonista empieza a ir y venir entre la realidad del hospital y la de su huida desesperada ante la muerte en manos de los aztecas, hasta que la dimensión soñada se convierte en la dimensión real, y viceversa: el protagonista es en realidad un indio que va a ser sacrificado y que sueña que tiene un accidente de moto.

Las dos dimensiones están descritas de manera realista, e independientemente no presentan ningún aspecto sobrenatural, pero la posibilidad de interferencia entre una y otra provoca una ruptura dentro del universo realista descrito en el relato. El texto además insiste en el miedo del protagonista al darse cuenta de que poco a poco se está decidiendo su pertenencia a la otra dimensión, que en este caso, y como a menudo se da en la narrativa fantástica, significa la muerte.

La ruptura creada por la yuxtaposición de dos ambientes que lógicamente se excluyen vuelve a encontrarse en «Axototl», «Las babas del diablo» e incluso «Continuidad de los parques». En «Axototl», el efecto fantástico se produce cuando el protagonista, fascinado por la vista de estos curiosos animales, se convierte de repente en uno de ellos y se ve a sí mismo del otro lado del cristal del acuario; en «Las babas del diablo», el narrador se encuentra de repente dentro de una foto que

sacó en condiciones muy normales, y que una vez ampliada ha empezado a tener vida propia; en fin, en «Continuidad de los parques», el personaje principal acaba dentro de la novela que está leyendo, amenazado por el asesino, que sólo existe en el texto. Sea dentro o fuera del acuario, de la foto o de la novela, estamos en presencia del mismo procedimiento narrativo. Se puede observar que la foto que cobra vida en «Las babas del diablo» se ha convertido en una imagen muy común, casi un cliché, del cine fantástico, probablemente por las posibilidades que aporta desde el punto de vista meramente visual. Esta yuxtaposición de universos con su imposible punto de enlace es característico de la narrativa fantástica de Cortázar, y produce los efectos típicos de lo fantástico, representados directamente en el texto: el miedo, la inquietud y la incertidumbre. Se observa que en casi todos los casos la narración se articula en función del elemento fantástico. Sin la interferencia entre el mundo de la novela que está leyendo el protagonista de «Continuidad de los parques» y su propia realidad, este relato, excepcionalmente corto, no tendría ninguna razón de existir. Del mismo modo que «El horror de Dunwich» no existiría como narración si no se hubiese producido lo sobrenatural, «Continuidad de los parques» está basada en esta imposibilidad. En cuanto a los aspectos metaliterarios de este cuento en particular, no podrían estar más alejados de los que hemos observado en algunos cuentos de Borges. Si efectivamente se produce un juego de espejos entre la situación del protagonista de la narración y la nuestra, como lectores, esta relación no está mencionada para nada dentro del texto mismo; nunca se menciona que estamos leyendo un texto acerca de un hombre que lee un texto, así que la identificación es inmediata, pero implícita. Como ha quedado dicho, el libro ocupa un sitio privilegiado entre los temas de lo fantástico, bajo una variedad de formas: desde el *Necronomicón* de Lovecraft hasta el libro que se escribe solo en *El cuarto de atrás*, pasando por «El hombre que coleccionaba a Poe», narración en la cual ya no sólo se vuelve causa de lo fantástico el texto escrito, sino también el escritor.

Como si desconfiara de la narración en primera persona, que a menudo se utiliza en el relato fantástico para facilitar la identificación del lector con el texto, Cortázar juega con las voces narrativas; sólo está escrito en primera persona «El Axototl», mientras que en «Las babas del diablo» cambia continuamente de pronombre narrativo. Este último tratamiento de la lengua es interesante porque repercute al nivel puramente textual lo que está ocurriendo en la narración, ya que la cámara está tomando la palabra en cuanto la ampliación de la foto empieza a cambiar; el punto de vista es, nunca mejor dicho, «objetivo»:

«Creo que grité, que grité terriblemente, y que en ese mismo segundo supe que empezaba a acercarme diez centímetros, un paso, otro paso, el árbol giraba cadenciosamente sus ramas en primer plano, una mancha del pretil salía del cuadro [...], y entonces giré un poco, quiero decir que la cámara giró un poco[...]»<sup>[12]</sup>

Las expresiones «primer plano», «salir del cuadro», pertenecen al campo semántico de la fotografía, y la equivalencia del punto de vista con el objeto de la

cámara queda clara al final de la cita.

Ahora bien, contrariamente a lo que se ha mencionado acerca de los cuentos de Borges, los artificios lingüísticos de Cortázar no interfieren con la acción, sino que más bien están supeditados a ella; en el caso de «Las babas del diablo», esta confusión de pronombres narrativos no produce el mismo efecto sobre la producción del significado que el empleo de figuras de estilo poéticas. Aquí, se va «objetivizando» el punto de vista, que es exactamente lo que ocurre en la narración cuando la instantánea comienza a cobrar vida propia. Lejos de transformar el nivel de significado total, como tan a menudo ocurre en los cuentos de Borges, este artificio textual ilustra físicamente los efectos producidos en la acción por la aparición de lo inexplicable. El estilo, pues, está al servicio de la acción, y aunque salga de las convenciones del género clásico, no va en contra sino a favor del efecto fantástico. En cuanto a la ausencia de la primera persona como voz narrativa, podemos deducir que Cortázar, muy consciente de los efectos del «yo» narrativo y de las consecuencias que puede tener sobre la acción, prefiere establecer la autoridad textual necesaria a la producción del efecto fantástico a través de la utilización de un punto de vista exterior, omnipresente e inaccesible.

Muchos cuentos de Cortázar se podrían calificar de extraños, como lo es por ejemplo «La isla a mediodía», pero también narraciones como «El perseguidor», que cuenta los últimos días de la vida del saxofonista Charlie Parker, «Los buenos servicios», donde el limitado punto de vista de la narración no nos da más que una visión fragmentaria de la realidad, o «La autopista del sur», donde se relata un embotellamiento monstruoso a las puertas de París y sus consecuencias. Entre los cuentos pertenecientes a esta tendencia, podemos encontrar algunos casos ambiguos, cuentos que se podrían considerar tanto fantásticos como extraños, como lo es por ejemplo «Relato con fondo de agua», donde el narrador ha ahogado a un hombre y espera que vuelva por él. Encontramos aquí el tema tradicional del muerto viviente, pero este relato en particular ofrece dos posibilidades de interpretación: o el protagonista tiene razón, y efectivamente se produce lo sobrenatural dentro de un marco realista, provocando la inquietud y el miedo; o el narrador está loco, y no hace más que exteriorizar el desequilibrio mental que le ha ocasionado su sentimiento de culpabilidad. Todo depende de nuestra aceptación de la autoridad textual, ya que la narración está presentada bajo la forma de un monólogo soliviantado que puede crear dudas acerca de la cordura del protagonista.

En «El ídolo de los cíclades» vemos un caso algo similar en que coexisten dos interpretaciones posibles; tras haber escapado a un sacrificio humano a manos de un loco, el narrador se encuentra como poseído y, empuñando el machete, se dispone a asumir el papel de sacerdote sacrificador. Si explicamos esta actitud por una acceso de locura súbita, causado por la experiencia que acaba de vivir el narrador, que escapa a duras penas a una muerte absurda, entonces este cuento no contiene ningún elemento sobrenatural, por lo que no sería fantástico. Si, por el contrario,

interpretamos este final como la prueba de la existencia del espíritu del ídolo, entonces sí estamos en el género fantástico, pues en este universo realista, reproducción del nuestro, se está produciendo un suceso totalmente inexplicable.

Lo fantástico de Cortázar es un fantástico a menudo sutil y peculiar; de una forma muy personal, el autor de *Rayuela* ha utilizado las convenciones del género para crear unos universos narrativos tan convincentes como inquietantes. Y aunque todos sus cuentos no sean puramente fantásticos, los que lo son contribuyen de forma determinante a perfilar la tipología de la narración fantástica moderna.

Los temas de género fantástico pueden inducir a error a menudo, pues no son ni mucho menos particulares de este género: la muerte, la sangre, la crueldad, la violencia se asocian generalmente, cuando no se confunden, con lo fantástico, pero responden también a las necesidades narrativas de lo extraño, como en cierta medida de la novela policiaca o del relato de aventuras. Así pues, nos tenemos que fijar en los elementos constitutivos de lo fantástico, más que en los temas, para clasificar un autor como Horacio Quiroga, que se considera generalmente como un autor fantástico, cuando en realidad su obra se definiría más dentro de los límites de lo extraño. «La gallina degollada», «Los mensú», «A la deriva» o «El hijo» son todos relatos centrados en uno de los temas predilectos de lo fantástico, la manifestación de la muerte, pero no llegan a producir el efecto fantástico, pues no se presenta ningún detalle sobrenatural en la atmósfera realista del contexto, aunque abunden representaciones de la muerte, violenta y sangrienta las más de las veces. A menudo, Quiroga trata el tema de la muerte desde un punto de vista psicológico, y aunque lo irracional esté presente, nunca se convierte en una realidad objetiva. En «El hijo», que cuenta la desaparición de un joven y la angustia de su padre, abundan las alucinaciones: el padre ve al hijo, lo rescata, se siente mejor, cuando en realidad el hijo está muerto y el padre está caminando hacia casa con su brazo levantado, como si estuviera apoyado en el hombro de una persona invisible. Sin embargo, no ha ocurrido ningún suceso sobrenatural; solamente se han representado las manifestaciones de una inquietud de padre y sus efectos mentales. «La gallina degollada», otro de los cuentos de Quiroga que se considera fantástico, relata cómo unos niños subnormales degüellan a su hermana pequeña por imitación de lo que vieron hacer en la cocina por la mañana con una gallina. Desde un punto de vista de genérico, este cuento pertenece indudablemente al ámbito naturalista de un Zola más que a la atmósfera inquietante de «El Horla», de Maupassant; la enfermedad mental, por muy irracional que sea, no deja de pertenecer a la realidad y no se puede considerar como un signo de la aparición de lo sobrenatural dentro del marco de la realidad cognoscible.

El cuento «La almohada» acaso resulta más difícil de clasificar, por ser poco verosímil: vemos cómo una mujer acaba muriendo víctima de un insecto alojado en su almohada y que le ha ido atacando los órganos vitales. Se puede interpretar este cuento como una metáfora de la crueldad de la naturaleza, un elemento constante en



la obra de Quiroga, y de hecho ofrece dos lecturas posibles, según creamos en la posibilidad de tal criatura o no. El carácter indómito y agresivo de la naturaleza hace que tal ocurrencia —la muerte de una muchacha producida por un insecto— no produzca una ruptura radical en el universo narrativo. La imposibilidad de dominar el mundo acarrea la incapacidad de racionalizarlo; esta irracionalidad es parte de la realidad descrita en el universo narrativo de Quiroga y no supone una ruptura, puesto que el mundo está basado en la impotencia del hombre y su victimización a todos los niveles. En «Los Mensú», Quiroga cuenta cómo dos hombres se intentan fugar de una situación laboral insostenible, y después de haber sufrido a manos del sistema capitalista, son victimizados por la naturaleza, hasta que uno de ellos acaba muriendo. No es fantástica esta narración, como tampoco lo ha de ser «La almohada»; sólo se trata de una representación desesperada de la condición humana. Cuando el universo ya de por sí es un caos inhóspito, donde un hombre puede morir a cada instante por haber pisado una serpiente, caso de «A la deriva», donde sólo se puede sufrir pasivamente el destino precario del ser humano, no hay necesidad de una amenaza ruptural. El universo narrativo de Quiroga ya es caótico aunque no haya presencia de lo sobrenatural; reconocemos que la indiferencia cruel de la jungla, igual que la explotación del sistema capitalista, presentan amenazas suficientes como para no necesitar que la irrupción de lo fantástico justifique un conflicto narrativo; la ruptura está presente desde el principio por causas lógicas.

Un cuento de Quiroga, «Más allá», se considera generalmente fantástico, pues contiene un elemento sobrenatural: dos amantes contrariados deciden suicidarse juntos y, tras haber muerto, siguen viéndose y amándose hasta que el amor empieza a desaparecer por culpa de la inmaterialidad de sus cuerpos. De hecho, estamos ante un tema muy socorrido de la literatura fantástica, el espectro. Pero a partir de la muerte de los jóvenes, y de su consiguiente resurrección, el texto va escapando a la tipología fantástica para instalarse en lo maravilloso, por varias razones; ante todo, el hecho propiamente sobrenatural, la resurrección de los amantes, no plantea ninguna duda, ni produce terror alguno en la narración. El mundo real, es decir un mundo sin fantasmas, no se representa más que al principio y perdemos poco a poco contacto con él para seguir la narración desde el punto de vista de la muchacha enamorada. Lo sobrenatural está, pues, representado desmesuradamente en comparación con la realidad de todos los días, y el universo narrativo establece unas reglas diferentes a las del mundo real. No hay ninguna crisis del conocimiento, ni se enfatizan el hecho sobrenatural y la historia desgraciada de una pasión sin porvenir. El universo narrativo se vuelve radicalmente diferente del nuestro. En última instancia, que se trate de dos fantasmas altera la narración pero no la justifica; participa lo sobrenatural en la acción, pero el argumento no se centra en esta resurrección, sino en las dificultades de una relación amorosa.

Horacio Quiroga se asocia más con lo extraño que con lo fantástico, lo cual no equivale en absoluto a un juicio de valor; el examen de algunos de sus cuentos nos ha

permitido delimitar aún más las distinciones entre fantástico y extraño, y al mismo tiempo analizar su visión de la realidad.

Acaso una de las obras cumbres de la narración fantástica en español es la novela corta de Bioy Casares *La invención de Morel*, donde encontramos representados los dos códigos semióticos típicos de la narración fantástica clásica, organizados según los parámetros del género.

Huyendo de la justicia por un crimen que no conocemos, un hombre busca refugio en una isla supuestamente desierta, que, según dicen, «es el foco de una enfermedad que mata de afuera para dentro. Caen las uñas, el pelo, se mueren la piel y las córneas de los ojos y el cuerpo vive ocho, quince días».<sup>[13]</sup> El protagonista ya ha pasado cien días en la isla cuando empieza su relato. Nos vamos enterando de que hay una multitud de personas en la isla, entre ellos un cierto Morel y una muchacha, Faustina, de la cual se enamora locamente el narrador. A pesar de sus esfuerzos, resulta imposible comunicarse con ella y por fin se descubre, en el discurso que pronuncia Morel en una cena, que ella, Morel y todos los demás visitantes de la isla no son más que imágenes en tres dimensiones, que no existen de verdad, sino gracias a la máquina que dejó el inventor en la isla. También se revela que una vez tomadas las imágenes, los cuerpos de verdad se disuelven y acaban muriendo, tal y como quedó descrito al principio de la narración. A lo largo de todo el relato estamos en un ambiente hiperrealista; el protagonista nos cuenta sus esfuerzos para sobrevivir a un nivel puramente material y abundan detalles de la vida cotidiana. Lo propiamente inexplicable, la presencia de esta gente en la isla, se vuelve, desde el principio, el motor de la narración fantástica. Se podría argüir que la máquina de Morel tiene una explicación lógica, basándonos en los progresos de la ciencia y en la posibilidad de grabar y proyectar imágenes en tres dimensiones. Ahora bien, esa máquina no solamente captura la apariencia física, sino también el olor, la voz, etcétera. Las proyecciones de la invención de Morel son perfectas réplicas de los seres humanos, lo cual ya resulta más difícil de aceptar; incluso en nuestro mundo digital, el holograma no es más que una representación visual, y en cuanto a la muy moderna realidad virtual, todavía no ha llegado a crear una imagen tan perfecta, y sobre todo tan completa, de los seres humanos. Pero aunque a duras penas aceptamos la supuesta racionalidad de tal máquina, resulta imposible explicar la transformación física de los sujetos grabados: la invención de Morel, por lo visto, no se contenta con calcar, sino que transforma a un ser humano en una imagen, dejando detrás una cáscara vacía. Este hecho es propiamente sobrenatural, y no se beneficia ni siquiera de las posibilidades lógicas propuestas por la falacia tecnológica que podría hasta cierto punto explicar la existencia de estas imágenes, tan reales como la vida misma.

La duda y el terror están presentes de un cabo al otro de la narración; el protagonista, escondiéndose de los que llama los «intrusos», nos informa de su angustia y sobre todo de su incapacidad para comprender la situación en la que se halla. Respondiendo a las normas tipológicas del género, *La invención de Morel*

representa la lucha de lo racional contra lo irracional, y la tensión narrativa está fundamentada en el choque semiótico entre una realidad identificable y un hecho inexplicable.

La temática de *La invención de Morel* se volverá a encontrar en obras posteriores, como «Los sudarios de Verónica» («Les suaires de Veronique»)<sup>[14]</sup>, del francés Michel Tournier, donde una fotógrafa roba la vida de sus modelos sacándoles fotos, e incluso se hará mención de esta obra en la película fantástica argentina *Hombre mirando al Suroeste*.

Desde los momentos textuales fantásticos de Galdós hasta el relato fantástico perfecto de Bioy Casares, pasando por el intento de sobrenatural positivo de Martín Gaité y lo fantástico sutil de Cortázar, hemos recorrido el horizonte de la literatura fantástica en español. Contrariamente a lo que se ha podido creer, y aunque no podamos comparar la producción de textos fantásticos en español con la abundancia de narraciones fantásticas anglosajonas, queda demostrada la existencia de algunas obras representativas del género en las literaturas española e hispanoamericana: pero hay todavía mucho trabajo por hacer para determinar la contribución del español al corpus fantástico europeo y americano.

## **VIII. Dos expresiones de lo fantástico moderno: Stephen King y Clive Barker**

Cuando llega el momento de escoger figuras predominantes entre los autores que cultivan el género hoy en día, la crítica no nos ayuda en absoluto, ya que se ha considerado el género fantástico como un género menor, incluso «muerto», si aceptamos la teoría de Todorov.<sup>[1]</sup> Efectivamente, Stephen King es un escritor que se vende mucho, acaso demasiado, y esto hace que la crítica a menudo no lo considere digno de atención. Publica en colecciones baratas, y sus libros se pueden comprar en cualquier supermercado estadounidense, entre las novelas rosa y las revistas de deportes. Pero Stephen King es también uno de los novelistas más prolíficos del momento, y representa, junto con el británico Clive Barker, el estado actual de la narración fantástica. En las obras de estos dos autores, se podrán reconocer las características del género, y un detenido examen de algunos de sus textos servirá para perfeccionar el modelo narrativo tipológico de lo fantástico moderno.

### **Stephen King, el arte detrás del éxito**

Importa aquí insistir en el hecho de que Stephen King no produce novelas como un autor de novelas «rosa»; sólo tiene en común con un autor típico de «best-sellers» la insólita velocidad con la cual publica sus obras, que a menudo le perjudica desde el punto de vista crítico. En efecto, se tiende a pensar generalmente que sus obras se sitúan en la literatura comercial del escapismo, y que no tienen ni el más mínimo valor artístico. Por estar a la venta en las mismas estanterías que las novelas rosa, por mostrar en cubierta llamativamente el mismo espíritu sensacionalista y el mismo mal gusto, el nombre de Stephen King se ha ido cargando de todas las connotaciones de un escritor de y para el consumo, cuya estética no tiene ni mérito ni valor. Pero las obras de Stephen King no constituyen la eterna repetición del mismo sintagma narrativo, tal y como lo hace la verdadera literatura comercial. Tanto la variedad de temas y de personajes presentes en su obra como su contenido político y social nos convencen rápidamente de la riqueza de su creación literaria. Al contrario que la literatura puramente comercial, que en general tiende a preservar los valores sociales establecidos desde un punto de vista reaccionario, los relatos de Stephen King a menudo presentan una crítica de las instituciones y de la sociedad que se rige según tales instituciones: las grandes empresas, la política, el F.B.I., la C.I.A. y la Iglesia — todas las iglesias— son sus blancos preferidos, aunque también se ataque a cierta

clase social burguesa, que esconde sus prejuicios detrás de una falsa moralidad. La atmósfera de la pequeña ciudad estadounidense, 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, se sugiere 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.

Desde un punto de vista social más general, la novela que escribió bajo el seudónimo de Richard Bachman, *El hombre que adelgazaba (Thinner)*,<sup>[2]</sup> se puede interpretar como una crítica metafórica de una sociedad de consumo a ultranza, donde la comida se ha vuelto tan asquerosa como literalmente grasienta: abundan a lo largo de la obra descripciones de alimentos vulgares y con alto contenido artificial, típicamente modernos y norteamericanos. Se puede mencionar de paso que la enfermedad del protagonista, un abogado demasiado gordo, está causada por la maldición de un gitano, que le acusa de haber atropellado a su hija. La justicia oficial se ha puesto del lado del abogado y ha declarado su inocencia, demostrando de esta manera la hipocresía de una sociedad racista y etnocéntrica que menosprecia a todos los que son «diferentes». Lo sobrenatural en *Thinner* sirve para una crítica social a dos niveles: primero, permite introducir una variedad de descripciones negativas de la nefasta dieta del estadounidense medio; luego ilustra una venganza, también social, que se presenta como reivindicación de los derechos de los que precisamente no tienen cabida en una sociedad reaccionaria.

Como vemos, la crítica social en la obra de King puede ser explícita o necesitar una interpretación, pero su presencia es indudable. Con *Misery*, llegamos a la crítica socioliteraria, basada en el rechazo de lo que precisamente representa la literatura comercial. Esta obra relata cómo un autor de novelas rosa, que acaba de escribir una novela «de verdad» después de largos años dedicados a la composición de una serie rosa, llamada *Misery*, es secuestrado en un chalé de las montañas por una mujer soltera, gran admiradora de las novelas de *Misery*. La secuestradora le obliga a proseguir la serie, después de haber quemado el manuscrito de su última novela —la «de verdad»—, porque estaba llena de palabrotas.

*Misery* presenta el problema de la libertad creativa del escritor que vive de su pluma, y su posesión por la masa. El autor acaba siendo la víctima de su relación dialéctica con el público, y el protagonista de *Misery*, inmovilizado sobre una cama, encerrado en una casa ajena, escribiendo bajo la amenaza lo que ya no quiere escribir, como puede serlo el autor prisionero del gusto de los lectores, es un símbolo perfecto de la esterilidad artística que puede provocar la adulación de las masas. Que Stephen King en *Misery* se identifique más o menos con el protagonista, no tiene tanta importancia como el hecho de que haya representado el conflicto artístico del escritor preso de un sistema productivo basado en el puro mercantilismo. Estas preocupaciones no son las de un escritor comercial; la verdadera novela de escapismo

es precisamente una novela que no hace pensar, y éste no parece ser el caso con Stephen King. En cuanto a su clasificación genérica, el autor de *Carrie* se encuentra en una situación similar a la de Poe o Borges: se ha decidido que es un autor de textos fantásticos, y toda su producción se asocia en principio con este género.

Encontramos en la extensa producción de Stephen King obras representativas de por lo menos cuatro géneros distintos: lo realista, lo extraño, lo maravilloso y lo fantástico. Una obra como *Stand by Me*, que cuenta la excursión de unos muchachos en busca de un cadáver, se podría considerar realista. A pesar de que el objeto de esta excursión sea el ver la materialización de la muerte, el tono dominante de la narración es realista y no ocurre nada que no tenga en cualquier momento una explicación clara y racional.

Hay en King varias novelas maravillosas, en las cuales abundan tanto los dragones como los caballeros andantes, como en *La torre oscura (The Dark Tower)*, obra centrada en la existencia de una dimensión paralela a la nuestra, por lo que temáticamente se acerca al género fantástico; pero perdemos rápidamente de vista nuestra realidad para seguir las aventuras de los personajes en el universo maravilloso de la otra dimensión, universo cuyas leyes naturales no son las nuestras, y donde no nos sorprende la irrupción de lo sobrenatural dentro del marco narrativo. Stephen King cultiva, pues, varios géneros con igual éxito, y aunque se acabe de demostrar que varias de sus obras no pertenecen a la literatura fantástica, ha llegado el momento de justificar por qué se puede considerar a King como uno de los máximos representantes de la narración fantástica.

El estilo de King está al servicio de la acción y abundan en su escritura tanto las marcas industriales como los modismos contemporáneos. Esto ha llevado a decir a ciertos críticos que sus obras nunca sobrevivirían el paso de los años, como las de Poe o las de Lovecraft. En efecto, tal estilo corre el peligro de encerrarse en un sistema de referencias demasiado particular, en relación con una cultura precisa en un momento determinado. Por otra parte, cuando consideramos el éxito de sus obras traducidas al español o al francés, no nos queda más remedio que admitir que sigue funcionando fuera de su contexto connotativo original. De una manera general, todo texto literario está más o menos preso de su época, es decir de su cultura y de su lengua, e, indudablemente, la desaparición de la sociedad en la cual se creó implicará una distancia suplementaria entre el texto y los lectores. En eso, Stephen King se encuentra en una situación similar a la de cualquier autor literario, considerado «serio» o no por la crítica.

La utilización de modismos y de marcas industriales en el discurso refuerza la dimensión hiperrealista del universo narrado, fundamental para establecer el efecto fantástico, tal y como el frecuente empleo de palabrotas y tacos variados, que pueden a más de un lector sensible; King pone estas palabras malsonantes en la boca o en la mente de sus personajes, siguiendo un modelo realista por no decir naturalista, pues se trata de representar el personaje en sus aspectos más creíbles, lo cual pasa

lógicamente por la reproducción fidedigna de su modo de hablar. El vocabulario de la voz narrativa tiende a ser neutral, presentando un punto de vista objetivo en contraposición con el de los personajes, cuyo discurso refleja su estado de ánimo.

En cuanto al decorado en el cual King sitúa lo fantástico, presenta demasiadas similitudes con el de Lovecraft como para no mencionarlas. La pequeña ciudad donde se produce lo sobrenatural es en varias ocasiones Castle Rock, ciudad imaginaria que nos recuerda al Arkham de Lovecraft, y que como Arkham está en la provincia de Nueva Inglaterra, en Maine para ser exactos. La introducción de *La tienda* está compuesta por el monólogo de un natural del lugar, que avisa a los lectores de que algo «gordo» está a punto de ocurrir<sup>[3]</sup>; por el vocabulario que emplea, por las faltas gramaticales y la distorsión de la sintaxis presentes en su discurso, éste se parece al de los habitantes de Dunwich o de los alrededores de Arkham: la Nueva Inglaterra sigue siendo el decorado privilegiado para la narración fantástica, pues representa el lado históricamente más «civilizado» de Estados Unidos, y por consiguiente magnifica el choque semiótico entre lo real y lo imposible, acentuando la sorpresa que puede causar la aparición de lo sobrenatural.

Como Lovecraft, King representa todos los niveles sociales en su universo narrativo, lo cual explica en parte su necesidad de emplear a veces un vocabulario malsonante, pero que desde luego añade verosimilitud a su narración. La tienda, por ejemplo, pone en escena comerciantes, administradores, maestros, fanáticos religiosos, vagabundos, policías, niños y drogadictos, cada uno con su vocabulario propio y su particular visión de la realidad. El argumento mismo de esta novela sirve para la representación de una gran variedad de tipos sociales: un hombre misterioso llamado Gaunt abre una tienda de antigüedades en la pequeña ciudad de Castle Rock, y siembra la cizaña entre sus habitantes. Este comerciante diabólico no solamente conoce exactamente los deseos secretos de cada cual, sino que además puede leer en su pensamiento y manipula telepáticamente a la gran mayoría. La facilidad con la cual Gaunt domina a la población y la lleva a su autodestrucción demuestra la precariedad del orden social, pues bastan unas cuantas estratagemas para que la paz típica de la vida de una pequeña colectividad se vuelva un caos mortífero. Implícitamente, se denuncia la artificialidad de una supuesta armonía colectiva mediante el enfrentamiento general de los habitantes de Castle Rock, que se convierten en enemigos mortales y se asesinan entre ellos, al mismo tiempo que se condena la hipocresía general y el egoísmo desenfrenado de cada individuo.

King hereda muchos elementos de Lovecraft, tanto estilísticos como narrativos, y participa plenamente de la tradición fantástica. Sin embargo, en ningún caso se podría considerar su obra como una imitación de su ilustre predecesor. En efecto, para empezar, King supera el formato del cuento y establece la posibilidad de la novela fantástica como vehículo del género. En segundo lugar, su estilo es más natural y menos forzado que el de Lovecraft. Por último, la variedad de niveles interpretativos coexistentes en su obra hacen de Stephen King un autor más rico y más complejo que

Lovecraft.

Una de las primeras obras que lanzaron a Stephen King a la fama es una novela fantástica, *Carrie*, publicada en 1974. Cuenta la aventura de una muchacha que tiene poderes sobrenaturales y los acaba usando contra los demás en defensa propia. Esta narración reúne todos los elementos típicos del género, y el efecto fantástico se produce desde el principio hasta el final, quedando en pie después de la conclusión las preguntas sin respuesta que caracterizan al género. Abundan los detalles de la vida cotidiana: de la escuela, con las bromas crueles de los otros niños, o del universo familiar, con los abusos de la madre de Carrie, religiosa hasta lo fanático y que al parecer siente cierto placer en hacer sufrir a su hija. La tensión entre lo sobrenatural y lo real alcanzará su punto culminante durante la fiesta del colegio, la «prom night» (noche de graduación) tan característica en la vida estudiantil estadounidense. Es precisamente durante una celebración común y corriente donde los poderes de Carrie se van a manifestar en su plenitud, es decir que lo sobrenatural se va a producir sobre un telón de fondo hiperrealista, que no plantea ningún problema de identificación. Carrie siembra el caos en la fiesta y vemos cómo el supuesto orden en que creíamos se va deshaciendo. El terror colectivo ante la irrupción de lo sobrenatural en la realidad diaria va de par con el desmoronamiento de todos los valores cognitivos en cuanto Carrie empieza a utilizar sus poderes mágicos. La existencia de una muchacha con poderes sobrenaturales en una tradicional reunión de escuela equivale a la irrupción del campo semiótico de lo imposible dentro de la hiperrealidad significada por el contexto. Lo sobrenatural está mínimamente representado en proporción con el campo semiótico de lo hiperrealista, que además de ser el telón de fondo de la acción, contiene también el resto de los elementos de la narración, es decir, Carrie y su poder sobrenatural. Dicho de otra forma, Carrie, por su poder sobrenatural, es la intrusa en el universo narrativo, como lo sería en nuestra realidad cualquier elemento inexplicable según las leyes naturales del universo.

La gran novela *El lado oscuro (The Dark Half)* también presenta elementos pertenecientes al mundo académico, pues su protagonista, Thad Beaumont, es profesor de universidad. *El lado oscuro* cuenta cómo vuelve a la vida el seudónimo que empleó el protagonista cuando escribió sus primeras novelas negras, George Stark, y cómo este último va cometiendo asesinatos entre los que están de cerca o de lejos relacionados con Thad Beaumont.

La problemática de esta novela —la imposible resurrección de un ser que nunca fue más que un nombre y apellido— se desarrolla entre los detalles comunes de una realidad sin más particularidades que la de ser un escritor algo famoso. Incluso se vuelve parte del ambiente hiperrealista esta particularidad, cuanto de una manera irónica se narra el comportamiento de los periodistas de *People* que han venido a entrevistarlo. *People* es una revista que se podría comparar con el *¡Hola!* en España, o con cualquier semanario de información de masas. Su mención en el texto refuerza el ambiente hiperrealista.



Se puede señalar, como un elemento activo de la narración, el profesor estereotípico, distraído y charlatán, a quien el protagonista, hacia el final de la novela, tendrá que pedir prestado el coche; este vehículo es por cierto un Volkswagen destartado, otro detalle desde luego hiperrealista. El profesor Rawlie se corresponde con un modelo cultural perfectamente definido en el sistema de referencias culturales del universo narrativo.

También se enfatiza, hacia el principio, un cuadro de la vida familiar común y corriente, donde reconocemos los problemas de la vida diaria, trabajo, hijos y demás. El orden familiar se encuentra amenazado por lo sobrenatural, y esto nos recuerda el retrato familiar que teníamos en «El color que vino del espacio», de Lovecraft, donde asistimos a la destrucción de una familia entera.

Lo sobrenatural no está en la aparición de Stark y sus asesinatos, pues estos últimos podrían ser cometidos por cualquier loco que se hiciera pasar por él, sino en el hecho de que Stark siempre se comunica con Beaumont antes de cometer sus crímenes. Stark no es ningún loco, sino el seudónimo de Beaumont, que efectivamente parece haberse materializado físicamente. Poco a poco, nos enteramos de que Stark necesita que Beaumont escriba una novela con él para poder sobrevivir, otro detalle que quedará sin explicación. A lo largo de la narración, Thad Beaumont y su familia estarán solos ante la imposible realidad de la resurrección de Stark: el único que aceptará considerar la existencia de lo sobrenatural será el sheriff de Castle Rock, Alan Pangborn, un personaje típico de la pequeña comunidad creada por King, al que volveremos a encontrar en novelas posteriores. Sin embargo, no acabará de creerlo hasta que él mismo presencie los hechos y se encuentre implicado personalmente en el desarrollo de la acción.

Encontramos en *El lado oscuro* varios temas del género fantástico que permiten establecer una relación directa entre Stephen King y autores como Hoffmann y Maupassant, Lovecraft y Poe. El primero es sin duda el de la posesión: George Stark quiere dominar al protagonista, mental y físicamente, tal y como el Horla en el cuento de Maupassant. Al mismo tiempo, reconocemos la presencia de un doble, el famoso Doppelgänger de Hoffmann, que amenaza con ocupar el sitio del protagonista, y esta temática particular se acerca a la del relato de Lovecraft «La cosa en el umbral de la puerta», donde la mujer va ocupando el cuerpo del su marido. Cuando pensamos en «Los recuerdos del señor Beldoe» o en «Morella», no tardamos en darnos cuenta de que King reactualiza un conflicto narrativo muy específico, aunque sus modalidades cambien de un autor a otro, de un texto a otro. Este tema preciso de la literatura fantástica no conlleva ningún tipo de convenciones reguladas del universo narrativo, y por lo tanto consigue sorprender; sólo se trata de presentar la tentativa de apropiación de una identidad por parte de una fuerza inexplicable.

Interesa aquí subrayar de nuevo el tema del libro. La composición literaria es un elemento de base de la narración en *El lado oscuro*, tal y como lo es en la novela de Martín Gaité *El cuarto de atrás*, pero desde un punto de vista contrario, ya que la

escritura está ligada a la destrucción y no a la creación. Esta ilustración del tema se parece de hecho más al diario de Wilbur en «El Horror de Dunwich» que al Necronomicón. Es a través de la escritura como ha nacido George Stark, y es a través de la producción textual como se quiere mantener en vida. Se observan en la narración varios detalles materializados del universo de las novelas que Thad Beaumont escribió bajo el seudónimo de George Stark, detalles concretos que pertenecen a los aspectos de la realidad estadounidense más anodina. Acaso la materialización más directa de George Stark y de su universo en una realidad cognoscible consiste en las páginas sacadas de sus novelas, de serie negra por más señas, y situadas al principio de cada parte de la novela que estamos leyendo. Estas páginas sueltas nos informan sobre la manera de pensar de Alexis Machine, personificado en George Stark, asesino que se distingue por su sadismo y su sangre fría. Tanto el estilo como el contenido de estas páginas, supuestamente creadas por George Stark, son característicos de la novela negra, y forman un contrapunto a la novela que estamos leyendo. No sólo proveen información suplementaria acerca de la personalidad de George Stark, sino que nos permiten oponer dos niveles de ficción: el de las novelas negras que Thad Beaumont escribió bajo el seudónimo de Georges Stark, y el del universo narrativo en que se desarrolla la acción propiamente dicha y que, en teoría, corresponde a una copia perfecta de nuestra realidad; de hecho, el protagonista ha escogido el seudónimo de «George Stark» inspirado por Donald E. Westlake, el famoso escritor de novelas negras que firmó con el nombre de Richard Stark las aventuras de Parker, narraciones desde luego bastante más duras que las que publicaba con su verdadero apellido. Se denuncia, pues, de algún modo la fabricación de un universo ficticio, el de las novelas policíacas negras, para mejor convencer al lector de la realidad del universo narrativo de *El lado oscuro*, y provocar el efecto fantástico en cuanto se introduzca el elemento inexplicable.

Existen diferentes representaciones de lo sobrenatural en la narración, como por ejemplo fenómenos de telepatía entre Stark y Beaumont, visiones premonitorias, alucinaciones significantes y posesiones momentáneas; sin embargo, el elemento constante de la irrupción de lo inexplicable en la realidad sigue siendo la imposible presencia de George Stark en el mundo real.<sup>[4]</sup>

La existencia virtual de otra dimensión, la de un mundo escrito o escribiéndose, sugerida por la aparición de Stark en el marco de la realidad cotidiana puede recordar al cuento de Cortázar «Continuidad de los parques», aunque aquí se catalicen las materializaciones concretas del texto más que sus aspectos imaginarios, que se quedan en los párrafos de novelas inexistentes que encabezan cada una de las tres partes de la novela. Esta concepción de la otra dimensión resulta más inédita que la que crea Lovecraft en sus textos relacionados con los mitos de Cthulhu; está basada en un libro, pero tanto en Cortázar como en King, este libro es un libro moderno, perteneciente a la experiencia típica de un lector medio. La serie de novelas a las cuales debemos la presencia de Stark son productos característicos del mundo

moderno, símbolos de una escritura comercial, y su presencia en el texto contribuye a establecer una atmósfera hiperrealista. Se puede considerar por lo tanto la irrupción de Stark en la realidad como un símbolo del choque entre dos campos semióticos, oponiendo claramente lo excesivamente verosímil, la existencia de las novelas policíacas de serie negra, y lo totalmente imposible, la materialización de un seudónimo, como si el autor abstracto pudiera rebelarse literalmente contra el autor histórico.<sup>[5]</sup>

Muchas de las características que acabamos de analizar se vuelven a encontrar en otro relato fantástico modelo de King, *Los Langolieros*. Está presente la otra dimensión, pero esta vez es temporal y espacial: un avión pasa por una brecha cósmica inexplicable y se encuentra en un espacio temporal ya muerto, es decir en el pasado. Conviene oponer aquí la visión fragmentaria del mecanismo temporal que sugiere el texto de King con el concepto lineal generalmente aceptado, e ilustrado en el relato de Wells, *La máquina del tiempo*. Los momentos «mueren», según lo explícita la narración, y los llamados langolieros son una especie de enzima que se encarga de «eliminarlos» cuando ya se han vuelto pasado. El pequeño grupo de pasajeros que vive la aventura fantástica representan una gran variedad de edades y condiciones sociales, yendo desde el joven prodigio estudiante de violín hasta el agente secreto, hombre de acción y con iniciativa. Es una aventura colectiva, en la cual no encontramos el arquetipo del personaje heroico que podemos esperar en un relato de aventuras clásico, o incluso en un universo maravilloso. El decorado del avión es hiperrealista, pues también es un elemento tan típico de la sociedad moderna que se da por descontado en la existencia cotidiana estadounidense. Se puede señalar el episodio en el que los viajeros aterrizan en el aeropuerto totalmente desierto de una gran ciudad; lo insólito de su situación está subrayado por la contradicción que constituye un aeropuerto desierto. Vemos aquí cómo la perversión del mundo diario, que deja de ser comprensible sin que dejemos de reconocerlo, sirve al efecto fantástico y produce ese sentimiento de duda y de desequilibrio tan omnipresente en las grandes narraciones fantásticas.

La traición de los objetos creados por la tecnología moderna equivale a demostrar la impotencia de los medios científicos de conocimiento de la realidad, ya mencionada en el caso de la obra de Lovecraft. A menudo, una máquina se vuelve una amenaza en cuanto deja de funcionar según las reglas establecidas, y el relato de King *El perro de la Polaroid* ilustra este procedimiento característico de la narración fantástica. Cuenta cómo la cámara fotográfica que acaba de recibir un joven para su cumpleaños va mostrando, foto tras foto, un inquietante perro que se va acercando al objetivo, y por consiguiente al fotógrafo. En este último caso, como en el de *Los Langolieros*, la inutilidad de los recursos técnicos subraya las consecuencias epistemológicas de la ruptura producida por lo sobrenatural: han dejado de servir los instrumentos de navegación y ni los humanos pueden «comprender» lo que está sucediendo, ni sus invenciones ayudarles a dominar la realidad. Subversión, pues, no

solamente de la realidad, sino también de los objetos creados por y para el hombre, tanto como de las certidumbres que permitieron su creación misma. De alguna manera, lo fantástico moderno también implica una negación del progreso humano cuando representa elementos tecnológicos que han dejado de cumplir su función.<sup>[6]</sup>

Estas narraciones, *Los Langolieros*, *El lado oscuro* y *El perro de la Polaroid*, tienen una conclusión narrativa, es decir que se resuelve la crisis planteada por la irrupción de lo sobrenatural al nivel de la trama narrativa. Sin embargo, quedan en pie las imposibilidades racionales que han justificado la narración, por la sencilla razón de que no tienen solución. El género fantástico es a menudo la descripción verosímil de la inverosimilitud, y aunque se llegue a cierta conclusión satisfactoria para la acción, resulta imposible solucionar el problema cognitivo planteado por la aparición de lo sobrenatural dentro de un mundo gobernado por las leyes naturales. King consigue mantener un equilibrio perfecto entre el campo semiótico de lo sobrenatural y el de la hiperrealidad en textos más largos que los de la mayoría de sus predecesores, y se le puede considerar como un escritor fantástico ejemplar del siglo xx. Recoge las tendencias fundamentales del género, tal y como lo podían percibir en su día Maupassant y Lovecraft, y las desarrolla en su propia obra de una forma original. La contribución de Stephen King al género fantástico contemporáneo es pues fundamental; no obstante, la riqueza y la extensión de su obra, en la cual, además de lo fantástico encontramos representados lo extraño, lo maravilloso, el horror y hasta el realismo social (*The Shawshank Redemption*), no permiten una clasificación genérica categórica de su autor; más bien demostrarían su importancia como verdadero escritor.

## **Barker y lo neo-gótico**

El británico Clive Barker —del cual dijo King: «Es mejor que yo ahora»— no tiene una obra tan extensa como la de King, pero ya se ha impuesto como uno de los continuadores modernos de la tradición fantástica. Clasificado, como King, en el género problemático del horror, es tan poco respetado como él por la crítica, y casi tan famoso. Acaso se justifique en el caso de Barker la utilización de una categoría narrativa demasiado imprecisa como lo puede ser la de horror, ya que muchos de sus textos se sitúan entre lo fantástico y lo maravilloso. Conviene especificar que se trata aquí de un maravilloso moderno que, aparte de seguir unas leyes distintas a las de la realidad que conocemos, no tiene mucho que ver con el universo mágico y aparentemente inocente de los cuentos de hadas. El punto común más obvio entre el universo de lo fantástico y el de lo maravilloso moderno es evidentemente la representación de escenas violentas, sangrientas y desagradables, cuando no repugnantes, omnipresentes en la obra de Barker. A menudo, sus relatos se sitúan en

la tradición gótica por el empleo constante de monstruos deformes y la fascinación que el sufrimiento físico y la tortura parecen ejercer sobre el autor. A veces, estamos ante un texto que recuerda más a Lewis que a Lovecraft; en esto. Barker, más que King, parece ser el heredero de la tradición gótica típicamente anglosajona, que se ha confundido y se sigue confundiendo en demasiadas ocasiones con lo fantástico. No por introducir un monstruo en la narración se consigue establecer el efecto fantástico, ni bastará la descripción del calabozo húmedo de un castillo en ruinas durante una tormenta para provocar la duda o el miedo en los lectores. En realidad, en cuanto los detalles de tipo sobrenatural se vuelven convenciones de un tipo específico de narración, deja de existir el universo fantástico para convertirse en maravilloso.

Una de las obras de Barker más importantes hasta la fecha es la larga novela titulada *El mundo de la alfombra* (*Weave World*), que nos puede servir de modelo estructural y temático para examinar las particularidades de lo fantástico según su autor.

La novela cuenta las aventuras de Cal, un empleado de oficina corriente, pequeño burgués de Liverpool, que se corresponde perfectamente con el tipo de protagonista fantástico ejemplar: no presenta ninguna particularidad, y su vida está llena de detalles hiperrealistas, como por ejemplo su típica casita inglesa burguesa con su jardincito, situada cerca de las vías del ferrocarril y que los trenes hacen temblar cada vez que pasan. Cal se entera por casualidad de la existencia de un mundo encantado contenido en una alfombra, y se encuentra implicado en una larga serie de aventuras que se desarrollan dentro y fuera del universo paralelo de la alfombra. Este universo mágico es el de los «Seer Kind», compuesto por magos y brujas que se han refugiado en la alfombra para escapar a las persecuciones de la raza humana. El texto vacila constantemente entre lo fantástico puro y lo maravilloso; la segunda parte, por ejemplo, que se desarrolla casi exclusivamente dentro del universo mágico de la alfombra, hace que se instale una nueva lógica en el universo narrativo, donde los sucesos sobrenaturales dejan de sorprender, ya que forman parte de las reglas del mundo encantado de los Seer Kind.<sup>[7]</sup> Se pueden señalar, sin embargo, algunos elementos de este universo que no se corresponden con lo que podríamos esperar de un universo maravilloso.

En primer lugar, existen diferentes dimensiones dentro de este universo, dimensiones que se no pueden racionalizar, incluso según las leyes irracionales que gobiernan el reino de los Seer Kind. En un plano de la realidad maravillosa, permanece lo inexplicable, incluso para los métodos de conocimiento sobrenaturales que poseen los habitantes del mundo encantado. La estructura narrativa de *El mundo de la alfombra* tiene, desde ese punto de vista, mucho en común con las muñecas rusas: la otra dimensión, de por sí maravillosa, contiene a su vez otras dimensiones que siguen provocando rupturas narrativas; de alguna manera, se opone continuamente la realidad «diferente» del universo de los Seer Kind a estas otras dimensiones que escapan a la comprensión de los habitantes del mundo de la

alfombra. Esta oposición corresponde al esquema típico de la narración fantástica, aunque la hiperrealidad haya desaparecido para dejar sitio a otra realidad de tipo maravilloso. Sigue existiendo la sorpresa ante cualquier excursión de los protagonistas dentro de una dimensión desconocida, y sigue causando ansiedad y miedo, tal y como lo hace la narración fantástica. Se puede mencionar que, aunque el universo narrativo sea ante todo maravilloso, la abundancia de detalles violentos y sangrientos que pertenecen al campo semiótico de lo fantástico en su conjunto evoca más el ambiente de las narraciones de King que el de las de Hoffmann.

Desde el punto de vista del choque semiótico característico de la narración fantástica, se puede notar que todos los personajes principales de la obra pertenecen a nuestra realidad, y constituyen el punto de vista de la acción, pues seguimos el desarrollo del argumento a través de sus acciones. Cal y Susana, los dos protagonistas principales, son humanos, y aunque Susana esté relacionada con los de Seer Kind a través de su tía, casada con uno de ellos, no deja de pertenecer al mundo real y de sentir la misma sorpresa y la misma aprensión que Cal cuando se enfrenta con lo inexplicable. Sin embargo, Susana acaba escapando a su condición puramente humana, utilizando el poder que heredó de su tía, y en cuanto a Cal, por humano que sea, también se vuelve una especie de caballero, encontrando su puesto a la vez en el mundo normal y en la dimensión encantada de los «Seer Kind». Acaso por ser los protagonistas más o menos heroicos de esta larga aventura, Cal y Susana dejan de ser humanos típicos, para convertirse en seres de excepción. Por otra parte, dos personajes secundarios, Shadwell y Hobar, añaden un tono hiperrealista a la narración; su presencia en la acción sirve para crear cierta tensión entre lo sobrenatural y la dimensión materialista de la vida diaria.

El primero, Shadwell, el «salesman», el comerciante, es el principal antagonista de los Seer Kind y está muy bien determinado socialmente según los parámetros de nuestra realidad. Shadwell, como eslabón fundamental del sistema capitalista moderno, se define por su oficio que es pura y exclusivamente vender; incluso intentará subastar la alfombra a unos millonarios excéntricos. Es la representación física del materialismo, que se opone abiertamente a lo maravilloso. Shadwell piensa como un comerciante y actúa solamente en función del espíritu mercantil. En una ocasión, se disfraza de sacerdote para intentar dominar a los Seer Kind, utilizando un truco bajamente material, que no tiene nada de sobrenatural y que nos recuerda más bien un procedimiento publicitario. La única relación directa de Shadwell con el mundo de la alfombra es su asociación con Imacolata, una Seer Kind renegada, que le ha proporcionado una chaqueta con poderes mágicos para ayudarle a destruir al reino de los Seer Kind. Esta chaqueta tiene la propiedad de saber lo que desea el cliente virtual y crear ilusión por cualquier objeto: un sueño para un comerciante. Shadwell nunca llega a comprender el verdadero valor del universo de los Seer Kind, y ya que no ha logrado venderlo, decide destruirlo. Su participación en la acción es un recuerdo constante del espíritu capitalista del mundo moderno dentro de la dimensión

encantada de la alfombra, y añade, pues, una nota materialista profundamente hiperrealista en el universo maravilloso, lo cual hace que este último siga siendo algo fantástico.

El personaje de Hobar tiene una función semiótica muy parecida a la de Shadwell. Es el policía que persigue a Susana, la heredera del poder de los Seer Kind. Existen motivos personales para sus acciones que van más allá de su deseo de ascenso, pero este último es una de las razones principales por las cuales está tan decidido a comprender lo que pasa y a castigar a los culpables. Ve a Susana como a una terrorista que dispondría de medios hasta ahora desconocidos para sembrar el pánico.

La abundancia de páginas dedicadas a describir el reino encantado — aproximadamente la mitad de la obra— hace que la narración no conserve el equilibrio necesario para provocar el efecto fantástico de manera constante. Pasamos de lo fantástico a lo maravilloso, pero a un maravilloso que sigue presentando algunas características fantásticas. El mundo de la alfombra es una obra binaria; el elemento irracional, es decir la existencia de esta dimensión paralela y la crisis cognitiva que supone, no es la justificación de las setecientas páginas de la novela. La tensión narrativa se produce por oposiciones conflictuales muy parecidas a las que podríamos encontrar en cualquier novela de aventuras, maravillosas o no; existen los buenos y los malos, que se persiguen recíprocamente, hay batallas, traiciones y demás. Pero a lo largo del texto, gracias a la presencia de personajes como Shadwell, Hobar y el mismo Cal, sí subyace la existencia de esta contradicción entre hiperrealidad e imposibilidad, base y condición de lo fantástico.

Tanto Stephen King como Clive Barker son figuras determinantes de lo fantástico moderno; si reconocemos cierta tradición en las obras de ambos autores, lovecraftiana en el caso de King y gótica en el caso de Barker, también se puede observar que los dos introducen nuevos elementos en el género fantástico y participan en su modernización. Sus relaciones con el lenguaje cinematográfico son una prueba de su preocupación por modos narrativos alternativos; más de veintinueve obras de King se han adaptado a la pantalla, él mismo ha escrito guiones cinematográficos, y hasta ha dirigido una película. Clive Barker, por su parte, ha dirigido películas que han conocido el mismo éxito que su obra escrita.

No sólo estos dos autores son figuras cumbres de la literatura fantástica actual, sino que su interés por la narración cinematográfica nos permite establecer una estrecha relación entre las manifestaciones textuales y visuales de lo fantástico. Esta misma relación nos permite ahora una transición lógica hacia la otra vertiente de la narración fantástica moderna, el cine.

## IX. De la palabra a la imagen

Cuando buscamos lo fantástico contemporáneo, lo encontramos tanto en el cine como en la literatura. Sí la génesis de lo fantástico nos ha obligado por obvias razones cronológicas a mantenernos dentro de los límites de la producción textual, una visión totalizante implica que tomemos el lenguaje cinematográfico en serio; de hecho, las modalidades narrativas cinematográficas tienen varias particularidades que sirven al efecto fantástico, y su análisis nos permitirá enfatizar las necesidades más fundamentales de la narración fantástica.

El estatuto de los estudios cinematográficos es dudoso; aunque por un lado se esté reconociendo que el séptimo arte merece la atención que dedicamos a las otras seis, sigue en pie la arcaica concepción de que no es ni séptimo ni arte<sup>[1]</sup>. La crítica más común del arte cinematográfico está basada en una comparación con el texto escrito, ya que ambos —el texto literario y el cine— son formas de narración, comparación en la cual, según la tradición, el cine sale perdiendo, ya que su lenguaje no presenta tantas posibilidades polisémicas como el de la escritura; una palabra cobrará diferentes sentidos según los lectores, mientras que una imagen dirá siempre lo mismo a todo el mundo. El texto literario tiende a ser naturalmente más ambiguo que la obra cinematográfica, como una palabra lo puede ser en comparación con una imagen. Al nivel semiótico, sin embargo, en un sistema de connotaciones, el lenguaje cinematográfico también puede resultar polisémico, y las buenas películas, como las buenas novelas, dan lugar a varias interpretaciones. La densidad de una imagen, es decir su poder significante, depende a menudo del director y de sus motivaciones; el cine no tiene por qué ser un lenguaje plano, que sólo significa lo obvio, y no tener más profundidad que, pongamos por caso, un texto de evasión, como lo puede ser una novela rosa.

Como cualquier tipo de texto basado en la repetición eterna de un sintagma narrativo que dejó de ser original hace ya siglos, la producción cinematográfica comercializada a ultranza es lógicamente de baja calidad artística. Sin embargo, el cine resulta hoy en día el modo narrativo más popular, así que, lo queramos o no, un estudio de género narrativo tiene que pasar por el examen de sus materializaciones más recientes, aunque esto signifique el pasar de un medio narrativo a otro, en este caso de la palabra a la imagen. Un sinnúmero de obras cinematográficas está basado en obras literarias, y se ha vuelto un cliché el menosprecio de la adaptación cinematográfica y la alabanza del texto original. En raras ocasiones la película llega a obtener la riqueza de la obra escrita (como sería el caso, por ejemplo, de la película de Kubrick *La naranja mecánica*, que no tiene nada que envidiar desde el punto de vista artístico a la novela de Anthony Burgess). La adaptación de un texto a la



pantalla implica siempre una interpretación de la obra original; su calidad depende, pues, más de una lectura acertada por parte del director que de la idiosincrasia del lenguaje artístico empleado. La interpretación que hace el director del texto pasa por la selección tanto de los actores como por los procedimientos técnicos empleados, los planos, la luz y demás; no tiene por qué corresponderse con la visión que tiene cada uno de la obra original, dado que no existe una visión única, exclusiva y «correcta», de cualquier obra de arte, sino una multiplicidad.

Dos lenguajes artísticos diferentes, pues, entre los cuales no hay más que establecer una jerarquía cronológica: se sacan las películas de los libros y no lo contrario, aunque a veces también se dé, como lo demuestra el ejemplo famoso de *2001: Una odisea del espacio*, que se hizo texto al mismo tiempo que se hacía película. Acaso se podría achacar la poca importancia que se ha dado al arte cinematográfico a la falta de una crítica seria. El cine no se beneficia de la investigación moderna, como la literatura o la pintura. Esto no significa que no existan una variedad de estudios sobre el lenguaje cinematográfico, pero, por regla general, la investigación no ha prestado al séptimo arte la misma atención que a la literatura, lo cual evidentemente no ha ayudado en nada a mejorar la situación algo ambigua del cine entre los otros códigos artísticos.

Ante unas cifras tan abrumadoras como las del negocio del espectáculo,<sup>[2]</sup> cabe preguntarse si el cine es arte o si es efectivamente un simple negocio basado en la venta de la evasión momentánea. Si se trata únicamente de gustar, en el sentido más mercantil de la palabra, entonces el cine está sometido, más que cualquier otro arte, a las necesidades de un mercado determinado en un momento dado, y sería tan inútil como absurdo el intentar señalar su valor artístico. Una obra de arte cambia con el público, evoluciona su significado en función de la recepción, determinada por ciertos códigos culturales históricamente definidos; no desaparece, como se podría esperar de un producto cuya existencia solamente dependiera de una operación financiera. Con la multiplicación de los medios de comunicación en el mundo moderno, que siguen una progresión geométrica tanto en cantidad como en modalidades, se podría suponer que el cine se encuentra hoy en día en un callejón sin salida desde el punto de vista artístico: prisionero de las exigencias más básicas del sistema capitalista, y necesitado de medios técnicos avanzados, el cine parece ser más esclavo de la simple aritmética que de la producción de significados. Sin embargo, tampoco se puede descartar una dimensión entera de la producción artística, o pseudo-artística, según se mire, del mundo moderno bajo el pretexto de que permite ganancias excesivas y depende por tanto del gusto sin profundidad del gran público. Se puede establecer, por ejemplo, la diferencia entre el cine de actores, típicamente estadounidense, Hollywoodense por más señas, y el cine de autores, donde en teoría se elabora un significado metafórico a través de un lenguaje visual. Esta diferencia, primordial, no siempre resulta fácil de percibir, ya que el cineasta a menudo se encuentra en una relación dialéctica con el mercado virtual en el cual su obra necesita

tener cabida, y tienden a confundirse sus ámbitos personales con las exigencias de la casa productora.

Se ha tratado de evitar esta confusión en los análisis que siguen a continuación, centrados en obras cinematográficas que al parecer siguen un deseo de expresar un significado verdadero y no sólo el beneficio económico. Ante tal abundancia de obras cinematográficas «fantásticas», no ha quedado más remedio que realizar una selección según los parámetros utilizados para analizar lo fantástico textual. Veremos a continuación que, a pesar de las apariencias, no hay tantas películas realmente fantásticas, ni, sobre todo, tantas películas fantásticas buenas.

## Lo fantástico y el cine

Ante todo, se impone una especificación puramente generativa; si hemos encontrado varias dificultades en la clasificación de algunos textos considerados por la crítica y la posteridad como fantásticos, el cine nos plantea unos problemas de categorización infinitamente superiores. Los géneros anti-realistas (fantástico, maravilloso, extraño, ciencia-ficción) se encuentran amalgamados, lo cual se explica sencillamente por el hecho de que la clasificación de una obra específica en un género u otro se decide más a partir de los criterios de promoción que de sus características estructurales y temáticas. Peor todavía, y respecto a la supervivencia de la obra, son las estanterías de las tiendas de video, que deciden la clasificación genérica de una película, lo cual puede ocasionar serias confusiones.

El género que nos interesa es sin duda el llamado «cine de terror» o de «horror», dos apelaciones tan corrientes como inutilizables para la investigación. Han quedado expresadas más arriba algunas reservas en cuanto a estos pseudo-géneros, y conviene ahora especificar las razones por las cuales el cine fantástico no se puede de ninguna manera confundir con las películas de miedo.

Desde luego, la noción de «horror» nos recuerda la concepción clásica de lo fantástico, la de Maupassant, Lovecraft, e incluso la de King. 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. Como sugiere el crítico de cine francés Christian Oddos, las películas de horror puro son simplemente desagradables al nivel de la percepción,<sup>[3]</sup> y suelen ser realistas hasta el final; en general, lo sobrenatural está ausente. La película clásica de horror *La matanza de Tejas (The Texas Chainsaw Massacre)* es una ilustración perfecta del mecanismo de la película de horror: asistimos a una serie de crímenes horribles perpetrados por una familia del campo tarada, y si desde luego resulta impresionante,

no se introduce en ningún momento lo sobrenatural en la narración. La interminable serie de los *Viernes 13* (*Friday the 13th*)<sup>[4]</sup> es otro buen ejemplo de esta diferencia fundamental que opone el cine fantástico al de terror. Todas las entregas de esta serie siguen un esquema idéntico, que consiste en la representación de una serie de asesinatos sádicos por un desequilibrado; este último morirá al final, pero dejará su sitio y su máscara a otro personaje, que a su vez se convertirá en asesino, justificando de esta manera tanto la estructura abierta de la narración como la razón de ser de la siguiente entrega.

El cine fantástico y el de terror comparten varias características, entre las cuales destacan el empleo de la hiperrealidad y las representaciones semióticas de la muerte y de la sangre, y resulta tan esencial para lo terrorífico como para lo fantástico establecer una atmósfera realista convincente. En el caso de lo fantástico, sirve para crear el choque necesario entre lo realista y lo sobrenatural; respecto al horror, basta para establecer la tensión narrativa entre la realidad cotidiana y la muerte violenta. Los protagonistas de las películas de terror puro no presentan ninguna particularidad y son asesinados a menudo en contextos muy típicos de la vida diaria, cuando no haciendo el amor.<sup>[5]</sup> En cuanto a los conceptos de sangre y de muerte, casi siempre han estado asociados con la narración fantástica, como consecuencia de la irrupción de lo sobrenatural en la realidad; lo fantástico significa ante todo la derrota de nuestro conocimiento y la impotencia de la razón; no nos tiene, pues, por qué extrañar si aparece con la destrucción y la muerte.

La película de horror sigue un sintagma narrativo muy riguroso que consiste principalmente en una sucesión de crímenes violentos y sádicos, según el esquema de la famosa película de Hitchcock, *Psicosis*. El asesino actúa de una manera irracional, pero no sobrenatural, y sus motivaciones son patológicas. La locura y la obsesión son constantes en el cine de horror, y forman la parte irracional de la realidad, por lo tanto amenazadora, pero situada dentro de los límites del conocimiento humano; si no podemos curar la locura, por lo menos podemos intentar identificarla y clasificarla, aunque siempre de manera muy localizada y limitada, lo cual resulta imposible en el caso de cualquier manifestación de lo sobrenatural. Desde el punto de vista temático y estructural, el género de horror puro es pobre: repetitivo y gratuitamente sanguinario, condenado a satisfacer los instintos más primitivos del público, sólo parece justificarse a través de su posible función de catarsis. *Psicosis* se puede considerar una película conseguida desde el punto de vista artístico, que sugiere más que enseña, pero 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. Por consiguiente, su significación se ha vuelto mucho más limitada; para demostrarlo, basta comparar el famoso plano de la ducha en *Psicosis* con cualquier asesinato de la serie *Viernes 13*; Hitchcock se contenta con sugerir la escena a partir de detalles concretos presentados de manera fragmentada y no inundando la pantalla de sangre.

A veces, las películas de horror puro admiten algún elemento sobrenatural, pero su función difiere de la que puede tener lo imposible en la narración fantástica. En la primera entrega de *Halloween*, John Carpenter creó el personaje de Michael Myers, asesino típico, descendiente directo del Norman Bates de *Psicosis* y hermano gemelo del Jason de *Viernes 13*, que presenta, sin embargo, la particularidad de no morir nunca, a pesar de recibir balas y cuchilladas. Si esta característica es desde luego sobrenatural, no deja por otra parte de ser un hecho aislado, sin más efecto en la narración que enfatizar el peligro que supone la existencia de una criatura como Michael Myers; la sustancia del argumento está en los crímenes cometidos por el asesino y no en los efectos de su supuesta inmortalidad. Se justifica la narración por las muertes horribles que sufren la mayoría de los personajes y no por su enfrentamiento con lo sobrenatural. Se puede subrayar el hecho de que estas muertes siempre son «naturales», en el sentido de que los medios empleados por Michael Myers para asesinar a sus víctimas son humanos, atroces, incluso repugnantes, pero humanos. A pesar, pues, de contener un elemento sobrenatural, una narración como la de *Halloween* tiene más en común con el horror puro que con lo fantástico.

Aunque se tienda a confundir lo fantástico con el horror, también cabe señalar aquí la asimilación del género con la ciencia-ficción. Varias de estas películas presentan un elemento terrorífico, sin ser por tanto fantásticas. Una película como *Alien*, por ejemplo, no es una película fantástica, aunque sí de terror: transcurre en una nave espacial y la presencia de un monstruo a bordo se explica racionalmente según el código hermenéutico particular de la ciencia-ficción, que permite los viajes interplanetarios y la existencia de otros tipos de vida en el universo. La presencia del monstruo —que ya no es monstruo sino forma de vida alienígena—, no rompe, pues, con las convenciones narrativas propias de la ciencia-ficción.

Éste no es el caso de la versión de *La cosa* (*The Thing*) de John Carpenter, aunque comparta con *Alien* la presencia de una entidad extraterrestre de lo más agresiva como paradigma narrativo principal. La acción transcurre en un centro de investigaciones situado en el Polo, y reconocemos el mundo moderno, nuestro mundo, a través de las máquinas y vehículos que utilizan los personajes, que no difieren en nada de los que se utilizan cada día en todas las estaciones polares del mundo. Según nos informan unos pocos planos rápidos al principio de la película, la «cosa» vino del espacio y se nos revelará poco a poco que su particularidad consiste en poder cambiar de apariencia según las formas de vida que le rodean. Se convierte, pues, primero en perro y luego en hombre, haciendo que todos los que trabajan en la estación sospechen unos de otros. 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 detalles de la vida cotidiana y su forma de hablar coloquial, pero también por el espanto que sienten todos ante lo sobrenatural y su falta de heroísmo y de espíritu de sacrificio; ninguno de ellos es excepcionalmente

valiente, y el que acaso se puede considerar como el protagonista principal, el que acaba dirigiendo los esfuerzos de su compañeros para luchar contra el monstruo, no es perfecto ni mucho menos: le gusta emborracharse y utiliza el ordenador oficial para jugar al ajedrez.<sup>[6]</sup> La abundancia de detalles hiperrealistas y la total incomprensión de los personajes frente al suceso inexplicable, hacen de *La cosa* una película fantástica, mientras que el mismo tema en *Alien*, únicamente por causa de su contextualización, se convierte en ciencia-ficción: se puede aceptar la presencia de un monstruo extraterrestre en la edad de los viajes intergalácticos pero no en la nuestra.

Un caso similar al de *La cosa* es el de la película argentina de Elíseo Subiela *Hombre mirando al Suroeste*. Cuenta cómo de pronto aparece en un manicomio un hombre llamado Rantes, que pretende ser el representante de otro planeta. Asistimos a lo largo de la narración a los esfuerzos del protagonista principal, el psiquiatra, para intentar saber la verdad acerca de su extraño paciente. Este último amenaza la concepción aceptada de la realidad con su mera presencia, y declara haber escogido un manicomio para su estancia en la tierra, ya que nadie hubiera creído su versión de los hechos. A pesar de que el protagonista está convencido de la enfermedad mental de Rantes, se presentan circunstancias inexplicables que parecen demostrar sus poderes extraterrestres. Por ejemplo, puede mover objetos a distancia y puede tocar el órgano de la capilla del manicomio con un virtuosismo que deslumbra tanto al médico como a los demás enfermos. También tiene una influencia inexplicable sobre el resto de los pacientes, y su comportamiento recuerda al de un Cristo moderno. Lo sobrenatural, aunque tenga aquí lo que se podría considerar como un barniz de ciencia-ficción debido al origen supuestamente extraterrestre de Rantes, se presenta exclusivamente dentro del universo realista del manicomio, y por eso mismo causa una ruptura dentro de los esquemas explicativos de la realidad. No se llega a una conclusión definitiva y permanecen en pie, al final de la obra, las mismas preguntas que al principio; ni el psiquiatra ni los espectadores pueden decidir si efectivamente Rantes viene de otro planeta o si está loco de remate. El que transcurra la narración en un manicomio sirve para acentuar la impotencia de los medios científicos en cuanto a la comprensión de la realidad, y en última instancia, subraya el fracaso de cualquier intento de racionalizar lo inexplicable. Que Rantes haya venido o no de otro planeta no tiene tanta importancia en el mecanismo narrativo como la imposibilidad de llegar a una solución satisfactoria por parte de los médicos. *Hombre mirando al Suroeste* es una obra fantástica y no de ciencia-ficción, pues el universo narrativo, fiel copia de nuestra realidad, no admite la posibilidad de existencia de extraterrestres, tal y como lo hacen las convenciones narrativas del género de la ciencia-ficción.

En última instancia, cualquier elemento sobrenatural, incluso perteneciendo al código maravilloso o de ciencia-ficción, puede producir lo fantástico si está aislado y presentado en un contexto hiperrealista. En *The Outing (La excursión)*, por ejemplo, se produce la materialización de un genio contenido en una lámpara, reminiscencia evidente de la lámpara de Aladino. Pero este hecho irracional se produce en un museo

del siglo xx, sin ninguna particularidad, y afecta a un grupo de estudiantes que tampoco presentan mucho interés a primera vista. Sin la aparición del genio, sus vidas no merecerían ni ser comentadas, ya que son modelos arquetípicos de la sociedad estadounidense. La hiperrealidad se caracteriza entre otras cosas porque no vale la pena describirla por sí sola. En conclusión, *The Outing*, *El hombre mirando al Sureste* y *La cosa* son películas fantásticas, mientras que obras como *Alien* y *Viernes 13* no pertenecen realmente al género; la primera se clasifica dentro de la ciencia-ficción, y la segunda, dentro del género del horror puro.

Como vemos, la categoría del horror es demasiado imprecisa para ser utilizada en un estudio relativo al género, pues admite tanto películas realistas como de ciencia-ficción o fantásticas. Sin embargo, se puede observar que el lenguaje cinematográfico favorece tanto el género de horror puro como lo fantástico, por diversos factores. Ante todo, el cine permite la identificación de los espectadores a dos niveles: en primer lugar, con los personajes, que no nos son sugeridos, sino mostrados, presentando una imagen inmediatamente precisa que ni las minuciosas descripciones de un Pérez Galdós o de una Pardo Bazán podrían conseguir; en segundo lugar, respecto al ambiente de la narración y por razones similares, pues la narración fílmica es más simultánea que la narración textual, puramente lineal: desde el punto de vista semántico, un plano nos transmite inmediatamente más información directa que una palabra. Dicha información no tiene por qué estar relacionada con la acción principal, puede ser información de fondo que contribuye a perfilar el universo narrativo. En el caso de una película realista, reconocemos nuestra realidad desde la primera imagen; en el de la hiperrealidad, se impone la correspondencia exacta del universo narrativo con nuestra realidad incluyendo todo lo exterior a la acción principal y presentando detalles insignificantes desde el punto de vista de la trama narrativa, pero fundamentales para determinar la verosimilitud del universo narrado.

Es necesario mencionar entre las ventajas que puede ofrecer el cine sobre el texto, en cuanto a lo fantástico se refiere, el poder de los efectos visuales que la técnica moderna pone al servicio de la narración fílmica. Si lo sobrenatural se caracteriza por no formar parte de nuestra realidad, es porque consiste precisamente en lo nunca visto. El cine fantástico saca provecho de los medios técnicos que el avance relativamente reciente de las ciencias de la imagen pone a su disposición. Desde el triunfo de la informática y los progresos en términos de manipulación de la información digital, se ha vuelto virtualmente posible la fabricación de cualquier tipo de imagen. El aspecto, pues, puramente espectacular del cine moderno puede en gran parte explicar el éxito de lo fantástico en la pantalla. Una narración textual siempre depende en parte de la imaginación del lector. Los monstruos descritos por Lovecraft o Barker 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 la particularidades físicas del monstruo o la circunstancia sobrenatural: el director, los efectos especiales

y el maquillaje se encargan de hacerlo por él.

La narración fílmica también tiene la ventaja de poder utilizar una forma de narración abstracta, la música, que complementa la tensión emocional de la acción, subrayando la intensidad de los momentos decisivos en el desarrollo de la narración, como por ejemplo la irrupción de lo sobrenatural en el argumento. La música tiene un papel fundamental en la creación de la atmósfera narrativa, cualquiera que sea el género de la película, y el cine fantástico no es una excepción: utiliza modos e intervalos específicos para generar un contrapunto musical a la tensión narrativa, e interviene directamente en la dinámica de la narración a través de las variaciones de volumen y de orquestación, tal y como ocurre en el cine de acción.

Por regla general, el lenguaje cinematográfico permite una objetividad narrativa que refuerza la verosimilitud de los aspectos hiperrealistas de la narración fantástica.

[7] El punto de vista cinematográfico es objetivo, y esto nos lleva a recordar el cuento de Cortázar «Las babas del diablo». La voz narrativa en el lenguaje fílmico se presenta como falsamente neutral; el procedimiento de la «voz en off» sólo sirve ocasionalmente y no puede exponer la totalidad de la acción. La velocidad de la narración, correspondiendo con este punto de vista objetivo, es arbitraria, y viene impuesta por la presentación de la acción. No podemos, como durante la lectura, detenernos en 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 en un detalle específico, sino que le obliga a seguir la narración y no le permite reconstruirla de una forma fragmentaria. La narración fantástica funciona ante todo como un mecanismo totalizante, es decir, que participan todos sus elementos en la producción del significado. La hiperrealidad no merece ser contada sin la aparición de lo sobrenatural, que a su vez perdería su valor narrativo si no estuviera contextualizado. El ritmo arbitrario del lenguaje cinematográfico permite que se mantenga la economía del relato fantástico, eliminando toda posibilidad de separación entre lo racionalmente aceptable y lo inexplicable. El espectador no tiene tiempo de disociar lo hiperrealista de lo sobrenatural, y por lo tanto admite la irrupción de lo inexplicable si la obra ha establecido la autoridad narrativa a través de la representación de una realidad convincente.

Estas reflexiones generales sobre el lenguaje cinematográfico nos han permitido situar la narración fantástica en el cine desde el punto de vista del género, y al mismo tiempo exponer algunas de las razones de su éxito. Conviene ahora hacer un rápido recorrido por las grandes obras cinematográficas «clásicas» del género para mejor situar la génesis del cine fantástico moderno e identificar sus particularidades narrativas.

## X. Los grandes clásicos del cine fantástico

El lenguaje cinematográfico, sin duda a causa de sus características, en general más denotativas que connotativas, ha envejecido de forma dramática durante las últimas décadas del siglo XX. Los dos grandes clásicos del cine fantástico, que hacia los años treinta sigue confundiendo con el cine de terror, *Drácula* y *Frankenstein*, han perdido mucho de su capacidad de producir el efecto fantástico. Aunque hayan sido considerados en su día y por la crítica como narraciones fantásticas ejemplares,<sup>[1]</sup> actualmente, tanto el tono demasiado dramático de los actores como la ingenuidad de los efectos especiales tienden a hacernos sonreír más que a angustiarnos, y se vuelve cada vez más difícil identificar el universo representado con nuestra realidad. El análisis de estas dos películas, así como de algunas otras obras clásicas, nos permitirá precisar algunos aspectos de los mecanismos de recepción del cine fantástico y explicar en parte por qué ciertas películas, a pesar de haber contribuido a la historia del género, han dejado de ser fantásticas hace ya algún tiempo.

Tanto la obra de Browning, *Drácula*, como la de Whales, *Frankenstein*, presentan todas las características estructurales de la narración fantástica, pues se sitúan a la vez en lo realista y en lo sobrenatural. Exponen algunos detalles de la vida cotidiana y se pueden celebrar los esfuerzos de ambos directores por crear una atmósfera realista. Representantes de casi todas las clases sociales participan en la acción, y, aunque los principales protagonistas tiendan a pertenecer a la clase acomodada, los numerosos personajes secundarios ayudan a crear un ambiente social totalizante. Vemos diferentes funcionarios en *Frankenstein*, así como un pueblo entero lanzado a la caza del monstruo, formando, hacia el final de la película, un sujeto colectivo. El personaje del padre del doctor Frankenstein, autoritario y gruñón, también añade una nota realista a la narración, perfilando entre padre e hijo una relación conflictiva, que no tiene nada de excepcional, sino que corresponde al antagonismo tradicional entre dos generaciones.

Whales optó por actualizar la obra de Shelley mediante la vestimenta de los actores y del lenguaje, que no siempre corresponde al de la novela. Este intento de preservar la posibilidad de identificación del espectador con el universo narrativo demuestra una vez más hasta qué punto el efecto fantástico depende de una representación verosímil de nuestra realidad tanto como de lo sobrenatural o incluso más.

La película de Browning, *Drácula*, sigue el mismo esquema estructural que *Frankenstein*, y se basa en una oposición binaria entre la realidad y lo sobrenatural, sea vampiro, sea monstruo. Se puede señalar, por ejemplo, la secuencia en la cual Drácula, apenas llegado a Londres, se pasea por las calles de la capital inglesa entre



la multitud gris, indiferente y con prisas, símbolo muy significativo de la vida ciudadana. La presencia del vampiro causa sorpresa e incredulidad, y, rasgo típico de la narración fantástica, los protagonistas tienen que luchar solos contra Drácula, sin la ayuda de las autoridades, a las que no se atreven a llamar.

Observamos en las dos películas el importante papel de la ciencia tradicional, que se ocupa de acabar con el monstruo en el caso de *Frankenstein*, y con la agresión sobrenatural en *Drácula*. Está, pues, representado el conocimiento humano racional en contra de lo sobrenatural, sea creado por un hombre, caso de Frankenstein, sea venido de una tierra lejana, como el conde Drácula. En este último caso, queda derrotada la ciencia oficial, como era de esperar, y tal y como lo hace el profesor Arquette, protagonista de «El Horror de Dunwich», el médico de la familia en *Drácula* utiliza una ciencia paralela y poco ortodoxa para acabar con el vampiro, demostrando que la ciencia de los hombres no es suficiente para triunfar sobre lo sobrenatural. Se aplican, pues, los remedios que se han convertido en elementos indispensables en una narración de vampiros, desde el crucifijo hasta la estaca de madera en el corazón para matar al monstruo mientras duerme en su ataúd, lleno de tierra de Transilvania. Las creencias y supersticiones expresadas en el *Necronomicón* han tenido, después de todo, menos trascendencia histórica que la vieja leyenda que alteró Bram Stoker al componer su obra. Si todos conocemos los elementos de base de una narración de vampiros, así como las principales características del príncipe de las tinieblas, no resultan tan familiares los nombres de Cthulhu, o incluso del *Necronomicón*.

A pesar de estas particularidades estructurales y temáticas, que parecen corresponder a las de una narración fantástica, ni *Drácula* ni *Frankenstein* conseguirán producir el efecto fantástico en el espectador moderno. En ambos casos, tanto los medios técnicos, insuficientes según los criterios modernos, como el valor mitológico de estos dos personajes han convertido estas obras en documentos históricos cinematográficos que desde luego ya no pueden cumplir su función inicial: no producen miedo ni siembran la duda. El relato de la creación del monstruo de Frankenstein se puede comparar a la de un Prometeo moderno, que no presenta ya ninguna sorpresa en su forma inicial. Cabe, sin duda, mencionar aquí la comedia de Mel Brooks, *El jovencito Frankenstein*, que por su mera existencia participa en la desaparición de lo fantástico en el *Drácula* original. La posibilidad de parodia implica que se ha asimilado la ruptura que suponía lo sobrenatural en el universo narrativo: el monstruo de Frankenstein ya no puede espantar a nadie. *Drácula* también tiene más de un equivalente cómico, y la primera parodia del tema fue probablemente la película de Polanski, *El baile de los vampiros*.

*Drácula* y *Frankenstein* se han convertido en lugares comunes narrativos, e ilustran el triunfo de la mitología sobre el efecto fantástico. Se han ido multiplicando las convenciones de cada uno de estos dos universos, que por cierto tienen más de un elemento fundamental en común, por ejemplo la torre, que sería el castillo del

vampiro y el antiguo molino donde Frankenstein hace sus experimentos; la tormenta, cuando Drácula viaja a Inglaterra y cuando nace el monstruo; y la noche, momento privilegiado durante el cual se manifiestan tanto el vampiro como el monstruo. De hecho, el vampiro y el monstruo son criaturas de la noche y de la tormenta a varios niveles. Nace el monstruo de Frankenstein durante una noche de tormenta, mientras que el viaje de Drácula a Londres, que empieza de noche y durante el cual habrá un tremendo temporal, marca también el nacimiento del vampiro en sentido figurado: por primera vez se oponen abiertamente el espíritu racional y materialista de un país desarrollado, cuna de la revolución industrial, Inglaterra, y lo puramente sobrenatural, el vampiro. Siendo tanto el monstruo como el vampiro fuerzas negativas y caóticas, la noche de tormenta que contextualiza su aparición tiene un evidente valor metafórico: al nivel microestructural, anuncia la llegada del conflicto. Es interesante notar que la noche de tormenta también se ha vuelto una especie de cliché narrativo, incapaz hoy en día de producir angustia en el espectador. En eso, el ideal gótico del terror, hecho de tormentas, calaveras, cadenas y sangre ha dejado de funcionar hace mucho tiempo, y autores como Maupassant o Lovecraft nunca cometieron el error de depender únicamente de ese código semiótico para producir el efecto fantástico.

Las peculiaridades argumentales de *Drácula* y *Frankenstein* se han vuelto convenciones en un universo narrativo de tipo maravilloso, y tienen hoy más en común con los cuentos de hadas que con el género fantástico. No solamente la acción se conoce de antemano, sino que el universo narrativo se acepta tal cual, con sus elementos sobrenaturales que ya no pueden sorprender. 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 en que resulta difícil sugerir una hiperrealidad en blanco y negro, porque esta última depende de la norma. Volvemos aquí al mismo concepto que se evocó acerca de la obra de Borges. Por razones diferentes, 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. Esto no significa, sin embargo, que estas dos obras no hayan dejado su huella en el desarrollo de la narración fantástica, y se verá más tarde hasta qué punto siguen siendo la base estructural de muchas películas modernas. Pero antes examinaremos una película lo suficientemente moderna como para seguir funcionando hoy en día, pero lo bastante antigua como para merecer el título de «clásica».

*La posesión (The Haunting)* (1963)<sup>[2]</sup>, de Robert Wise, película basada en la novela de Shirley Jackson *La posesión de la casa de Hill (The Haunting of Hill House)*, reúne varios elementos característicos de la narración fantástica, agenciados según el modelo tipológico del género. El doctor Markway, antropólogo cuya especialidad es la investigación de casos paranormales, decide hacer un experimento

en una casa que tiene fama de ser poseída por fantasmas. Poco a poco, se irá manifestando en la antigua mansión de Hill una presencia inexplicable, que acabará provocando la huida de los protagonistas. Aunque algunos aspectos de esta narración nos parezcan hoy en día un poco ingenuos, como por ejemplo el monólogo interior de una de las protagonistas, enamoradas del doctor Markway, la atmósfera general de la película, inquietante por verosímil, no deja de estar muy bien conseguida, y la narración sigue produciendo el efecto fantástico, incluso para un espectador de la última década del siglo xx. El fantasma nunca se manifiesta directamente, sino que su presencia se sugiere a lo largo de la película. El ambiente de esa extraña casa es desde luego algo insólito pero no deja de ser verosímil, y a medida que se va organizando el reducido grupo de investigadores, no dudamos en reconocer nuestra realidad en el universo narrativo. La presencia, entre los investigadores, del heredero de la propiedad, que sólo ha venido a inspeccionar lo que algún día será suyo, simboliza la visión materialista del incrédulo. Mientras Markway considera la casa desde el punto de vista del científico que intenta racionalizar lo inexplicable, Luke, el heredero, sólo se interesa por el valor monetario de cada objeto. Hay, pues, una tensión constante entre su punto de vista y el de los investigadores, representando lo hiperrealista, estrictamente concreto, contra lo sobrenatural, intangible por definición. También se puede subrayar el acento que pone la narración en los problemas psicológicos de una de las protagonistas, víctima de un oscuro drama familiar, lo cual añade una dimensión realista a la narración. En efecto, nos ofrece a veces la posibilidad de suponer una explicación racional al misterio, basada en el probable desequilibrio mental de la protagonista principal. Sin embargo, queda claro antes del final de la película que la casa de Hill está embrujada —poseída—, aunque el fantasma nunca se muestre físicamente. Sus manifestaciones —golpes ensordecedores por la noche, pasos en el pasillo y demás—, nos convencen de la realidad de su existencia, al mismo tiempo que sugieren nuestra imposibilidad de percibir plenamente el fenómeno sobrenatural. Su invisibilidad nos recuerda tanto la de «El Horla» de Maupassant como la del monstruo invocado por Wilbur en «El Horror de Dunwich» de Lovecraft.

Ciertas secuencias de *The Haunting* consiguen incluso hoy en día producir ese escalofrío de inquietud, que para Maupassant o Lovecraft era la mayor cualidad de una narración fantástica. Por ejemplo, la escena en la que la protagonista aprieta la mano de su amiga en la oscuridad mientras se oyen pasos amenazadores por el pasillo, hasta que vuelven las luces y nos damos cuenta de no hay nadie a su lado, sigue resultando más impresionante que muchas de las escenas culminantes de películas modernas a todo color. A pesar de que haya envejecido en ciertos aspectos, seguimos admitiendo la realidad representada en el universo narrativo de *The Haunting* como una copia de la nuestra y sentimos la duda que produce la irrupción de lo sobrenatural en la narración. Esta obra demuestra que lo fantástico en el cine puede en algunos casos sobrevivir al cambio de percepción que los avances técnicos

han acarreado en el público.

Antes de pasar al estudio del cine fantástico moderno bajo un ángulo puramente temático, quedaría incompleto este cuadro de lo clásico, por muy breve que sea, si no se mencionara la obra de George Romero *La noche de los muertos vivientes* (*The Night of the Living Dead*), cuya influencia temática y estructural en el cine fantástico moderno es fundamental. El mito del muerto-viviente, o zombi, se podría comparar desde el punto de vista de su frecuencia en el cine de horror sobrenatural con los de Frankenstein y Drácula. El argumento original ya ofrece todas las características de la narración fantástica: contrapone una invasión de cadáveres en marcha a los esfuerzos de un pequeño grupo de humanos por sobrevivir, es decir que presenta la irrupción de una amenaza inexplicable sobre un fondo de realidad cotidiana.

Para analizar el funcionamiento de los mecanismos semióticos en esta narración, un examen comparativo entre la versión original (1970) y la nueva (1990) se revela de lo más útil. Importa subrayar que la última versión también está producida por George Romero, el director de la versión original, y se puede suponer que las alteraciones de una versión a otra serán particularmente significativas en cuanto a la evolución de un relato fantástico.

El argumento básico de ambas películas es el mismo: siete individuos se encierran en una casa abandonada durante una noche entera, intentando resistir la invasión de los zombis. Existe un conflicto secundario que enfrenta a dos personajes a lo largo de la película, en el cual reconocemos la lucha de poder típica de las situaciones de crisis. En la primera versión, los medios de comunicación, radio y televisión, están presentes en la narración y las fuentes de información oficiales admiten la realidad —los muertos recientemente enterrados han vuelto a la vida y atacan a los vivos para devorarlos—, aunque enfatizando al mismo tiempo la imposibilidad de tal suceso. Por el contrario, en la versión de 1990, los medios de comunicación sólo tienen un papel reducido, y los protagonistas están más aislados del resto del mundo, aunque la invasión de los zombis esté ocurriendo en todo el país. Sin embargo, tanto en la primera versión como en la segunda, los protagonistas no pueden ni comunicar con el exterior ni escapar de la casa en la cual se han refugiado, y reconocemos aquí una de las características de la narración fantástica, el aislamiento de las víctimas del amenaza sobrenatural. La versión moderna tiende a enfatizar las preguntas que puede plantear tal suceso: los protagonistas especulan a menudo sobre las posibles causas de la existencia de los zombis, al mismo tiempo que cuestionan su naturaleza de criaturas a la vez vivas y muertas. También afirman su poca fe en las declaraciones de las fuentes de información, sugiriendo de esta manera su falta de confianza tanto en el saber humano como en la organización social para aclarar la situación ruptural que ha provocado la aparición de lo sobrenatural. Como dice uno de los protagonistas principales acerca de lo que oyó por la radio en el coche antes de llegar a la casa donde se han refugiado los supervivientes: «They don't know shit!» («¡No tienen ni puta idea!»). Se puede señalar de paso que el nivel

de lengua de la segunda versión es bastante más bajo que en la primera, lo cual contribuye a mantener un ambiente hiperrealista. En eso, la narración fantástica se ha beneficiado de las libertades lingüísticas que se otorga el cine de hoy comparado con el de hace treinta años.

Acaso uno de los cambios más significativos está en la evolución del papel de las mujeres en la acción. En la primera versión, Barbra, la protagonista femenina principal, cuya visita al cementerio donde está enterrada su madre constituye el inicio del sintagma narrativo, se encuentra en un estado de choque y no es más que una espectadora pasiva de los esfuerzos desesperados de los hombres por la supervivencia colectiva. Por el contrario, en la nueva versión, Barbra se ha convertido en una mujer que puede controlar sus emociones y que sabe utilizar un rifle, y por lo tanto participar activamente a la acción. La concepción del papel de la mujer en la sociedad ha cambiado radicalmente en estos últimos treinta años, y naturalmente, han aparecido nuevas protagonistas femeninas en el cine, como por ejemplo el personaje que representa Sigourney Weaver en la película ya mencionada *Alien*. Adoptando un comportamiento agresivo, participando directamente en una acción violenta, el personaje de la mujer en el cine de acción —y *La noche de los muertos vivientes*, como muchas películas fantásticas modernas, es también una película de acción— refleja la evolución de las estructuras sociales. El cine fantástico contemporáneo, que depende en gran parte de su habilidad para reproducir fielmente la realidad objetiva, tiene en cuenta estos cambios sociales, y a menudo presenta este tipo de personajes femeninos en la acción.

La necesidad de modernizar algunos elementos básicos de la versión original demuestra hasta qué punto el efecto fantástico depende de un código hermenéutico común entre el universo narrativo y el espectador. En el caso de *La noche de los muertos vivientes*, el papel de la mujer tiene en este sentido tanta importancia como el hecho de que uno de los muertos vivos tenga una jeringuilla colgando del brazo: detalle inmediatamente identificable para el espectador de hoy, pero que hubiera podido resultar algo oscuro para el público de hace treinta años, para quien una muerte por sobredosis no formaba parte de la realidad cotidiana. Cabe mencionar aquí una de las numerosas continuaciones de *La noche de los muertos vivientes*, titulada *El amanecer de los muertos (Dawn of the Dead)*, dirigida también por George Romero, y que enfrenta los zombis a un grupo de jóvenes punkis. Tanto la conducta como la vestimenta de estos jóvenes son puro producto de los años ochenta, y si sigue funcionando el efecto fantástico, es principalmente porque los espectadores pueden identificar inmediatamente la realidad presentada como tal en el universo narrativo.<sup>[3]</sup>

Vampiros y monstruos, fantasmas invisibles y cadáveres en movimiento, los paradigmas tradicionales de la amenaza sobrenatural sobreviven bajo una forma u otra en el cine fantástico moderno, tras haber sufrido más o menos alteraciones, según la necesidad imperativa de actualizar la representación de lo imposible para evitar

que lo fantástico inédito se convierta en maravilloso codificado. Conviene ahora examinar algunos de los temas predominantes del cine fantástico moderno, que, a pesar de no ser siempre originales, no han dejado por eso de sorprender al espectador, e incluso a veces, de darle miedo.

## XI. El científico loco y la máquina

La profusión de películas fantásticas contemporáneas, no siempre buenas y desde luego supeditadas a imperativos mercantiles, nos obliga a adoptar ahora criterios puramente temáticos a fin de concluir este panorama genealógico de la narración fantástica. La constante confusión entre los géneros se debe probablemente al hecho de que muchas de las películas modernas propiamente fantásticas presentan a menudo elementos típicos del cine de horror, en particular muertes violentas y sangrientas. La narración fantástica, desde siempre orientada hacia el miedo y la angustia, ha naturalmente asimilado la influencia del género de horror puro. Sin embargo, queda claro que el efecto fantástico no se puede producir solamente a base de muertos y de sangre, y la narración fantástica utilizará los elementos repulsivos del género de horror para subrayar la negatividad de lo sobrenatural, y no como un fin en sí mismo. El miedo producido por lo fantástico no es repugnancia ante un espectáculo sangriento, y si muchas de las obras fantásticas modernas utilizan tales procedimientos, éstos no bastan para crear el efecto fantástico.

La obra de Peter Medak *The Changeling* (*El cambio de niño*, estrenada en España como *Al final de la escalera*), es una narración fantástica muy conseguida, cuyo argumento básico se parece bastante al de *The Haunting*; un hombre empieza a vivir en una casa antigua y se da cuenta, poco a poco, de que está conviviendo con un fantasma. No hay en esta película ni rastro de los espectáculos sangrientos que se asocian demasiado a menudo hoy en día con el cine fantástico, y el espectro de la niña asesinada que sugiere la narración no necesita despedazar a los vivos para inquietar a los espectadores. Se manifiesta a través de ruidos nocturnos, tal y como lo hace el fantasma de *The Haunting*, y no representa la amenaza directa que puede constituir la existencia del loco asesino, figura típica del cine de terror. En el caso de la narración fantástica, el terror no tiene por qué ser causado por la anticipación del peligro, sino solamente por la presencia de lo inexplicable en la vida cotidiana. Se notará, por cierto, que las películas de horror que siguen el esquema tradicional de la obra de Hitchcock, *Psicosis*, tienden a tener una estructura más cerrada que las películas fantásticas: las autoridades acaban capturando al loco asesino, mientras que estas mismas autoridades se revelarán incapaces de resolver el conflicto causado por lo sobrenatural.

Sin embargo, ha triunfado la violencia visual en las obras más representativas del cine fantástico actual, que se beneficia de los esfuerzos del género del horror para crear una nueva sensibilidad en el espectador. A menudo, se juntarán espanto sobrenatural y repugnancia física para producir el efecto fantástico, como si se concretizara la ruptura epistemológica a través de un conflicto sangriento en el cual abundan imágenes de cuerpos humanos fragmentados. En cierto modo, la irrupción

de lo sobrenatural en la vida cotidiana corresponde a una fragmentación de los modos de conocimiento, que se derrumban ante la manifestación de lo imposible, y las visiones sangrientas en las cuales se complacen muchos directores de cine fantástico no son más que un eco narrativo de la derrota del saber humano. Una de las consecuencias más nefastas de la utilización de medios técnicos modernos ha sido la producción de un sinfín de películas supuestamente fantásticas, en las cuales los directores han abusado de las facilidades otorgadas por los efectos especiales para compensar una evidente pobreza argumental. Este hecho está demostrado por la existencia de películas tan nulas como *Phantasm*, donde el derroche de virtuosismo técnico no consigue salvar un guión mal organizado: una pareja de jóvenes entra a escondidas en la propiedad de un hombre misterioso y asisten a una serie de crímenes sin razón ni coherencia. Una de las escenas culminantes de la película muestra cómo una bola de metal, que al parecer está controlada telepáticamente por el hombre misterioso, se hincó en la cabeza de una de sus víctimas y se transforma en una especie de taladradora, atravesándole el cráneo. No se justifican ni los crímenes horrendos del hombre misterioso ni la actitud de los dos jóvenes, que al parecer están fascinados por lo que ocurre en aquella extraña mansión. Después de la típica persecución, en la cual los jóvenes consiguen escapar, concluye la película, que no tiene más mérito que el de haber representado un derroche de sadismo sangriento gracias a los procedimientos cinematográficos modernos. *Phantasm* y sus continuaciones son sin duda películas del género fantástico, cuyos estructuras narrativas se basan en la oposición binaria entre razón y sinrazón; pero no por eso dejan de ser mediocres, pues el abuso de la ultra-violencia nunca compensará la falta de autoridad narrativa de un conflicto incoherente.

Ya que se ha presentado la narración fantástica como la ilustración de una derrota epistemológica, no nos tiene que extrañar el predominio del tema del doctor loco en el cine fantástico. Descendiente directo del doctor Jeckill y de los inventores de la máquina del tiempo y de la fórmula de la invisibilidad, el científico de la narración fantástica ha inventado una máquina o un producto cuyos efectos son impensables según los criterios científicos tradicionales. La explicación de tipo racional que no suele faltar no es más que una coartada lógica para esconder el carácter esencialmente irracional del descubrimiento del protagonista. Se podría acaso considerar este tipo de relato como a caballo entre la ciencia-ficción y lo fantástico, pero hay que insistir en la diferencia de contextos que nos permiten oponer un género al otro. En un relato de ciencia ficción, la máquina fabulosa se contextualiza en un universo narrativo que justifica su existencia, lo cual no es el caso ni del hombre invisible ni del doctor Jeckill, que pertenecen a la misma realidad que nosotros y cuyas invenciones son irracionales, por no decir impensables en el horizonte científico que conocemos.

Se trata, pues, en la narración fantástica de subrayar el aspecto humano de la ciencia, y por lo tanto su irracionalidad; una forma más de poner en duda el conocimiento humano en su conjunto. Como señala Ponneau, la mayoría de los



sabios protagonistas de aventuras fantásticas representan una trasgresión de las leyes científicas y morales de la comunidad, como el ilustre antepasado de estos sabios irracionales, el doctor Frankenstein.<sup>[1]</sup> El intento del científico no está incluido dentro de los límites de la ciencia oficial, y su invención, máquina o producto, siempre acaba mal, igual que el doctor Frankenstein acaba víctima de su propia criatura. Esta tendencia narrativa se observa en *La isla del doctor Moreau* (que se basa precisamente en un relato de H. G. Wells), así como en *Altered States*, en *La mosca* (*The Fly*) y en *Amigo mortífero* (*Deadly Friend*).

Tanto los intentos de Moreau por metamorfosear a los animales en seres humanos, como los del protagonista de *La Mosca*,<sup>[2]</sup> inventor de una máquina que permite el teletransporte de seres vivos, tendrán efectos negativos. Acaso, esta última obra se pueda considerar como una tragedia pura, en el sentido más estricto de la palabra, pues su protagonista es responsable de su propia pérdida sin saberlo. Tras haber inventado la máquina, realiza el experimento consigo mismo; desgraciadamente, la presencia de una mosca dentro de uno de los componentes de la máquina hace que se mezcle su código genético con el del insecto. A partir de ese momento, el personaje principal, magníficamente interpretado por Jeff Goldblum, se va volviendo una mosca del tamaño de un hombre. Las escenas que marcan el cambio físico del personaje son particularmente escalofriantes, e ilustran una concepción artística de los efectos especiales, ya que estos últimos están al servicio del argumento y no lo contrario. Esta obra, como muchos de los relatos de H.G. Wells, se podría clasificar tanto en el género de la ciencia-ficción como en lo fantástico: después de todo, representa un experimento que ha salido mal, es decir que se puede interpretar como un conflicto de anticipación científica más que sobrenatural. Sin embargo, existe todo a lo largo de la narración una tensión constante entre el ambiente hiperrealista, que representa nuestra realidad y no un mundo futuro, y lo inexplicable, y a pesar de la coartada científica del argumento, tal suceso —la mezcla simbiótica del código genético de un hombre con el de una mosca— resulta totalmente inexplicable según los criterios y las posibilidades de la ciencia genética actual.

Los protagonistas de *Altered States* y de *Amigo mortífero*, aunque de inspiración más moderna, siguen el mismo modelo que el protagonista de *La mosca*, pero, más afortunados, se salvarán cuando abandonen sus investigaciones. En *Altered States*, un antropólogo trata de volver a un estado anterior de la evolución humana, a base de plantas alucinógenas y de encerrarse en un tanque de agua salada: lo conseguirá (se puede observar, de paso, que ésta es otra constante de este tipo de narración fantástica)<sup>[3]</sup>, pero las consecuencias de su transformación recordarán a las experiencias tanto del doctor Jeckill como del doctor Moreau. Se convertirá una «bestia humana» y tendrá que abandonar sus investigaciones para poder sobrevivir a su experimento. De la misma manera, el joven genio de la robótica que resucita a su novia con la ayuda de dispositivos digitales en *Amigo mortífero* conseguirá su

objetivo, pero tendrá que destruir a su criatura para volver a la normalidad. Observamos aquí un tratamiento particularmente moderno del mito de Frankenstein, que establece el efecto fantástico mediante la actualización de los elementos del sintagma narrativo tradicional. Han cambiado los métodos científicos, que de mecánicos han pasado a digitales, pero el ámbito del protagonista de *Amigo mortífero* sigue siendo el mismo que el del doctor Frankenstein: resucitar lo muerto.<sup>[4]</sup> El progreso de los medios tecnológicos humanos hacen que el robot de *Amigo mortífero* sea más una máquina que el monstruo creado por Víctor Frankenstein, aún muy cerca de lo humano. Parece lógico que, a medida que se va estableciendo en el mundo moderno el poder de la máquina, el cuerpo muerto resucitado por medios científicos sea más máquina que carne, y pierda por consiguiente esos aspectos humanos que contribuyen a hacer que el monstruo de Frankenstein nos parezca a veces patético e incluso entrañable.

El sabio irracional funciona de la misma manera en el cine que en la literatura. Su empeño es un desafío a la ciencia tradicional, que le aísla así del resto de la comunidad científica y de la sociedad. Se puede subrayar cierto paralelismo entre el conocimiento maldito de los héroes típicos de Lovecraft y los intentos irracionales de estos sabios modernos. El caso de *Reanimador* sería de hecho particularmente significativo, ya que la película está basada en una obra de Lovecraft mencionada más arriba.<sup>[5]</sup> Se trate de una ciencia maldita contenida en textos mágicos y esotéricos, o de un saber de connotaciones modernas, como el producto inventado por Herbert West para resucitar células muertas, seguimos ante un tipo de conocimiento inédito, que permite la aparición de lo sobrenatural en la narración. Tal como lo menciona Ponneau,<sup>[6]</sup> el sabio loco se sitúa, en nombre de la ciencia, por encima de cualquier sistema de valores éticos. Ni Herbert West ni el Doctor Moreau, ni por cierto el profesor Morel en la novela de Bioy Casares, se preocupan por saber si sus invenciones respectivas causarán sufrimiento o destrucción, aunque ellos mismos acaben siendo víctimas de su propio ingenio.

El personaje del sabio loco representa la subversión de los valores tanto científicos como morales de un positivismo tirando a radical, característico de la conciencia unidimensional nacida de la revolución industrial. Significa tanto los límites del conocimiento humano como el peligro de transgredir las reglas rígidas de la investigación científica oficial. Ya que la mayoría de estas invenciones irracionales funcionan, y constituyen por lo tanto la fuerza motriz de las narraciones en las cuales están presentadas, podemos deducir que este tipo de relato fantástico sugiere la posibilidad de existencia de lo sobrenatural, al mismo tiempo que la incapacidad de los conocimientos humanos para racionalizar los efectos de cualquier suceso que escape a las leyes físicas naturales, sea o no provocado por una mente científica.

Más allá de las invenciones nefastas del sabio loco, se puede considerar la máquina en sí como uno de los elementos típicos de la narración fantástica moderna. Ya se mencionaron los cuentos de Cortázar, de Tournier y de King, que ponen en

escena una cámara fotográfica independiente, traicionando de alguna manera su función. La única película que dirigió Stephen King, *Aceleración máxima* (*Maximun Overdrive*), nos cuenta cómo de repente las máquinas y los vehículos típicos de la vida corriente cobran vida propia y amenazan a los humanos. El argumento se centra en un reducido grupo de individuos acorralados en una gasolinera por un ejército de camiones. De objetos utilitarios, medios de transporte de la mercancía por excelencia, los camiones pasan a ser enemigos del hombre, simbolizando la traición de la máquina común y corriente. Esta traición del objeto utilitario marca una ruptura definitiva con la realidad cotidiana, y *Aceleración máxima* contrapone constantemente un ambiente hiperrealista, el de la gasolinera típica de la autopista estadounidense, con lo inexplicable, los camiones con vida propia. Aunque la obra tenga una conclusión satisfactoria desde el punto de vista de la trama narrativa, nunca se llegará a explicar lo ocurrido, que por lo tanto se puede considerar sobrenatural.<sup>[7]</sup>

El caso de la obra maestra del director japonés Shunya Tsukamoto, *El hombre de hierro* (*The Iron Man*), es ejemplar respecto a la temática de la traición de la máquina en la realidad moderna. Como quedó establecido anteriormente, lo fantástico moderno puro nace cuando se empiezan a manifestar las primeras consecuencias de la revolución industrial, y se podría concebir a la vez como una denuncia y como una escapatoria a la unidimensionalidad materialista típicamente capitalista. Este fenómeno es ante todo europeo y norteamericano, y se podrían oponer aquí la acción, concepción típicamente occidental de la realidad, a la contemplación, que corresponde a una visión oriental del mundo. Ahora bien, el Japón de hoy se ha convertido en un reflejo exagerado de la sociedad industrializada occidental, llevando al extremo los preceptos básicos de la organización capitalista de los medios de producción. A pesar de venir de un horizonte cultural totalmente diferente, la cultura japonesa se encuentra hoy en día en una situación similar a la de los países occidentales industrializados,<sup>[8]</sup> y se justifica, pues, la aparición de un tipo de películas fantásticas que presentan ciertas similitudes con una tipología del género establecida según criterios esencialmente occidentales cuando no anglosajones. De hecho, *El hombre de hierro* reúne muchas de las características observadas en las obras cinematográficas fantásticas modernas. Cuenta cómo un hombre se va convirtiendo en una máquina extraña y pierde su apariencia humana.<sup>[9]</sup> La ruptura narrativa entre una realidad cotidiana y lo inexplicable es constante, y resulta significativo que la primera transformación del protagonista tenga lugar en el metro de Tokio, mezclando de esta forma lo más característico de la vida japonesa moderna con la aparición de lo sobrenatural. A pesar de estar rodada en blanco y negro, esta película ofrece una representación muy convincente de la realidad, y reconocemos sin dificultad los ambientes más típicos de la vida en la ciudad, lo cual favorece el efecto fantástico en cuanto se manifiesta lo inexplicable.

Aunque *El hombre de hierro* obedezca a una sensibilidad diferente y a veces pueda resultar incluso doloroso para el espectador occidental,<sup>[10]</sup> no deja de contener

un mensaje social y filosófico particularmente profundo sobre la crueldad y deshumanización del mundo industrializado moderno. Aquí la derrota del conocimiento humano y el triunfo de la máquina como entidad independiente, que literalmente posee al protagonista, subraya la imposibilidad de dominar a la realidad al mismo tiempo que cuestiona el valor del concepto del progreso, presentado al fin y al cabo como un saber a la vez peligroso e irracional, tal y como lo era para Lovecraft la ciencia maldita contenida entre las páginas del *Necronomicón*, o para el protagonista de «Lote 249», las instrucciones del manuscrito para resucitar a una momia.

Que sea el producto de un sabio irracional, como en el caso de *La mosca*, o un simple invento al servicio de la vida diaria, como en el caso de *Aceleración máxima* o *El hombre de hierro*, la máquina sirve de forma ejemplar a la ruptura fantástica en cuanto escapa al control del hombre, pues ejemplifica la derrota del saber humano y su impotencia frente a lo inexplicable.

## XII. Leyendas antiguas y vampiros modernos

Han quedado expuestas más arriba las razones por las cuales una narración de vampiros puede ser clasificada en el género maravilloso; se trata, claro está, de un maravilloso «moderno», gótico y sangriento, cuyo universo no corresponde al de los cuentos de hadas, pero que comparte con este último sus particularidades narrativas. El vampiro clásico se sitúa en una realidad diferente de la nuestra y, por lo tanto, su existencia no crea la tensión conflictiva entre hiperrealidad y sobrenatural, base del mecanismo fantástico. Hoy en día, la actualización del personaje creado por Bram Stoker y la de su ambiente son imperativos para salvaguardar el efecto fantástico y conseguir sorprender a los espectadores con una temática ya conocida.

Las dos películas tituladas *El turno de medianoche (Graveyard Shift)*<sup>[1]</sup> son buenos ejemplos de narraciones de vampiros modernizadas. Transcurren en Nueva York y mezclan una abundancia de detalles típicos del ambiente nocturno de la ciudad con el mito del vampiro. Se representan los elementos característicos de la vida nocturna de cualquier gran ciudad moderna, entre los cuales destacan taxistas, prostitutas y vividores; se consigue de esta manera describir una realidad que los espectadores identifican sin mayor dificultad. La introducción de un elemento tradicional tirando a maravilloso, como puede ser el vampiro, sobre un fondo verosímil produce la ruptura típicamente fantástica del código semiótico narrativo. El vampiro mismo representa esta dualidad, pues su oficio es precisamente el ser taxista de noche. La narración insiste en los aspectos algo sórdidos de este momento preciso de la vida en la ciudad, y el nivel de lengua es generalmente bajo, dos factores importantes que contribuyen a crear una atmósfera realista. El elemento sobrenatural tradicional está tratado desde un punto de vista puramente racional, sin el apoyo de las supersticiones y creencias que constituyen la sabiduría popular en cuanto a vampiros se refiere.

Encontramos en *Graveyard Shift* la utilización de la metaficción al servicio del efecto fantástico. Tanto en la primera entrega como en la segunda, subtitulada *The Understudy (El actor)*, asistimos al rodaje y a la producción de una película de vampiros típica, en la cual abundan los clichés famosos del cine de horror comercial, como los cementerios a la luz de la luna y las risas diabólicas. La representación de esta producción cinematográfica, dentro de esta otra producción cinematográfica más amplia que es la película que estamos viendo, tiene por efecto principal poner en evidencia todos los lugares comunes de la narración típica —maravillosa— de vampiros para mejor permitir que se instale el efecto fantástico; la realidad del vampiro se demuestra en contraste con su representación ficticia incluida en la acción.<sup>[2]</sup>

Como suele ocurrir, la primera entrega de *Graveyard Shift* está bastante mejor conseguida que la segunda, que se contenta con reproducir el argumento de la primera cambiando algunos detalles. Sin embargo, estas dos películas, aunque su estética pueda parecer discutible a algunos, son dos ejemplos muy representativos y bastante bien conseguidos del vampiro como problemática en el cine fantástico moderno. Ambas producen una descontextualización sistemática del mito, que, presentado sobre un fondo de realidad identificable, escapa a la tradición mitológico-maravillosa y se convierte en un elemento sobrenatural inédito, cuya presencia crea el conflicto entre lo aceptable y lo imposible, motor de una narración propiamente fantástica.

La obra *Los chicos perdidos* (*The Lost Boys*) ofrece una visión muy peculiar del vampiro, que aunque conserve sus características, no tiene ya mucho que ver con el conde Drácula. Los vampiros de esta película van en grupo, son jóvenes y se visten de cuero, y los aspectos tradicionales del mito del vampiro sólo se hallan en los cómics que lee el protagonista. Hacia el final de la narración comprendemos que existe un vampiro principal, pero, contrariamente a la tradición maravillosa, este último no es tan fuerte ni tan temible como sus jóvenes servidores. *Los chicos perdidos* es sin duda una narración fantástica basada en una visión llevada al extremo de la modernidad. Estamos muy lejos de las nieblas de Transilvania, e incluso se ha metamorfoseado el aspecto físico del príncipe de los vampiros. El vampiro moderno ya no viene de fuera, lo cual ya era el caso en *Graveyard Shift*, vive en nuestra realidad y habla nuestra lengua sin acento. Es casi como nosotros, para mejor convencernos de su existencia en una realidad que compartimos y no en un universo de leyenda en el cual hemos dejado de creer.

Además de la ya mencionada obra de Polanski, se pueden señalar algunas comedias que presentan al vampiro en la sociedad moderna, como *Fright Nights* (*Noches de espanto*) y *Vamp*. Esta última, *Fright Nights*, cuenta cómo un joven, que se ha dado cuenta de que su vecino es un vampiro, intenta convencer a su madre y al vecindario del peligro, sin que nadie le tome en serio, según los parámetros típicos de la narración fantástica, que aíslan al protagonista-víctima por medio de la incredulidad general. En *Vamp*, asistimos a la excursión que hacen dos estudiantes por la zona roja de la ciudad y su encuentro con un vampiro del sexo femenino en un antro sórdido. Tanto *Fright Night* como *Vamp* son narraciones ante todo realistas, que presentan una abundancia de detalles simbólicos de la vida cotidiana íntimamente ligados al argumento, como la situación familiar del protagonista en la primera o la actitud chulesca de los dos estudiantes de excursión por el barrio de las prostitutas en la segunda. El personaje del vampiro, una vez más, está sacado de su contexto tradicional para poder seguir produciendo el electo fantástico. Se podrían oponer estos ejemplos de vampiros, insólitos gracias a su contextualización dentro de un ambiente moderno, al personaje central de la obra de Coppola, Drácula, que no presenta ninguna sorpresa, y cuya falta de realismo transforma la narración en

maravillosa más que en fantástica. La historia clásica del conde Drácula es ya parte del patrimonio legendario de la cultura occidental moderna y sólo se diferencia de un cuento de hadas por sus connotaciones sangrientas y eróticas.<sup>[3]</sup>

El caso del hombre lobo es muy similar al del vampiro en el cine actual, en cuanto a la representación de un personaje maravilloso dentro de un ambiente realista. Desgraciadamente, la serie de películas contemporáneas que tienen al hombre lobo como tema central, *Aullidos (Howling)*, es de baja calidad, tanto desde el punto de vista del argumento como de sus cualidades estéticas. Parece que el único mérito de esta interminable serie es mostrar las posibilidades del maquillaje moderno y de los efectos especiales. Sigue en pie, entrega tras entrega, la tensión entre un mundo moderno identificable y lo sobrenatural, representado por la existencia de estos seres medio humanos medio lobos, pero el conflicto de base, aunque pueda presentar de vez en cuando algún interés, es más bien limitado: se plantea la oposición entre humanos «normales» y hombres lobos pero sin desarrollar el sintagma narrativo, lo cual hace que cada episodio sea más o menos intercambiable, y, peor aún, que ni el principio ni el final de cada una de las películas establezcan una coherencia narrativa de cualquier tipo.<sup>[4]</sup> Se puede mencionar acaso, como el único aspecto original de esta serie, la insistencia de los directores en presentar a hombres y mujeres lobos haciendo el amor; esta mezcla de ternura y bestialidad es más desagradable que placentera para los espectadores, pero introduce una dimensión explícitamente erótica dentro de la narración fantástica que nos recuerda las connotaciones sexuales del mito del vampiro.

El éxito incomprensible —a no ser que se explique por la sexualización explícita del hombre lobo— de la serie *Howling* no significa, por otra parte, que el tema del hombre lobo no haya producido ninguna obra de calidad. Una de las narraciones modernas más conseguidas es por ejemplo la obra *Bala de plata (Silver Bullet)*, adaptada de un relato de Stephen King. La descripción de una pequeña comunidad estadounidense típica y la reacción de sus habitantes frente a crímenes inexplicados, que parecen haber sido cometidos por una bestia humana, establecen una atmósfera inquietante en la narración y hacen que se mantenga la autoridad narrativa a lo largo de la obra. En vez de poner el acento en la transformación del hombre en bestia, como lo hacen todas las películas de la serie *Howling*, se enfatizan en *Bala de plata* las reacciones de los habitantes de la pequeña ciudad —copia exacta de cualquier otra pequeña ciudad estadounidense— ante la aparición de lo inexplicable en su realidad cotidiana. Se mantiene el efecto fantástico a través de la representación de la crisis epistemológica que sufre la pequeña colectividad y se subraya la impotencia humana ante lo inexplicable. Es significativo que sólo un niño acepte la presencia de lo sobrenatural y decida acabar con él sin la ayuda de los mayores, según el medio tan irracional como clásico que consiste en matar al hombre lobo con una bala de plata: una vez más, el protagonista de la aventura fantástica se encuentra sólo ante el peligro, alienado por los demás, y su palabra, por ser la de un niño, no tiene ningún

peso contra la de la epistemología oficial representada por sus mayores. Si esta obra consigue establecer una atmósfera inquietante es porque reconocemos no solamente la realidad del marco narrativo, sino también las preguntas que plantea el suceso sobrenatural a la población, y en última instancia, el rechazo de la gran mayoría a la hora de aceptar la materialización de lo sobrenatural en su universo. Sólo el niño, el que más cerca está de una visión irracional de la realidad, puede admitir la presencia de lo inexplicable y derrotar al hombre lobo.

Acaso una de las más conseguidas obras cinematográficas modernas basadas en el mito del hombre lobo sea *Un hombre lobo americano en Londres* (*An American Werewolf in London*), de John Landis, donde se mezclan los elementos tradicionales del mito con un retrato muy realista del ambiente londinense. Un joven turista estadounidense es mordido por un hombre lobo y se convierte él mismo en una bestia, tal y como lo exige la tradición, pero en mitad de una ciudad moderna, real, donde se manifiestan los avances del progreso, al mismo tiempo que algunos de sus inconvenientes. Una vez más, el elemento maravilloso ha sido aislado y desplazado de su contexto original para poder seguir produciendo el efecto fantástico, y una obra como la de John Landis ilustra las posibilidades que todavía ofrecen a la narración fantástica las figuras clásicas del género.

Para funcionar hoy en día como personajes fantásticos, el vampiro, el hombre lobo y el monstruo se han contextualizado a menudo fuera de su ambiente original, sea geográfico o temporal. De esta manera, una figura de leyenda se convierte en una amenaza real dentro de un universo narrativo que, por su normalidad aparente, excluye todo tipo de manifestación sobrenatural.



### XIII. La brujería, la casa y la mano

El tema de la brujería, ilustrado en obras como la serie de películas tituladas *Brujería (Witchcraft)* y *Witchboard*, tiene mucho que ver con la otra dimensión según Lovecraft. Lo pasado, extraño en cuanto olvidado, pero puesto en relación con el presente, permite crear un conflicto narrativo en el cual se justificará la presencia de la realidad y de lo sobrenatural, y facilitará la ruptura narrativa propiamente fantástica. Hay que tener en cuenta que la brujería evocada en numerosas películas fantásticas modernas no tiene mucho que ver con la tradicional. Se evitan clichés que han perdido sus aspectos inquietantes, como la visión de la bruja subida en su escoba, pues se trata ante todo de eliminar los elementos demasiado obvios que podrían dar lugar a una interpretación maravillosa de la acción, según un código de supersticiones tradicionales. Se utiliza la simbólica de la brujería con moderación, a fin de respetar la atmósfera realista de la narración, y sólo se pueden representar escasos elementos sacados de su código, para mantener un contacto inmediato entre el público y el universo narrativo, y sólo se representan manifestaciones de la brujería en un contexto moderno. Llevadas por el entusiasmo y la influencia del cine de horror, la últimas entregas de estas dos series insisten en la representación sádica de los accidentes sangrientos que ocasionan los encantamientos, y presentan poco mérito artístico, por no decir ninguno.

Acaso la obra *Waxworld* sea la más ejemplar desde el punto de vista de la utilización del tema de la brujería en relación con la existencia de la otra dimensión. Cuenta cómo un grupo de jóvenes visita un museo de cera y cómo cada uno de ellos queda atrapado en el mundo representado por la escena que están mirando; sea una cabaña en el monte ocupada por un hombre lobo o un calabozo durante la época de la Inquisición, el paso de una dimensión a otra es el elemento sobrenatural que, situado sobre un fondo hiperrealista, produce el efecto fantástico.

A menudo, la brujería se manifiesta a través de la personificación de muñecos, como es el caso en las dos series de películas tituladas *Juego de niños (Child Play)* y *El señor de las marionetas (The Puppet Master)*.<sup>[1]</sup> La primera cuenta cómo un asesino, a punto de ser capturado, escapa a la justicia ocupando el cuerpo de un muñeco poseído, un juguete de moda llamado «Chucky»; cae en las manos de un niño y comete toda clase de atrocidades, que van desde tirar a la niñera por la ventana hasta perseguir al niño y a su madre armado de un cuchillo de carnicero. Aunque abiertamente fantástica y oponiendo constantemente un ambiente hiperrealista al elemento sobrenatural, esta obra no deja de ser mediocre, pues una vez presentado lo puramente inexplicable —la posesión de un muñeco por el espíritu de un criminal—, el argumento se simplifica hasta volverse una sucesión de persecuciones, de las

cuales, según la tradición del «happy ending» o «final feliz», escaparán el niño y su madre.

*El señor de las marionetas*, por su parte, es una obra bastante mejor conseguida, aunque comparta con *Child Play* una temática muy parecida: un hombre llamado Toulon, creador de marionetas, tiene en su poder una fórmula mágica para darles la vida, y cuando, perseguido por la Gestapo, decide suicidarse, deja tras él una serie de muñecos tan insólitos como mortíferos que se encargarán de vengarle. La mezcla entre el aspecto algo pueril de los muñecos y su actitud provoca un efecto estético extraño, que permite la instauración de un clima propiamente fantástico en la narración. Aunque la acción se resuelva también a base de persecuciones, los méritos estéticos de esta obra, el constante choque entre el ambiente realista y el elemento sobrenatural, así como el contraste entre la apariencia de las marionetas y su comportamiento, hacen que esta película se pueda considerar como una buena narración fantástica. En vez de abusar de la sangre y de los efectos especiales, *El señor de las marionetas* provoca un escalofrío de duda en el espectador, a base de hechos insólitos que sugieren una atmósfera inquietante más que puramente desagradable.<sup>[2]</sup>

Se podrían considerar las películas de la serie *El exorcista* (*The Exorcist*) como representativas de una faceta de las películas fantásticas de brujería, y no solamente por tratarse en este caso de la superstición «oficial», es decir de la religión cristiana, sino también porque siguen un esquema estructural similar. De alguna manera, la materialización del diablo a través de la posesión de una niña corresponde a la reactualización de antiguas creencias descartadas en la realidad del siglo xx, y cuya manifestación en una sociedad en la que el ritual religioso ha perdido mucha de su importancia provoca el efecto fantástico, ofreciendo una visión moderna de un conflicto anticuado; de este modo, *El exorcista* permite oponer constantemente una realidad verosímil a lo propiamente sobrenatural. Los métodos utilizados para vencer lo inexplicable son irracionales, y en eso, los curas que protagonizan esta obra actúan de la misma manera que Arquette en «El Horror de Dunwich» o que el niño en «Bala de plata». Aún cuando se expulsa al diablo del cuerpo de la niña, siguen en pie muchas preguntas sin resolver, cuyas respuestas solamente puede ser metafísicas, es decir antirrealistas por definición; en última instancia, la clasificación de *El Exorcista* en el género de lo fantástico dependerá del receptor: si cree en Dios, entonces la película se convierte en la narración de un evento admisible dentro de su percepción de la realidad, que admite lo sobrenatural (milagros, posesiones y la inmaculada concepción); si, por el contrario, es ateo convencido, entonces, *El exorcista* es una obra propiamente fantástica.<sup>[3]</sup>

Entre las películas centradas alrededor del tema de la brujería y de la posesión, la película de Sam Raimi *The Evil Dead* merece una mención especial.<sup>[4]</sup> Realizada con escasos medios —todos los involucrados en el proyector eran o amigos o familiares de Sam Raimi o de Bruce Campbell, el actor principal, amigo y asociado de Raimi

desde el principio—, esta película consigue producir el efecto fantástico a base de mantener un equilibrio perfecto y constante entre lo hiperrealista y lo sobrenatural. Cuenta cómo cinco estudiantes de la universidad de Michigan (Michigan State University) van a pasar un fin de semana en una cabaña perdida en el bosque, y cómo descubren en el sótano una cinta magnetofónica en la cual está grabada una lectura del *Naturon Demonto*, equivalente sumerio del *Necronomicón*, también referido como «libro de los muertos», que por cierto era el título original de la película y una referencia directa a la creación de Lovecraft. Este libro, escrito en sangre y encuadernado en carne humana, contiene una serie de fórmulas mágicas para invocar a los espíritus malignos del bosque, es decir que tiene la misma función narrativa que su modelo, la de provocar la irrupción de lo sobrenatural en la realidad. Tras haber escuchado la cinta, todos los miembros del grupo van siendo poseídos por esta fuerza inexplicable y acaban sucumbiendo a su poder. Esta película, sin concesiones ni «final feliz», consigue establecer una atmósfera convincente que produce miedo e inquietud mediante la exageración de los aspectos hiperrealistas del marco narrativo, que permiten superar e incluso aprovechar las limitaciones del presupuesto. En *The Evil Dead*, como en las películas más recientes *Blair Witch Project [REC]* y *Paranormal activity*, los medios técnicos limitados complementan al nivel formal la dimensión hiperrealista de la narración, pues contribuyen a reducir la distancia entre la imagen —el mensaje— y el receptor: cuanto peor sea la calidad de la imagen, tanto más parece realidad y no película, favoreciendo pues la identificación del espectador con el universo narrado y por consiguiente facilitando el efecto fantástico. Desde el punto de vista teórico, la escasez de medios en el caso de la narración fantástica cinematográfica produce función semiótica estableciendo una correspondencia semántica perfecta entre fondo y forma.

El ambiente del principio de *The Evil Dead* es de hecho hiperrealista, compuesto por las interacciones aparentemente sin interés de los cinco jóvenes, e incluso su vestimenta típica y sin pretensiones sugiere la realidad de la vida estudiantil. Una de las muchachas, por ejemplo, lleva un jersey con el escudo y el nombre de Michigan State University —que, a diferencia de la ficticia Miskatonik University, existe en la realidad— detalle más significativo de lo que puede parecer a primera vista, ya que vuelve a aparecer tanto en la continuación de *The Evil Dead*, *Evil Dead II* como en el reciente remake de Alvarez, *Evil Dead*. Este elemento narrativo, aparentemente anodino, cumple en realidad tres funciones complementarias, primordiales para establecer el efecto fantástico: en primer lugar, introduce un paradigma que cualquier espectador enterado de la cultura estadounidense a un nivel elemental puede identificar en el acto como parte de la realidad oficial y que le remite de manera implícita a su propio mundo, estableciendo de forma natural la correlación entre el universo narrativo y el de verdad (si Michigan State University es real, también lo han de ser estos personajes, que se convierten en metonimias fidedignas de una estructura académica legítima e identificable). En segundo lugar, permite caracterizar

a los protagonistas como estudiantes típicos, uniformes, reunidos bajo los colores de su universidad y esencialmente intercambiables: de realistas, los personajes se convierten en hiperrealistas. Y por fin, subraya la impotencia de la ciencia oficial simbolizada por la universidad, templo del saber y del conocimiento por excelencia: el ser estudiante de Michigan State University, importante institución y reconocido centro de investigación —de hecho, es la segunda universidad del estado— no ayuda en absoluto a protegerse de lo irracional. Este simple jersey se convierte pues en un indicio de la derrota epistemológica, sugiriendo la oposición formal entre el saber universitario, inofensivo e insuficiente, y el saber diabólico contenido en el temible «libro de los muertos».

Tanto la razón de ser como el punto de partida del conflicto narrativo que opone lo real a lo imposible subrayan las limitaciones de la estructura universitaria, máxima administradora de la ciencia y del saber, pues es un profesor de universidad e investigador quien ha desencadenado las fuerzas mortíferas de lo incomprensible, haciendo una grabación fonética de las fórmulas mágicas contenidas en el libro de los muertos; es decir que no solamente el saber oficial se revela inútil cuando enfrentado con la amenaza sobrenatural, sino que es directamente responsable de la ruptura epistemológica creada por la irrupción de lo irracional en el mundo racional: el profesor, representante por excelencia de los valores epistemológicos establecidos, se ha convertido ni más ni menos en un aprendiz de brujo.

Tanto las interacciones de los jóvenes como su vocabulario y sus reacciones cuando se enfrentan con lo sobrenatural instauran un universo narrativo verosímil y, aunque se hiciera con poco presupuesto, *The Evil Dead* es sin duda una de las películas fantásticas de brujería mejor conseguidas, que supera en muchos aspectos a un sinnúmero de obras de temática parecida, como la serie de las películas tituladas *Brujería (Witchcraft)*, realizadas con medios infinitamente superiores. El éxito de *The Evil Dead*, demuestra una vez más que el triunfo de una narración fantástica reposa más sobre las cualidades de su argumento y su capacidad para oponer el código semiótico de la hiperrealidad al de lo sobrenatural que sobre los medios económicos y técnicos ilimitados puestos al servicio de los directores comerciales por las grandes casas de producción: lo fantástico no se encuentra en el espectáculo sino en el argumento.<sup>[5]</sup>

Como se ha visto, la brujería no tiene por qué basarse en ningún código en particular para instaurar el efecto fantástico, y éste sería el caso de *Hellraiser*, de Clive Barker, que maneja la cámara con tanto éxito como la pluma. Como observamos en su obra escrita *Weave World*, su universo narrativo tiende a veces hacia lo puramente maravilloso, debido a la representación de una abundancia de encantamientos y de prodigios; en su obra fílmica, sin embargo, Barker nunca pierde de vista la realidad, que ocupa en la economía narrativa de *Hellraiser* más espacio que la dimensión, propiamente fantástica de los «cenobitas», los habitantes misteriosos de un mundo en el que la tortura, el dolor y el placer se combinan para

crear las más intensas experiencias.

*Hellraiser* reúne muchos elementos típicos de la narración fantástica moderna, entre los cuales destacan la casa como ambiente y la familia como actuante. La casa es el universo cerrado donde se manifiesta lo irracional, tal y como lo era en el cuento de Lovecraft «El color que vino del cielo» o en *The Haunting*. La narración de *Hellraiser* empieza con la mudanza de una familia a una casa antigua; la evolución del argumento dependerá, en cierta medida, tanto de las características de la casa como de las relaciones familiares: la mujer descubre en una habitación abandonada de la casa una criatura humanoide, apenas formada, que resulta ser su cuñado, con quien mantuvo una relación amorosa en el pasado. Prisionero de los cenobitas, ha conseguido escapar y necesita cuerpos humanos para poder recobrar su apariencia. La mujer le proveerá con diferentes víctimas, y por fin provocará el asesinato de su marido; el amante, tras haber despellejado a su hermano, lo intentará suplantar, pero sólo logrará engañar por poco tiempo a su hija. Ésta, que se puede considerar como la protagonista principal de la obra, es la víctima directa de lo sobrenatural y sufre más que nadie las consecuencias de la ruptura fantástica: los valores familiares se derrumban al mismo tiempo que cambia su percepción de la realidad. Una peculiaridad del estilo narrativo de Baker es la importancia dada a los sucesos pasados cuando comienza la narración. El argumento —sea el de *Weave World* o el de *Hellraiser*— supone una base narrativa preexistente, que se va sugiriendo a medida que progresa la acción; la existencia de los cenobitas o del mundo de la alfombra está implícitamente aceptada y no se cuestionan sus orígenes. Esta peculiaridad hace que se pueda considerar *El mundo de la alfombra* como una narración maravillosa más que fantástica. Sin embargo, en *Hellraiser*, la presencia de este mundo paralelo, que evidentemente queda sin explicar, no triunfa sobre la representación de la realidad cotidiana; seguimos interpretando la narración según los parámetros de la realidad objetiva, y el universo narrativo es fantástico más que maravilloso, pues la acción ocurre dentro de nuestro mundo y no en la dimensión sobrenatural de los cenobitas.

Se vuelve a encontrar el paradigma de la casa, ligado con el de la familia que le ocupa, en muchas películas fantásticas modernas, las más famosas siendo las de las series de *Amityville* y de *Poltergeist*. A menudo, la casa está construida en un lugar donde algo ocurrió en el pasado, un suceso inexplicable, más o menos mágico, que corresponde a unas creencias y supersticiones que ni se toman en serio en la sociedad moderna ni se pueden comprender por falta de referencias culturales y de documentación. Sea bajo forma escrita u oral, esta información representa un saber desconocido, excluido del saber oficial y difícil de manejar, cuando no imposible. En esto, tiene mucho en común con el tema de la brujería, con sus fórmulas y su lógica interna, y con el científico loco y sus descubrimientos irracionales. Es importante precisar que la familia nunca es consciente de la existencia de este saber irracional cuando empieza a vivir en la casa encantada, e irá descubriendo las huellas de este saber a medida que lo sobrenatural destruye la aparente normalidad de su realidad. El

ambiente familiar típico es demasiado vulgar, demasiado apacible como para no constituir un clima hiperrealista, propicio para la aparición de lo fantástico.

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. No nos puede sorprender, pues, la abundancia de protagonismos familiares en el cine fantástico de hoy en día, como en *Poltergeist*, *Amityville*, *Los chicos perdidos* o *La casa (House)*.

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 acción. La familia es un tipo de protagonista a primera vista ininteresante: situada en un contexto común y corriente, facilita la identificación del espectador con el universo narrativo, y, como la casa, es símbolo de lo diario que permite introducir una abundancia de escenas cotidianas en la acción. Estas escenas incluyen generalmente pequeños conflictos familiares que constituyen un hilo narrativo paralelo sin incidencia sobre el argumento, y cuya función es la de perfilar una hiperrealidad convincente.<sup>[6]</sup> Tanto *Amityville* como *Poltergeist* relatan la lucha de una familia contra lo sobrenatural, y defienden al mismo tiempo los valores clásicos, pues la aparición de lo inexplicable constituye una amenaza en contra de la unidad familiar. Es de hecho significativo que en la serie de los *Poltergeist*, por ejemplo, los espíritus del mal siempre estén intentando raptar a la niña, que ya de por sí simboliza la pureza, según los clichés angelicales más anticuados: no solamente es rubia de ojos azules, estereotipo estadounidense de la niña perfecta, sino que además está vestida de blanco las más de las veces. Al final, como es de esperar en una obra ultra-comercial, la familia logrará reunirse y derrotar a lo sobrenatural, que se puede interpretar como la agresión exterior contra los valores familiares más tradicionales. Triunfa la ideología conservadora sobre la ruptura caótica que significa la aparición de lo inexplicable, lo cual hace que las resoluciones de los conflictos narrativos de estas dos series parezcan, si no artificiales, por lo menos demasiado forzadas, error que nunca cometieron ni Lovecraft ni Maupassant, ni desde luego los jóvenes productores de *The Evil Dead*.

Según una tendencia temática muy bien delimitada tanto en el cine como en el texto fantástico, el universo a la vez más conocido y más previsible, el hogar, de repente se vuelve una amenaza, y la irrupción de lo sobrenatural en la vida organizada por y para los personajes produce el efecto fantástico. Este mecanismo narrativo se observa en Maupassant,<sup>[7]</sup> Lovecraft, Jean Ray y, hasta cierto punto, en Poe. El tipo de mansión creada por este último, y restituida en el cuento de Bloch «El hombre que coleccionaba a Poe», escapa a la realidad corriente, pues presenta

algunos aspectos lúgubres, insólitos y algo inquietantes ya de por sí. Sin embargo, no deja de ser el universo privado de los personajes, el que conocen y en el cual se reconocen, aunque sea de una manera romántica. Los aspectos exóticos y rebuscados de la mansión ideal según Poe, no tienen nada de sobrenatural, y dependen más de los muebles y de las tapicerías que de la presencia de un espectro.

Incluso cuando la casa no es propiedad de la familia y desafía literalmente la noción de intimidad, como es el caso del Overlook Hotel en *The Shining* (*El resplandor*), sigue cumpliendo una función similar; por muy suntuoso que sea, el Overlook no deja de ser un parador de montaña creíble, que nos puede incluso recordar, desde el punto de vista de su situación geográfica, al hotel Silver Creek Lodge, donde Paul Sheldon, el protagonista de *Misery*, acaba su novela al principio de la película —en la novela, Paul Sheldon se encuentra en el Boulderado, un hotel de Boulder bastante menos aislado—, y *Misery* es una narración insólita pero realista, donde no interviene lo sobrenatural en ningún momento. El Overlook Hotel es desde luego más lujoso, pero no por eso deja de pertenecer a una realidad identificable, y la narración presenta tanto sus majestuosos salones e interminables pasillos como sus cocinas y sus congeladores. Cabe mencionar que no tiene realmente nombre propio, ya que la palabra «overlook» significa «mirador» en inglés, lo cual compensa al nivel onomástico la singularidad del lugar; el nombre del hotel es un nombre común, meramente descriptivo, que se opone a las manifestaciones sobrenaturales que encierra, tal y como se oponen la realidad y lo imposible en el universo fantástico.

Aunque los Torrance no sean oficialmente los propietarios del lugar, se encuentran en una situación de inquilinos pagados, y se vuelve pues a establecer el estrecho vínculo entre la familia y la casa, exacerbado en este caso por el aislamiento topográfico del Overlook Hotel. Las disfunciones familiares se van desarrollando al mismo tiempo que los espectros del Overlook se apoderan de Jack, y podemos establecer un paralelo entre la crisis familiar y la crisis epistemológica provocada por la aparición de lo sobrenatural: se desintegra el módulo social más elemental al mismo tiempo que colapsan las certidumbres logocéntricas sobre las cuales está basado nuestro conocimiento de la realidad.

Si la casa y la familia se pueden considerar como motivos narrativos relativamente corrientes en lo fantástico, escrito o visual, hay también que mencionar otro paradigma, acaso menos constante pero también significativo, el de la mano cortada.

La supervivencia de un motivo narrativo se puede manifestar de manera más o menos directa; a menudo, cambian los paradigmas sin afectar el sintagma narrativo inicial, y en el caso preciso de la narración fantástica, estos cambios responden generalmente a la necesidad de actualizar los elementos narrativos secundarios, para salvaguardar una apariencia de realismo y facilitar la identificación del lector o del espectador.

El motivo narrativo del cuento de Maupassant titulado «La mano», la

supervivencia de una mano amputada y criminal, se vuelve a encontrar hoy en día en películas tan diferentes en su calidad como *Trozos de cuerpo* (*Body Parts*), *Lazos cortados* (*Severed Ties*) o *La mano* (*The Hand*). Las dos primeras son obras que aunque correspondan perfectamente a la tipología fantástica no dejan de ser un tanto mediocres. *Trozos de cuerpo* relata un experimento llevado a cabo por un grupo de científicos que consiste en resucitar un cuerpo entero trasplantando sus miembros sueltos a los cuerpos de varios pacientes que han perdido un brazo, una mano, etcétera. Los personajes sienten que sus nuevos miembros dejan de obedecerles de repente, lo cual da lugar a varias escenas carniceras que estarían más en su sitio en una película de horror puro que en una obra fantástica. Lo sobrenatural parece estar al servicio de la representación de escenas sangrientas, por lo que *Trozos de cuerpo* no consigue establecer una coherencia narrativa convincente más allá de una sucesión de cuadros desagradables.

*Lazos cortados*, obra más conseguida que la primera en cuanto al argumento, sufre de la falta de presupuesto y tiene toda la apariencia de una película de serie B. Gracias a un suero todavía sin experimentar, un joven científico consigue resucitar el antebrazo que acaba de perder al cerrarse la puerta automática de su laboratorio. El antebrazo se convierte a ratos en una especie de lagarto sin patas que empieza amenazando al protagonista, y acaba ayudándole a librar a un grupo de mendigos de las garras de las autoridades. A pesar de tener un argumento original y una visión interesante de la vida de los mendigos en el mundo moderno, esta obra insiste en representar cuadros algo repugnantes y sin gran coherencia narrativa; una escena, por ejemplo, muestra cómo el protagonista vomita serpientes, episodio que no tiene ninguna incidencia en la narración. Aunque trate de alguna manera del mismo tema, la supervivencia de una mano amputada, y con más éxito que *Trozos de cuerpo*, *Lazos cortados* no se puede comparar con la obra de Oliver Stone, *La mano*, acaso una de las películas fantásticas más conseguidas del cine fantástico moderno.

*La mano* cuenta la historia de un dibujante que pierde su mano en un accidente de coche, lo cual significa tanto el final de su carrera como de su matrimonio. Se hace profesor y se muda a una pequeña ciudad de provincias, cerca de la universidad donde ha encontrado trabajo. Sus dificultades familiares, que culminan en una separación al negarse su mujer a ir vivir con él, contribuyen a crear un conflicto realista secundario, que sirve el mismo propósito que las escenas cotidianas observadas en *Amityville* o *Poltergeist*. La utilización de una cámara subjetiva a ras del suelo cuando el protagonista busca su mano, misteriosamente desaparecida del lugar donde ocurrió el accidente, sugiere la supervivencia del miembro amputado; también hay una serie de sucesos inexplicables, entre los cuales destacan el robo de un anillo que solía llevar en la mano que perdió, y sobre todo una serie de crímenes, siempre relacionados con el protagonista. Desde el principio de la obra, se instala el efecto fantástico al mismo tiempo que la duda en el espíritu del espectador.

Aunque se hayan multiplicado las preguntas lógicas a lo largo de la narración, la



conclusión de la obra parece en un primer momento solucionar el misterio de una forma racional: la policía detiene al protagonista, tras haber encontrado un cadáver en el maletero de su coche, y se achacan los crímenes a su condición psicológica desequilibrada. Muy al final, sin embargo, veremos la mano suelta atacando por detrás a una doctora, mientras el protagonista está atado en una silla. Este último plano demuestra la existencia incontestable de la mano autónoma, al mismo tiempo que la inocencia del protagonista. Se puede señalar el aspecto simbólico de este final, que representa la derrota de la ciencia oficial ante lo sobrenatural. Muere estrangulada la doctora, representante simbólico del saber racional, sin siquiera tener conciencia de su fracaso, mientras expone a su paciente los mecanismos del inconsciente que a veces lleva a los individuos a cometer actos contra su voluntad. Su tono maternal y condescendiente subraya irónicamente la incapacidad de la ciencia oficial para conceptualizar lo que se sitúa fuera de la norma.

Aunque no sea el paradigma principal de la narración, volvemos a encontrar la mano cortada amenazadora en una escena particularmente conseguida de *Evil Dead II*, cuando el protagonista, Ash, se ve obligado a cortarse una mano que se ha vuelto endemoniada y con la cual seguirá luchando a continuación; y se puede observar de paso que la última sobreviviente del reciente remake de Fede Alvarez también tiene que arrancarse una mano para poder asir la motosierra con la que, al final de la película, despacha a una de sus compañeras poseídas.

La supervivencia de este elemento narrativo dentro del universo fantástico se puede explicar por su contenido semiótico que nos refiere a la primera y más fundamental herramienta del ser humano: sus manos. La mano representa tanto la construcción como la comunicación —también escribimos con la manos—, el progreso como la creación, y de hecho, se utiliza la palabra de forma metonímica en la lengua corriente tanto en francés, en español como en inglés. La traición de la mano equivale a la rebelión de nuestra herramienta de conocimiento y construcción más elemental, es el equivalente orgánico de la rebelión de los objetos, otro paradigma típico de la narración fantástica, y simboliza la derrota de nuestra voluntad tanto como la de nuestros medios de defensa: no le queda más remedio a Ash hacia el final de *Evil Dead II* que sustituir su mano cortada por una motosierra para poder seguir luchando.

El tratamiento argumental de la mano cortada e independiente ha cambiado radicalmente de Maupassant a Oliver Stone, sin perder, a pesar de todo, sus características narrativas y sus implicaciones epistemológicas; se sigue produciendo lo fantástico oponiendo una realidad aceptable a un hecho sobrenatural inédito, la supervivencia de una mano cortada, que amenaza nuestras certidumbres más primarias. Ambos universos narrativos se sitúan en una realidad aceptable, razón por la cual se produce el efecto fantástico en cuanto aparece el elemento sobrenatural.

Como vemos, el cine fantástico tiende a reunir los mismos elementos que las materializaciones textuales del género, y se pueden discernir influencias temáticas

implícitas o explícitas entre Maupassant («La Main d'écorché», «La Main») y Stone (*La mano*) tanto como entre Lovecraft y Raimi. El caso de King, que ha vendido los derechos de más de veintinueve de sus relatos a casas productoras de cine y incluso ha dirigido él mismo una película es un tanto extremo, pero no por eso deja de ser significativo: la narración fantástica visual sigue ligada a la escrita, aunque de manera algo aleatoria, como lo ilustran las abundantes supuestas adaptaciones de las obras de Poe y sobre todo de Lovecraft más o menos acertadas. Paradójicamente, el nombre de Howard Phillips Lovecraft es hoy en día más conocido en Estados Unidos por los aficionados al cine de horror y fantástico que por los estudiosos de la literatura, lo cual se explica por la clasificación del género fantástico y del soporte cinematográfico dentro del marco de la cultura popular, al mismo tiempo que demuestra el estrecho vínculo que une la palabra a la imagen en el caso de la narración fantástica. A veces, una narración perteneciente a un género vecino, como lo puede ser «La caída de la casa de Usher», de Poe, se convierte en fantástica cuando es adaptada para la pantalla; el relato original de Poe, más extraño que fantástico, se ha convertido en una narración fantástica en la película de Alan Birkinshaw *The House of Usher*, que, independientemente de su calidad, no tiene ya gran cosa que ver ni con el nombre Usher ni con el de Poe: los protagonistas se han convertido en un joven matrimonio estadounidense de viaje en Inglaterra, y la casa de Usher es una mansión encantada, habitada por fantasmas, en la cual la joven pareja se encuentra secuestrada. La actualización del ambiente, algunos detalles cinematográficos y los impresionantes planos donde aparecen los espectros de dos niños han permitido crear un ambiente propiamente fantástico, por lo que se pueden perdonar al director las libertades que se tomó respecto a la obra original. Este no es el caso, desgraciadamente, de la obra titulada *La máscara de la muerte roja*, supuestamente adaptada del relato de Poe, en la cual se ha deformado el argumento original sin conseguir crear una atmósfera creíble. El relato de Poe, mencionado más arriba, más cerca de lo maravilloso que de lo fantástico, relata cómo se encierran un rey y su corte en un palacio aislado para escapar de la peste —la muerte negra— hasta que, durante un baile de disfraces, aparezca un invitado que se revela como la peste personificada y siembra la muerte. La abundancia de elementos representativos de un modo de vida ya arcaico sitúa este relato en lo maravilloso, pues tiene más elementos en común con una fábula que con una narración fantástica. Desafortunadamente, el argumento de la película, en la cual el rey se ha convertido en un millonario que ha decidido liquidar a todos sus amigos, parece tan forzado como exagerado, y la narración no funciona, a pesar de los esfuerzos desesperados del hermano de Stallone para resultar convincente en su papel de millonario psicótico.

La obra de Lovecraft, más moderna que la de Poe, se ha adaptado mejor al cine, dentro de lo que cabe, pues corresponde mejor a la tipología de la narración fantástica moderna que muchos de los relatos de Poe, de corte aún demasiado romántico. «Herbert West: Reanimador», por ejemplo, ha inspirado dos películas, *Re-animador* y

*La novia del re-animador (Re-Animator y Bride of Re-Animator)*, que consiguen restituir el efecto fantástico producido por la narración de Lovecraft. De la misma manera, *Lo innombrable, (The Unnamable)*, *La declaración de Randolph Carter (The Statement of Randolph Carter)* y *Desde más allá (From Beyond)* son interpretaciones aceptables de su obra, aunque no siempre fieles al original; no obstante, consiguen producir en el espectador un sentimiento similar al que produce el texto original en el lector a través de la actualización del lenguaje, del decorado y de la atmósfera. *Desde más allá (From Beyond)* reúne paradigmas ya mencionados, como el de la máquina y el de la otra dimensión: en este caso, la máquina es lo que permite entrar en contacto con el más allá, y una vez más se representa el saber maldito y los límites del conocimiento humano, y las consecuencias nefastas de tal intento de comunicación. Contrariamente a la mayoría de los relatos de Lovecraft, la película acaba bien, es decir que se ha supeditado el final de la narración a las necesidades convencionales del dudoso «happy ending».

De la brujería a la casa poseída, de Guy de Maupassant a Oliver Stone, este panorama de lo fantástico moderno quedaría incompleto sin el análisis de una de sus producciones más destacadas, que no solamente ejemplifica el estado actual del cine fantástico, sino que con su éxito sin precedentes parece indicarnos la ruta tomada por los seres sobrenaturales que siguen poblando nuestras pesadillas.

## XIV. La última pesadilla del monstruo

La serie de películas *Pesadilla en Elm Street* (*A Nightmare on Elm Street*) reúne la mayoría de los elementos ya discutidos de la narración fantástica moderna: la casa, la familia, el ambiente mismo de la pequeña ciudad estadounidense son aspectos típicos de la atmósfera propicia para la instauración del efecto fantástico y forman parte integrante del universo narrativo de este género. El título ya de por sí se podría considerar como una micro-estructura de esta obra en particular y del género fantástico en general, pues opone el miedo irracional de la pesadilla a la realidad de todos los días, simbolizada por un nombre de calle común y corriente, que puede ser cualquiera en cualquier ciudad de Estados Unidos.<sup>[1]</sup> Los protagonistas son jóvenes, presentados en un ambiente realista, cuya vida está hecha de trivialidades, y como suele ser la regla en cuanto a la trama narrativa de la aventura fantástica, sus acciones no merecerían ser contadas sin la aparición de lo sobrenatural en sus vidas.

De repente, y justificando de esta manera el interés de los espectadores, se manifiesta un tal Freddy Krueger en los sueños de los muchachos. Esta criatura diabólica les aterroriza y les acaba asesinando uno tras otro de manera inexplicable. Hay que insistir en el hecho de que el universo de *Pesadilla en Elm Street* no es 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 dentro de su sueño. 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 empezado el sueño: su propia realidad cotidiana se encuentra progresivamente pervertida, esencia misma del efecto fantástico. 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 elemento sobrenatural.

El aislamiento de los personajes, jóvenes, sin peso social e indefensos frente al monstruoso Freddy, así como su victimización por parte de lo sobrenatural, aquí representado por esta criatura asesina, ilustran perfectamente el funcionamiento de la narración fantástica, que reposa en gran parte sobre 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 epistemológico que plantea el elemento sobrenatural. Cuando se enfrenta a

lo sobrenatural, el ser humano se encuentra en la misma situación que un niño indefenso, cuyos métodos de conocer y racionalizar la realidad son tan limitados como insuficientes. Las jóvenes víctimas de Freddy tienen que luchar ante todo contra la incredulidad de sus mayores, y su aislamiento causa su pérdida, pues garantiza la impunidad desde el punto de vista oficial del monstruo que les acecha.

Freddy Krueger tiene algo de común con los cenobitas de *Hellraiser* o los brujos modernos de Lovecraft: implica la existencia de otra dimensión «real», aunque inexplicable, fuera de nuestra capacidad de conceptualización, y es precisamente la manifestación de esta otra dimensión en nuestra realidad lo que provoca la ruptura fantástica. Los protagonistas y los espectadores van poco a poco perdiendo la capacidad de diferenciar el sueño —la pesadilla mortífera— de la realidad común y corriente; cada uno de los personajes acaba atrapado en su sueño, y su concepto de la realidad se va poco a poco deformando. Una de las tensiones argumentales, por ejemplo, consiste en los esfuerzos que hacen los protagonistas para intentar no dormir, esfuerzos evidentemente condenados de antemano al fracaso, ilustración ejemplar del destino trágico del protagonista de la aventura fantástica típica. El tema del sueño ofrece ya de por sí varias ventajas al nivel argumental, pues forma a la vez parte de la realidad y de lo irracional, y representa de alguna manera —sin necesidad de referencias freudianas—, el lado oscuro de la experiencia humana.<sup>[2]</sup> Lo onírico, la locura y la muerte son tres dimensiones de la experiencia humana privilegiadas para la narrativa fantástica pues representan a la vez lo conocido y lo desconocido; por mucho que podamos identificar la pesadilla, la locura o la muerte, seguimos sin poder exactamente explicarlas más que de una manera reductiva, unidimensional, y por lo visto no convincente del todo, ya que siguen fascinando nuestra consciencia colectiva, tal y como lo demuestran la abundancia de rituales y narraciones que les seguimos dedicando. La trama narrativa de *Pesadilla en Elm Street* no se aleja, pues, de la realidad humana cognoscible, hasta la ruptura propiamente fantástica, que consiste en la incidencia directa de las pesadillas en las vidas de los jóvenes que viven en Elm Street. Se establece de esta forma una relación dialéctica entre estas dos dimensiones de la conciencia humana, por definición paralelas, es decir que el argumento está pura y simplemente basado en la correlación ruptural entre sueño y realidad.

Reconocemos también en esta obra, aunque tratado de una forma específica, el peso del pasado, ya mencionado en el caso de las películas basadas en el tema de la brujería. La herencia irracional de un pasado oscuro, de resonancias sobrenaturales, está en el centro de las problemáticas de *Poltergeist* y de *Amityville*, así como de *Brujería (Witchcraft)* y de *Hellraiser*. Según la mitología lovecraftiana, el mundo de los espíritus que la lectura del *Necronomicón* permite invocar está compuesto por la «raza de los antiguos», criaturas fabulosas más antiguas que la raza humana y cuyos poderes son infinitamente superiores a los nuestros. En el caso de *Pesadilla en Elm Street*, este pasado, que de alguna manera provoca la aparición de lo sobrenatural en

la vida cotidiana de los personajes, no tiene connotaciones legendarias, y se puede anotar de paso que esta obra es una de las que más se centran en la realidad, demostrando, pues, la importancia de un universo narrativo verosímil para la instauración del efecto fantástico.<sup>[3]</sup> Los hechos pasados que provocan la aparición de lo sobrenatural en el universo narrativo de esta obra son puramente sociales y relativamente recientes, por oposición al pasado legendario o fuera del tiempo, característico de obras como *Poltergeist* o *Hellraiser*: Freddy Krueger era un asesino de niños, que vivió en la calle Elm hace unos treinta años, al que los padres de las víctimas acabaron quemando vivo al incendiar su casa. Se trata, pues, de un pasado reciente, realista aunque insólito, y que no desafía las leyes naturales, a la inversa del pasado atemporal, de tendencia legendaria, como lo puede ser el del *Necronomicón*. Sólo se manifiesta lo sobrenatural cuando Freddy ocupa los sueños de los muchachos, es decir precisamente cuando empieza la narración.

*Pesadilla en Elm Street* representa la narración fantástica moderna por excelencia. El carácter totalmente inédito del personaje de Freddy Krueger desafía las convenciones del género,<sup>[4]</sup> aunque sólo sea por su sentido del humor; en efecto, este monstruo siempre cuenta un chiste o dos antes de empezar a torturar a sus víctimas, lo cual desde luego resulta casi tan impresionante como sus asesinatos, pues mezcla de manera constante el humor negro con la muerte. Freddy Krueger es, pues, un personaje original, sin origen tradicional claro en el panorama fantástico, y cuyos primos hermanos serían más bien Michael Myers de *Halloween* y Jason de *Viernes 13* que el monstruo de Frankenstein, Drácula o el hombre-lobo. *Pesadilla en Elm Street* establece su propio universo narrativo, ante todo aparentemente realista, con sus propias particularidades, por ejemplo el famoso guante, prolongado al final de cada dedo por un cuchillo, que Freddy utiliza a menudo para matar a sus víctimas.

En las siete películas que componen esta serie, se sigue contando el mismo argumento, con algunas variaciones. Por razones obvias, cambian las víctimas de una entrega a otra, ya que no suelen quedar muchos con vida al final de la película, pero la trama narrativa y sus modalidades estructurales permanecen idénticas. Ante esta repetición de un sintagma narrativo conseguido, que acaba perdiendo mucho de su valor por el mero hecho de seguir repitiéndose, se pueden deplorar las condiciones mercantiles de la producción cinematográfica, y subrayar el hecho de que ni Freddy Krueger puede escapar a sus obligaciones comerciales. En teoría, el monstruo de la pesadilla ha muerto en la séptima entrega de la serie, aunque la conclusión del argumento permanezca abierta, según los preceptos de la narración fantástica. Puede de hecho reaparecer Freddy en cualquier momento, ya que la lógica —o la falta de la misma— del sueño ha sustituido la de la realidad, sin que paradójicamente perdamos a esta última de vista.

A pesar de presentar algunos defectos evidentes, como la exageración de los aspectos sádicos de Freddy Krueger o la representación de escenas carniceras, *Pesadilla en Elm Street*, en sus tres primeras entregas, es acaso una de las narraciones

fantásticas cinematográficas mejor conseguidas de estos últimos años. Lo real y lo sobrenatural se equilibran perfectamente para crear la sorpresa y la inquietud, y aunque nunca lleguemos a creer totalmente en la existencia real de Freddy Krueger, tampoco nos atrevemos a descartar del todo esta posibilidad, por lo menos mientras dura la película. Más que un universo onírico, el mundo de Freddy Krueger es un mundo realista que se va confundiendo con una pesadilla sangrienta, pero sin dejar por lo tanto de ser realista; paradoja de lo fantástico: esta pesadilla no es un sueño, sino la realidad, y por eso mismo resulta imposible despertarse.

## A modo de conclusión

En su obra *La mesa embrujada (The Haunted Mesa)*, el gran escritor estadounidense de novelas del Oeste Louis L'Amour<sup>[1]</sup> cuenta cómo un hombre va a rescatar a un amigo atrapado en una dimensión sobrenatural, la de los Anasazi, una tribu de indios cuya misteriosa desaparición de la faz de la tierra nunca se pudo explicar satisfactoriamente. Tras varias peripecias, el protagonista, Mike Raglan, conseguirá penetrar en ese mundo paralelo y salvar a su amigo, sin por lo tanto haber logrado racionalizar su aventura; quedarán en pie al final de la narración las mismas preguntas que se hace Raglan a lo largo de la novela, y su intrusión en esta dimensión, tanto sobrenatural como peligrosa, no aportará ningún tipo de respuesta. *La mesa embrujada*, sin duda obra fantástica, opone constantemente un mundo hiperrealista a las manifestaciones de lo sobrenatural: abundan las marcas industriales, en particular de coches y camiones, tanto como los detalles más cotidianos de la vida moderna; al mismo tiempo, la trama narrativa se centra en un elemento sobrenatural, constituido por la existencia de esa otra dimensión, fuera de los espacios temporales y espaciales tal y como los concebimos. Aunque L'Amour sea ante todo un escritor de novelas del Oeste, esta obra en particular está ambientada en nuestra época, lo cual implica que no se beneficia de la mitología inherente al mundo legendario del salvaje Oeste. No se pueden, pues, achacar las manifestaciones de lo sobrenatural a la imaginación supersticiosa de un mundo cargado de connotaciones arcaicas; de hecho, se insiste en más de una ocasión sobre las limitaciones de las capacidades cognitivas del género humano, y cito:

«No queremos ver destrozado nuestro lindo mundo en tres dimensiones [...], a cada uno de nosotros nos gusta lo familiar, y lo que acaso sólo sea parte de una realidad mucho más importante nos molesta».<sup>[2]</sup>

A lo largo de la obra, Mike Raglan se plantea un sinnúmero de preguntas sobre las posibilidades cognitivas de la raza humana, y enfatiza el miedo misterioso que produce la aparición de cualquier elemento inexplicable en nuestra realidad, precisamente porque representa un desafío al conocimiento humano. Estas interrogaciones ilustran explícitamente el mensaje de la narración fantástica, metáfora de la derrota del saber humano oficial, trágicamente limitado.

De la misma manera, cualquier estudio de lo fantástico en la literatura y en la imagen tiene que quedar incompleto a la fuerza: lo fantástico, lejos de haber desaparecido, sigue cobrando importancia, tanto desde el punto de vista artístico como crítico, y, por lo tanto, el final de un análisis siempre marca el principio de otro. He tratado de establecer un marco teórico coherente para identificar e interpretar la narración fantástica moderna, y si ha quedado más de una obra fantástica sin



mencionar, es porque este trabajo nunca pretendió poner punto final, tan ilusorio como inútil, al estudio del género fantástico. Siguiendo el modelo tipológico del relato fantástico y aceptando su significado profundo, este trabajo reivindica una estructura abierta.

De los cuentos de hadas modernos de Hoffmann hasta los relatos contemporáneos de Stephen King, del monstruo patético del *Frankenstein* de Whales hasta la criatura diabólica creada por Wes Craven en *Pesadilla en Elm Street*, la narración fantástica, en la palabra como en la imagen, nos advierte de la pobreza de nuestros medios cognitivos, y nos recuerda nuestra constante ignorancia acerca de una realidad que pretendemos conceptualizar racionalmente. Es, pues, una declaración artística de la humildad de la condición humana, que, a pesar de representar aspectos más negativos que positivos, participa, por otra parte, en la elaboración de un saber nuevo. Después de todo, el confesar nuestra ignorancia es ya un paso hacia la sabiduría.

Morgantown, enero de 1994

# Bibliografía

## 1. Obras literarias

- BARKER, CLIVE. *Weave World*. New York: Pocket books, 1988
- BIOY CASARES, ADOLFO. *La invención de Morel*. Buenos Aires: Emecé Ed., 1968
- BORGES, JORGE LUIS. *Cuentos de Jorge Luis Borges*. Godfrey (Illinois): Monticello College, 1958
- Ficciones. Barcelona: Seix Barral, 1983
- CORTÁZAR, JULIO. *Las armas secretas*. Buenos Aires: Editorial Suramericana, 1969
- Bestiario*. Buenos Aires: Editorial Suramericana, 1973
- Final del juego*. Buenos Aires: Editorial Suramericana, 1970
- Relatos*. Buenos Aires: Editorial Suramericana, 1970
- Todos los fuegos el fuego*. Buenos Aires: Editorial Suramericana, 1972
- DERLETH, AUGUST WILLIAM. *Tales of the Cthulhu Mythos*. Sauk City: Arkham House, 1969
- GARCÍA MÁRQUEZ, GABRIEL. *Cien años de soledad*. México: Diana, 1986
- Haunting: Tales of the Supernatural*. (Antología de cuentos fantásticos anglosajones) Edición a cargo de Henry Mazzeo. Garden City (New York): Doubleday & Company, 1968.
- HOFFMANN, E.T.A. *Tales of Hoffmann* (Christopher Lazare, ed.) New York: A.A. Wyn, 1946
- Weird Tales*. New York: Charles Scribner's Sons, 1928
- Tales*. New York: Continuum, 1982
- Horror según Lovecraft (El)*. (Antología de los cuentos fantásticos favoritos de H.P. Lovecraft) Edición a cargo de J.A. Molina Foix. Madrid: Siruela, 1988
- KING, STEPHEN. *Christine*. New York: Viking, 1983

- Cycle of the Werewolf*. New York: New American Library, 1984
- The Dark Half*. New York: Viking, 1989
- The Dark Tower: The Drawing of the Three*. New York: New American Library, 1988
- The Dark Tower: The Gunslinger*. New York: New American Library, 1989
- The Dark Tower: The Waste Lands*. New York: New American Library, 1991
- Four Past Midnight*. New York: Viking. 1990
- Misery*. New York: Viking. 1987
- Needful Things*. New York: Viking. 1991
- Night Shift: Excursions into Horror*. New York: New American Library. 1983
- Thinner* (publicada bajo el seudónimo de Richard Bachman) New York: New American Library, 1984

L'AMOUR, LOUIS. *The Haunted Mesa*. New York: Bantam Books, 1987

LEWIS, MATTHEW GREGORY. *The Monk*. New York: Grove Press, 1993

LOVECRAFT, H.P. *At the Mountains of Madness and Other Novels*. Sauk City: Arkham House, 1964

—*Dagon and Other Macabre Tales*. Sauk Cuy: Arkham house. 1965

—*The Dark Brotherhood*. Sauk City: Arkham House, 1966

—*The Dunwich Horror and Others; The Best Supernatural Stories of H.P. Lovecraft*. Sauk City: Arkham House, 1963

—*The Haunter of the Dark and Other Tales of Horror*. London: Victor Gollancz, 1971

—*Three Tales of Horror*. Sauk City: Arkham House, 1967

—*The Watchers Out of Time and Others*. Sauk City: Arkham House, 1974

MARTÍN GAITE, CARMEN. *El cuarto de atrás*. Barcelona: Destino, 1978

MAUPASSANT, GUY DE. *Contes et nouvelles. Oeuvres complètes* (introducción y notas de Louis Forestier) Paris: Gallimard, 1975-79

—*Contes fantastiques complets* (introducción y notas de A.M. Richter) Paris: Hachette. (Colección Marabout). 1987

—*Chroniques* (introducción de Hubert Juin) Paris: Union générale d'éditions, 1980

PÉREZ GALDOS, BENITO. *Miau*. Barcelona: Labor, 1982

—*Misericordia*. Madrid: Cátedra, 1991

POE, EDGAR ALLAN. *Prose Tales*. New York: Thomas Y. Crowell, sin fecha (Selección de cuentos sacados de la edición de Mrs. Clemm. publicada en 1850)

—*The Murders in Rue Morgue and Other Tales*. Philadelphia: Henry T. Coats&Co., 1950

—*Histoires extraordinaires* (traducción de Charles Baudelaire) Paris: Librairie Générale Française, 1972

QUIROGA, HORACIO. *El más allá*. Buenos Aires: Losada, 1954

—*Horacio Quiroga: cuentos escogidos*. Oxford, London: Pergamon Press, 1968

SHELLY, MARY. *Frankenstein*. New York: Random House, 1993

TOURNIER, MICHEL. *Le coq de bruyère*. Paris: Gallimard, 1978

## 2. Obras teóricas

BONIFAZI, NEURO. *Teoría del fantástico*. Longo A., 1982

BURGESS, ANTHONY. *English Literature*. Burnt Mill, Harlow: Longman House, 1974

BURLESON, DONALD R. *Lovecraft: Disturbing the Universe*. Lexington, Kentucky: UP of Kentucky. 1990

BYWATER, TIM. SOBCHACK, THOMAS. *An introduction to Film Criticism*. New York, London: Longham. 1989

CHANADY, AMARYLL B. *Magical Realism and the Fantastic*. New York: Garland, 1985

Ciclo de conferencias en torno a la literatura fantástica. Ediciones Siruela, Universidad Internacional Menéndez Pelayo, Sevilla: 1984

*Fantastic in World Literature and the Arts*. «Selected Essays from the Fifth International Conference on the Fantastic and the Arts». Donald E. Morse, New York: Geenwood Press. 1984

- FREDERIK, B.K. *The Conventional Structure of the Fantastic Short Story*. Hispanic Journal, 1988. Spring v9(2) 119-128
- GLENN, KATHLEEN. *Martín Gaité. Todorov and the Fantastic*. «Selected Essays from the First International Conference on the Fantastic in Literature and Film. The Scope of the Fantastic.» op. cit, 165-172
- HEWETT-THAYER. *Hoffmann: Autor of the Tales*. Princeton: Princeton University Press, 1948
- LÉVI ST. ARMAND, BARTON. *The Roots of Horror in the Fiction of H. P. Lovecraft*. New York: Dragon Press. 1977
- LÉVI, MAURICE. *Lovecraft, a Study of the Fantastic*. Detroit: Wayne State UP, 1988
- LINVELT, JAAP. *Essai de Typologie Narrative: Le «point de vue»*. Théories et analyses. Paris: José Corti. 1981
- LOVECRAFT. H.P. *Supernatural Horror in Literature*. New York: Ben Abramson. 1945
- El Necronomicón*. Número extra de *Mundo Desconocido* (2) Barcelona: Abril 1981
- NICOLÁS, CESAR. *Lo fantástico nuevo en Ramón Gómez de la Serna*. «Anuario de Estudios Filológicos». 1984. v7, 281-297
- ODDOS, CHRISTIAN. *Le cinéma fantastique*. Paris Guy Authier. 1977
- PÉREZ, JANET. *The Fantastic in Two Recent Works of Gonzalo Torrente Ballester*. «Selected Essays from the Second International Conference on the Fantastic in Literature and Film». Westport. CT: Greenwood, 1986, 31-40
- POTTER, JAMES L. *Elements of Literature*. New York: Oddissey Press, 1967
- PONNEAU, GWENAËL. *La folie dans la littérature fantastique*. Paris: C.N.R.S. 1987
- RABKIN, ERIC S. *The fantastic in Literature*. Princeton Up., 1876
- RISCO, ANTONIO. *La narración fantástica de lengua española*. Vol. I de «Actas del Congreso Internacional sobre Semiótica e Hispanismo». Garrido Gallardo, Miguel Ángel (ed.)  
 —*Teoría semiótica: Lenguajes y Textos Hispánicos*. Madrid. Consejo Superior de Investigaciones Científicas. 1985,423-431  
 —*Notas para un estudio de la literatura fantástica del siglo xx*. «Monographic

Review/Revista Monográfica» 1987 v3 (1-2), 58-70

SCHNEIDER, M. *La Littérature fantastique en France*. París: Fayart, 1964

—*The Scope of the Fantastic-Theory, Major Authors*. New York: Geenwood Press, 1985

—*The Shape of the Fantastic*. «Selected Essays from the Seventh International Conference on the Fantastic in the Arts». Olena H. Saciuk, Ed. New York: Geenwood Press. 1986

SIEBERS, TOBIN. *The Romantic Fantastic*. Cornell University Press, 1984

SMITH, ALAN. *Los relatos fantásticos de Galdós*. «Actas del Tercer Congreso Internacional de Estudios Galdosianos». Las Palmas: Excmo. Cabildo Insular de Gran Canaria. 1990, 223-234

*Theories of the Fantastic*. Número especial de «L'esprit créateur». 28. III, (Otoño 1988)

TODOROV, TZVETAN. *Introduction á la littérature fantastique*. Paris: Seuil. 1970

VAX, LOUIS. *L'art et la littérature fantastiques*. Paris: PUF. 1974

## Filmografía

Esta lista incluye la totalidad de las obras cinematográficas mencionadas en este estudio —sean fantásticas o no— y algunas más, particularmente representativas del género fantástico en la pantalla. Para mayor claridad, se han conservado los títulos en la lengua de origen.

*Alien*. Ridley Scott. USA: CBS Fox, 1979

*Altered States*. Ken Russell. USA: Warner Bros., 1980

*The Amityville Horror*. Steward Rosebarg. USA: American International Pictures, 1979

*Amityville*. Richard Fleisher. USA: 1983

*The Amityville Curse*. Tom Berry. USA: Vidmark, 1989

*An American Werewolf in London*. John Landis. USA: Polygram, 1981

*Body Parts*. Eric Red. USA: Paramount, 1991

*Bride of Reanimator*. Brian Yuzna. USA: Live Entertainment. 1981

*Edgar Allan Poe's Masque of Red Death*. Alan Birkinshaw. USA: Columbia, 1990

*The Changeling*. Peter Medak. USA: HBO Pictures, 1985

*Children of the Corn*. (adaptación del relato de S. King del mismo título) Fritz. Kirsh. USA: New World Pictures, 1987

*The Curse*. David Keith. USA: Media, 1987

*The Candyman*. Adaptación de la obra de Clive Barker titulada «Lo prohibido» («The Forbidden») y producida por el mismo autor. Bernard Rose. USA: Columbia Tri-Star, 1992

*Childs Play*. Tom Holland. USA: MGM. 1988

—(2) John Lafia. USA: MGM. 1990

—(3) Jack Bender. USA: MGM, 1991

*Carrie* (Adaptación de la obra de S. King del mismo título). Brian de Palma. USA: MGM, 1976

*Christine* (Adaptación de la obra de S. King del mismo título). John Carpenter. USA:

Columbia, 1983

*Dawn of the Dead*. George Romero. USA: 1978

*Deadly Friend*. Wes Craven. Usa: Warner Bros., 1987

*Dracula*. Tod Browning. USA, 1931

—F.F. Coppola. USA: Columbia Pictures. 1993

*Evil Dead*. Sam Raimi. USA: Renaissance Pictures. 1983

—(2) *Dead by Dawn (Muerto al amanecer)*. Sam Raimi. USA: Rosebud Pictures, 1987

*The Exorcist*. William Friedkin. USA: Warner Bros., 1973

—(2) *The Heretic (El Hereje)*. John Boorman. USA: Warner Bros., 1977

—(3) *William Peter Blatty*. USA: Twentieth Century Fox, 1990

*The Fearless Vampire Killers (El baile de los vampiros)*. Roman Polanski. Gran Bretaña: 1968

*The Fly*. Kurt Neumann. USA: 1958

—David Cronenberg. USA: CBS Fox, 1986

—(2) Chris Walas. USA: CBS Fox. 1989

*Frankenstein*. J. Whales. USA: 1931

*Friday the 13th*. Sean Cunningham USA: Paramount. 1980. (Han salido hasta la fecha ocho entregas de esta serie de horror puro).

*From Beyond*. (Adaptación del relato de Lovecraft del mismo título) Stuart Gordon. USA: Vestron, 1986

*Graveyard Shift*. Gerard Ciccoritti. USA: Virgin. 1986

—(2) *The Understudy*. Gerard Ciccoritti. USA: Virgin, 1989

*Halloween*. John Carpenter. USA: Media, 1978

*The Hand*. Oliver Stone. USA: Orion Pictures, 1981

*The Haunting*. Robert Wise. USA: MGM. 1963

*Hellraiser*. Clive Barker. USA: New World Pictures, 1988

—(2) *Hell on Earth*. Anthony Hickox. USA: Paramount, 1991



—(3) *Time to Play*. Tony Randel. USA: New World Entertainment, 1993

*El hombre mirando al sureste*. Elisco Subiela. Argentina: Film Dallas Pictures, 1987

*The House of Usher*. Alan Birkinshaw. USA: RCA Columbia. 1990

*The Howling*. Joe Dante. USA: Embassy Pictures. 1980

—(2) Philippe Mora. USA: Thorn EMI, 1984 (Existen hasta la fecha seis entregas de esta serie basada en el mito del hombre lobo)

*The Iron Man (El hombre de hierro)*. Shinya Tsukamoto. Japón: 1992

*The Lost Boys*. Joel Shumacher. USA: Warner Bros., 1987

*Maximun Overdrive*. Stephen King. USA: Lorimar, 1986

*Nosferatu, Eine Symphonie des Granen (Nosferatu el vampiro)*. F. W. Murneau. Alemania: 1922

*Nosferatu*. Werner Herzog. Alemania: 1979

*Night of the Living Dead*. George A. Romero. USA: 1990

*Tom Savini*. USA: RCA Columbia Pictures, 1990

*A Nightmare on Elm Street*. Wes Craven. USA: Media. 1985

—(2) *Freddy's Revenge (La venganza de Freddy)*. Jack Sholder. USA: Media, 1986

—(3) *Dream Warriors (Guerreros del sueño)*. Chuck Russell. USA: Media, 1987

—(4) *The Dream Master (El dueño del sueño)*. Renny Harlin. USA: Media, 1988

—(5) *The Dream Child (El niño del sueño)*. Stephen Hopkins. USA: Media, 1989

—(6) *Freddy's Dead (Freddy ha muerto)*. Rachel Talalay. USA: RCA Columbia Pictures, 1992

*The Outing*. Tom Doley. USA: International Video Entertainment. 1988

*Pet Sematary*. Mary Lamben. USA: Paramount, 1989

—Mary Lamben. USA: Paramount, 1992. (Estas dos obras están basadas en el relato de Stephen King del mismo título)

*Poltergeist*. Tobe Hooper. USA: MGM U.A., 1982

—(2) Brian Gibson. USA: MGM. 1986

—(3) Gary Sherman. USA: MGM, 1988

Phantasm. Don Coscarelli. USA: New Breed Productions, 1977  
—(2) Don Coscarelli. USA: Space Gate Corporation, 1988

*Psycho*. Alfred Hitchcock. USA: 1960

*The Puppet Master*. David Shomoeller. USA: Paramount, 1990  
—(2) David Allen. USA: Paramount, 1991  
—(3) *Toulon's Revenge (La venganza de Toulon)*. David de Coteau. USA: Paramount. 1991

*Re-animator*. (Adaptación del cuento de Lovecraft titulado: «Herbert West: Reanimador») Stuart Gordon. USA: Vestron. 1986

*Severed Ties*. Dano Santostefano. USA: Columbia. 1991

*The Shining*. (Adaptación de la obra de Stephen King del mismo título) Stanley Kubrick. USA: Warner Bros., 1980

*Silver Bullet*. Daniel Attias. USA: Paramount, 1985

*Tales of the Crypt*. Walter Hill, Robert Zemeckis. Richard Donner. USA: HBO Pictures, 1989

*The Texas Chainsaw Massacre*. Tope Hooper. USA: Media. 1989

*Thing*. Christian Nyby. USA: 1951

*The Thing*. John Carpenter. USA: 1982

*The Unnamable*. (Adaptación del relato de Lovecraft del mismo título; ver también «La declaración de Randolph Carter» («The Statement of Randolph Carter»)) Jean Paul Ouellette. USA: 1989

*Vamp*. Richard Wenk. USA: Babor Films, 1986

*Waxwork*. Anthony Hickox. USA: 1988

*Witchboard*. Kevin S. Tenney. USA: Cinema Group Venturel, 1986

*Witchcraft*. Don Sharp. USA: 1964

*Young Frankenstein*. Mel Brooks. USA: 1974

*2001: Space Odyssey*. Stanley Kubrick. USA: 1968



**DANIEL FERRERAS SAVOYE.** Es profesor de literaturas francesa, española y comparada en la universidad de West Virginia (Estados Unidos). Ha publicado numerosos ensayos en francés, español e inglés sobre literatura, cine, cultura popular y teoría narrativa, en revistas académicas europeas y norteamericanas como *Excavatio*, *Hispania*, *Lectura y signo*, *Popular Culture Review* y *Ángulo Recto*.

También es autor de *Cuentos de la mano izquierda* (Silente, 1999), *Amor 3.1* (Biblioteca del Laberinto, 2010) y *The Signs of James Bond* (MacFarland, 2013).

Su ensayo *Lo fantástico en la literatura y en el cine: de Edgard Allan Poe a Freddy Krueger* (ACVF Editorial) es considerado ya un clásico de los estudios sobre el género. En la actualidad, reside en Masontown, Virginia Occidental.

# Notas del capítulo I

[1] Véase por ejemplo *Mirror of the Fantastic*, *The Fantastic in World Literature and the Arts*, *The Scope of the Fantastic* y *Theories of the Fantastic*, obras colectivas, entre las cuales encontramos estudios dedicados al género fantástico y a los géneros vecinos. Rosemary Jackson, por su parte, en *Fantasy: The Literature of Subversion*, no hace ninguna distinción entre los términos *fantasía* y *fantástico*, tanto en su discurso como en su selección de ejemplos literarios; también cabe mencionar que concluye su estudio con una cita de Todorov, lo cual no ayuda a establecer la pertinencia de su contribución al estudio del género fantástico.

<<

[2] Para Rabkin, las novelas de Agatha Christie son fantásticas, así como los relatos de ciencia ficción.



[3] Todorov, p. 29. op. cit. en la bibliografía.



[4] Maupassant, Guy de: «Le Fantastique», en *Chroniques*.





[5] La teoría de Siebers plantea serios problemas de periodización, pues resulta difícil considerar a Gérard de Nerval como a un autor típicamente romántico, y habría que distinguir entre el Poe romántico y el de los cuentos insólitos/policiacos o fantásticos —«La carta robada» o «Los crímenes de la calle Morgue» no tienen mucho que ver ni con el romanticismo ni con la literatura fantástica—; también se puede observar que Siebers no menciona ni a Víctor Hugo ni a Maupassant, cuyas obras evidentemente no respaldarían su teoría; acaso sea porque Hugo es demasiado romántico y Maupassant no lo suficiente.

<<

## **Notas del capítulo II**

[1] El tema de la posesión puede llegar a ser fantástico, dependiendo del contexto, como sería el caso de la película *El exorcista*; ambientada en una realidad moderna que por principio excluye toda manifestación sobrenatural, la posesión de una niña por el diablo provoca una ruptura narrativa y constituye un conflicto semiótico de tipo fantástico.



[2] La esquizofrenia como motivo narrativo se puede observar en una variedad de relatos insólitos, en particular en los cuentos de Jean Ray, protagonizados por Harry Dickson, que como buen detective siempre llega a resolver racionalmente hechos aparentemente inexplicables, a veces gracias a explicaciones psicológicas basadas en el desdoblamiento de la personalidad.



[3] El narrador de «El Horla» lo presenta al final del cuento como el sucesor del hombre, el representante de una especie que ha venido a reemplazar a la especie humana.



[4] Cabe anotar aquí una cita a medianoche, en una carroza, que recuerda los ingredientes típicos de la novela de folletín, que recoge Balzac en «La chica de los ojos de oro».

<<

[5] Potter, James, *Elements of Literature*. New York. Odyssey Press, 1967. p. I8 y ss.

<<

[6] Se trata aquí de la Historia colectiva y nacional, del destino histórico de una comunidad y no solamente de la historia personal de un grupo de individuos determinado.





[7] Véase la obra de Hewett Thayer *Hoffman, Author of the Tales*.



## **Notas del capítulo III**

[1] Ver el estudio de Bonifazi *Teoría del fantástico*. En cierta medida, la postura de Bonifazi se acerca a las de Rabkin y de Schmidt. Se llega a asimilar el género fantástico con cualquier tipo de narración que no sea totalmente «creíble». Se puede aquí señalar a título informativo el sorprendente éxito que ha conocido el relato «La carta robada» entre los críticos modernos: este texto parece haberse convertido en una base concreta privilegiada para respaldar tal o cual teoría, y los artículos de Lacan, Derrida y Johnson (véase bibliografía) han situado esta narración y sus implicaciones estéticas y psicológicas dentro de una trayectoria crítica que va del psicoanálisis a la deconstrucción.

<<

[2] Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, p. 54



[3] Poe, *The purloined letter and other tales*, p. 109



[4] La traducción literal de *The Tell-Tale Heart* es *El corazón que cuenta el cuento*, es decir, que relata, aunque no sea traducible al castellano la aliteración producida en inglés entre *Tell* y *Tale*).

<<

[5] Poe, op. cit. p. 291



[6] Poe, «Morella», en *Histoires extraordinaires* (trad. de Charles Baudelaire). p. 362





[7] Poe, «Ligeia» en *Prose Tales*, p. 46



[8] Poe, «Ligeia». op. cit. p. 51



[9] Poe, «Manuscript Found in a Bottle» en *The Murders in Rue Morgue and Other Tales*, p. 326



[10] Se encuentran aspectos metaficticios en una gran variedad de obras fantásticas, desde Maupassant hasta Gaité. Aparte de que el libro es ya de por sí un elemento típico de cierto código de lo sobrenatural, también sirve la metaficción para dar una apariencia de «verdad» al fenómeno literario, que pasa del estatuto de fantasía al de testimonio.

<<

[11] Se notan ciertas similitudes entre el protagonista de este relato de Poe y el de *La invención de Morel*, de Bioy Casares: tanto el uno como el otro se preocupan por buscar algo de comer y por satisfacer las necesidades corporales más comunes y vulgares.

<<

[12] Surge a la mente la obra del francés Marcel Camus *La peste*, pero no deja de tratarse de un caso francamente aislado y cuyo ámbito es más filosófico que puramente narrativo. Nos damos cuenta rápidamente de que se trata de una metáfora simbólica para exaltar los valores más puros de la solidaridad humana, según lo que Sartre y Beauvoir calificaban de «moral de la Cruz Roja».

<<

[13] Habrá que esperar a Stephen King para que lo fantástico deje de limitarse a su formato predilecto, la narración corta, y entrar en el novelar propiamente fantástico. *El retrato de Dorian Gray (The Portrait of Dorian Gray)*, novela que se ha considerado justamente como fantástica, sigue siendo una excepción a la tendencia general.

<<

## **Notas del capítulo IV**



[1] «El Horla» existe en dos versiones, publicadas respectivamente en 1886 y 1887, así como «La mano despellejada», que se convirtió en «La mano», y el cuento «¿Él?», que contiene los elementos fundamentales de «El Horla».



[2] «(...) il est venu la chercher avec celle qui lui restait». Maupassant, «La main», *Oeuvres complètes*, I, p. 1122

<<

[3] «Il va donc falloir que je me tue, moi!», Maupassant. «Le Horla», op. cit., II, p. 38

<<

[4] «(...) ce monstre à crâne de lune!», Maupassant. «Qui sait?», op. cit. II.. p. 1236

<<

[5] Véase el volumen publicado por la colección Siruela *El horror según Lovecraft*, que reúne los cuentos de tendencia fantástica favoritos de Lovecraft.

<<

# Notas del capítulo V

[1] «It was an impossibility in a normal world». Lovecraft, *Three Tales of Horror*, p. 97

<<

[2] «Le Horla va faire de l'homme ce que nous avons fait du cheval et du boeuf: sa chose, son serviteur et sa nourriture...» («El Horla va a hacer del hombre lo que hemos hecho del caballo y del buey: su cosa, su servidor y su comida...»). Maupassant. «El Horla». *Oeuvres complètes*, II, p. 993

<<



[3] Levy, *Lovecraft ou du fantastique*, p. 117



# Notas del capítulo VI

[1] Robert Bloch es más conocido por su labor de guionista; es autor, entre otros, del guión de una de las películas más famosas de A. Hitchcock, *Psichosis*. Una vez más, se vuelve evidente la relación entre la literatura y el cine, teniendo como denominador común lo extraño, cuando no lo fantástico.

<<

[2] Véase la portada de *The Fantastic in World Literature and the Arts (Selected Essays from the Fifth International Conference on the Fantastic and the Arts, 1984)*, por Donald E. Morse.



[3] Conan Doyle. «Lote 249» en *Hauntings: Tales of the Supernatural*. 61-62



[4] Auguste Dupin, el protagonista de «La carta robada», «Los crímenes de la calle Morgue» y «El misterio de Marie Roget», tiene desde luego mucho en común con Sherlock Holmes, empezando por sus increíbles aptitudes deductivas o simplemente por el hecho de que opere al margen de la policía oficial, y no es ninguna casualidad si el detective de Conan Doyle se compara él mismo a Dupin —favorablemente, sobra decirlo—, al principio de su primerísima aventura, *A Study in Scarlet*. A un nivel estructural, la situación narrativa es idéntica: el narrador de Poe es amigo del detective y se encarga de contar la historia, tal y como lo hace Watson para Sherlock Holmes. En esto, el narrador de «La carta robada» juega el mismo papel que el famoso doctor Watson.

<<

[5] La figura de Poe se ha vuelto, si no fantástica, por lo menos insólita, aunque sólo a un nivel popular. Existe en Baltimore una asociación secreta que se encarga de poner flores sobre la tumba del escritor cada año durante la festividad de Halloween (31 de octubre), a medianoche, y cuyo enviado siempre está vestido a la moda decimonónica, tal y como se representa a Edgar Allan Poe en la imaginación popular.



## **Notas del capítulo VII**



[1] Véase las teorías de Rabkin, Schneider, Vax y Deborah Harter, que tienden a considerar fantásticas obras de ciencia-ficción y maravillosas, e incluso obras en las cuales no se produce ningún elemento sobrenatural, por ejemplo las de tipo policíaco.



[2] Todorov, *Introducción à la littérature fantastique*, p. 55



[3] *El relato fantástico en España e Hispanoamérica*, Edic. de Enriqueta Morillas Ventura. Madrid, Edil. Siruela, 1991.

<<

[4] Pérez Galdós. Benito. *Misericordia*, p. 119



[5] Pérez Galdós, Benito. Op. cit. p. 233



[6] García Márquez, Gabriel. *Cien años de soledad*, p. 29-30



[7] García Márquez, Gabriel. Op. cit. p. 432



[8] Borges, Jorge Luis. *El milagro secreto en Ficciones*, p. 151





[9] Borges, Jorge Luis. «El Aleph», op. cit. p. 108-109



[10] Esto no equivale a decir que la literatura fantástica no tenga cualidades artísticas, sino que las condiciones de existencia del efecto fantástico incluyen un hiperrealismo detrás del cual se esconde lo propiamente artístico. Abundan de hecho narraciones escritas como si fueran diarios personales, es decir a simple vista sin ninguna pretensión literaria (Maupassant, «El Horla», «¿Quién sabe?», Bioy-Casares, *La invención de Morel*), para favorecer el efecto fantástico y enfatizar la supuesta «verdad» del texto.



[11] Cruz, Julia. *Todorov's Pure Fantastic in a Story by Julio Cortázar en The Shape of the Fantastic*, p. 75-83



[12] Cortázar, Julio. «Las babas del diablo». *Relatos*, p. 537



[13] Bioy-Casares. *La invención de Morel*, p. 19



[14] Tournier, Michel. *Les suaires de Veronique en Le coq de bruyère*, p. 151-172



## **Notas del capítulo VIII**

[1] Para Todorov, la literatura fantástica muere en el siglo XIX, y cito: «Allons plus loin: la psychanalyse a remplacé (et par là même a rendu inutile) la littérature fantastique [...]» «Vayamos más lejos: el psicoanálisis ha reemplazado (por eso mismo inutilizado) la literatura fantástica [...]» *Introduction*, p. 168-169. Y más abajo: «[...] le fantastique a eu une vie relativement brève. Il est apparu d'une manière systématique vers la fin du XVIII siècle, avec Cazotte; un siècle plus tard, on trouve dans les nouvelles de Maupassant les derniers exemples esthétiquement satisfaisants du genre» («[...] lo fantástico ha tenido una vida relativamente breve. Apareció de una manera sistemática hacia el final del siglo XVIII, con Cazotte: un siglo más tarde, encontramos en los cuentos de Maupassant los últimos ejemplos estéticamente satisfactorios del género») *Introduction*. p. 174-175. Ante todo, cabe preguntarse lo que puede significar «estéticamente satisfactorio» como parámetro de investigación literaria y no juicio de valor gratuito. Al parecer, Lovecraft, que Todorov menciona algunas páginas más arriba (p. 171) no escribió obras fantásticas, y si lo son, en tal caso, habría que concluir que no son «estéticamente satisfactorias». La *Introducción a la literatura fantástica* se publicó en 1970, y resulta sorprendente que Todorov haya ignorado voluntariamente la figura de Lovecraft, cuyas fechas (1890-1937) irían desde luego en contra de su teoría; recordemos que «El Horror de Dunwich» se publicó póstumamente a mediados del siglo XX (1945); evidentemente, cuando se considera la extensión de la obra de Lovecraft, no parece que el psicoanálisis haya reemplazado a la literatura fantástica, ni mucho menos. Para colmo de desgracia, Stephen King empieza su carrera literaria cuatro años después de la publicación de la *Introducción a la literatura fantástica*, y tanto su reciente producción como la omnipresencia de lo fantástico en el cine actual demuestran, de una vez por todas, que Todorov enterró el género fantástico de una forma prematura y sin justificación alguna.

<<



[2] *Thinner* plantea un problema de traducción, pues es un adjetivo en una modalidad comparativa que implica una acción, (*thin*: delgado; *thinner*: más delgado).

<<

[3] Stephen King, *Needful Things*, p. 9-10



[4] Una vez más, se manifiesta el tema del doble, que se ha vuelto, de Hoffmann a King, pasando por Maupassant, bastante más amenazador.

<<

[5] Véase Lindtvelt, Jaap, *Essai de typologie narrative*, que define al autor abstracto como la entidad creadora de la obra literaria tal y como se manifiesta en el texto, por oposición al autor concreto o histórico (p. 18-22).



[6] Además de formar el conflicto narrativo de *El perro de la Polaroid*, la cámara fotográfica también está en el centro de las narraciones ya mencionadas de Cortázar («Las babas del diablo») y Tournier («Los sudarios de Veronique») y cobra un sentido simbólico en la narración fantástica; es el modo técnico más corriente de reproducir la realidad y el que precisamente se encarga de demostrar en estas tres narraciones cómo la realidad escapa al control humano.

<<

[7] El universo de los Seer Kind nos recuerda a menudo el que King describe en *La torre oscura* e incluso el de Bilbo, el protagonista de *El Hobbit*, de Tolkien.



# Notas del capítulo IX

[1] Véase en particular el estudio de Tim Bywater y Thomas Sobchack *An Introduction to Film Criticism*, que ofrece una visión totalizante del estado actual de la crítica cinematográfica.





[2] El rodaje de la película *Terminator 2* costó cien millones de dólares, y tan sólo la venta de los derechos a los países extranjeros produjo noventa millones. *Jurassic Park*, de Spielberg, éxito de taquilla sin precedentes, ha hecho ganar a sus productores la increíble cifra de ochocientos millones de dólares.

<<

[3] El horror puro es «pénible au niveau de la réception» («doloroso al nivel de la recepción») y consiste pura y simplemente en una agresión contra los espectadores. (Christian Oddos, *Le cinéma fantastique*, p. 57-60)

<<

[4] *Friday the 13th* se tradujo en España por *Viernes 13*. En realidad, «Martes 13» sería una traducción más apropiada, ya que salvaguardaría las connotaciones supersticiosas negativas generalmente asociadas con ese día en particular.



[5] Se trata, claro está, de exagerar la tensión entre vida (hacer el amor) y muerte (asesinato sangriento); lo más tierno se convierte en lo más horrible o, dicho de otro modo, lo más placentero se vuelve lo más doloroso.

<<

[6] Como para hacer resaltar la mediocridad del protagonista típico de la aventura fantástica, el personaje principal de *La cosa*, borracho y mal perdedor, vacía el fondo de su vaso de whisky en el disco duro cuando el ordenador le gana al ajedrez.



[7] Stephen King adopta a menudo un punto de vista narrativo objetivo en sus novelas fantásticas. Progresamos, pues, hacia un tipo de narración más distante, que no necesita utilizar el recurso, tan socorrido en el siglo XIX, del diario íntimo, para instaurar la autoridad narrativa. En eso, el estilo de King, tan rápido como moderno, se podría calificar en cierta medida de «cinematográfico».

<<

# Notas del capítulo X

[1] En su estudio sobre el cine fantástico, *Le cinéma fantastique*, Oddos considera estas dos obras, *Drácula* y *Frankenstein*, como arquetípicas del género fantástico; desde luego lo han sido, pero los cambios fundamentales de los medios técnicos cinematográficos han modificado la percepción del público para siempre. Sí lo fantástico necesita que se tome en serio el marco narrativo para existir, entonces ya ni *Drácula* ni *Frankenstein* pueden considerarse como obras representativas del género.

<<



[2] *The Haunting* se ha traducido al español por *La guarida*, aunque signifique en inglés la posesión de un individuo o de un lugar por un espectro, y pertenezca al mismo campo semántico que la palabra «fantasma». *Posesión* está más cerca del título original, a condición de que no se considere ninguna connotación de tipo religioso.

<<

[3] La música de *El amanecer de los muertos* es rock duro, de tendencia «Heavy», típico del horizonte musical post-punk de los años ochenta.

<<

# Notas del capítulo XI

[1] Gwenhäel Ponneau. *La folie dans la littérature fantastique*, capítulo II. p. 117.



[2] *La mosca* existe en dos versiones, la primera de 1958 y la segunda de 1986. La segunda versión se ha beneficiado de los progresos técnicos modernos y demuestra de una forma ejemplar hasta qué punto el cine fantástico está supeditado a la percepción de los espectadores; la primera versión, cuyos efectos especiales nos parecen hoy día algo bastos, no logra producir el efecto fantástico, pues no nos convence en ningún momento de la posibilidad de tal transformación. La versión moderna, por el contrario, consigue producir ese escalofrío de inquietud, cuando no de miedo, ante lo imposible, característico de la narración fantástica.

<<

[3] Del doctor Víctor Frankenstein al genial quinceañero que consigue resucitar a su novia en *Deadly Friend*, pasando por el doctor Moreau, el profesor Morel y Herbert West, el sabio irracional, protagonista de la aventura fantástica, siempre consigue llevar a cabo su experimento, aunque tenga que pagar luego las consecuencias de su loca ambición: este «triunfo», por llamarlo de algún modo, es de hecho la razón del conflicto narrativo.



[4] Aunque se trate en este caso de resucitar lo muerto por medios tecnológicos, esta temática tiene mucho que ver con la resurrección espontánea de los zombis, fantasmas y demás. La manifestación activa de la muerte o de lo muerto acaso sea uno de los temas predominantes de la narrativa fantástica en su totalidad.



[5] Existe una segunda entrega de la película *Reanimator* basada en el cuento de Lovecraft «Herbert West: Reanimator», *Bride of Reanimator* (*La novia del reanimador*), que se aleja incluso más de la narración original; una marcada tendencia del cine fantástico consiste en repetir el mismo sintagma narrativo, cambiando algunos paradigmas, en cuanto la película ha sido un éxito de taquilla.

<<



[6] Gwenhäel Ponneau, op. cit. p. 130



[7] *Aceleración máxima* presenta un sintagma narrativo parecido al de *La noche de los muertos vivientes* desde el punto de vista de la situación narrativa: un grupo reducido de humanos, representantes de todas las edades y de todos los horizontes sociales, se encuentran en un lugar cerrado, teniendo que combatir la invasión exterior —sean zombis, sean máquinas de repente autónomas— para salvarse; sólo ha cambiado uno de los términos de esta antagonía, pero las circunstancias permanecen casi idénticas.

<<

[8] Se puede recortar aquí la trágica muerte del gran autor japonés Yukio Mishima (1925-1970), que se suicidó de forma ritual, tras haber intentado, sin éxito, que Japón volviera a sus antiguas estructuras sociales, donde triunfaba el código de valores del samurái y no la moral materialista del capitalismo occidental.

<<

[9] Contrariamente a la novela de Kafka *La metamorfosis*, considerada por algunos críticos como fantástica (Todorov, op. cit. p. 177 y siguientes), pero que más parece una fábula filosófica que un relato fantástico, la transformación del protagonista en *La mosca* no se hace de la noche a la mañana, sino progresivamente. Se puede señalar de paso que esta tensión entre una realidad predecible y lo sobrenatural está totalmente ausente en el relato de Franz Kafka.

<<

[10] Al principio de la película, un personaje se inserta una barra de metal en la pierna, escena tremendamente impresionante, que desde luego no tiene nada que envidiar a las escenas más sangrientas de cualquier película de horror estadounidense.



## **Notas del capítulo XII**

[1] La expresión «graveyard shift», literalmente «horario de cementerio», se aplica a los turnos nocturnos; en el caso de la obra que nos interesa, sugiere a la vez el horario del taxista-vampiro y su condición de muerto viviente. Existe otra película con el mismo título, basada en un relato de Stephen King, cuyo argumento no tiene nada que ver con las dos obras mencionadas; está basada en la presencia de un monstruo en los subterráneos de una fábrica, y aunque se pueda considerar fantástica, no presenta mucho interés narrativo.



[2] Esta inter-narratividad nos recuerda las relaciones inter-textuales que se analizaron en los casos del cuento de Bloch «El hombre que coleccionaba a Poe» y de la novela de Martín Gaité *El cuarto de atrás*. Se denuncia lo falso de lo sobrenatural evidente para mejor convencernos de la existencia «real» de lo inexplicable, como una manera de combatir por anticipado la incredulidad de los espectadores.





[3] Para Oddos, el personaje del vampiro y su problemática son sobre todo creaciones eróticas: *Le cinéma fantastique. Le mythe de Dracula ou l'érotisme pur (El mito de Drácula o el erotismo puro)*, p. 79 y ss. Esto no significa que una gran mayoría de los cuentos de hadas no tengan resonancias eróticas. Sin embargo, no se plantean de forma tan explícita como en la leyenda del vampiro.

<<

[4] Acaso la problemática de la aceptación de los hombres lobos en la sociedad, leitmotiv de esta serie, tenga algún valor sociológico; ya no representa una oposición maniqueísta entre lo bueno y lo malo, sino que se intenta matizar algo más en el conflicto, uno de los escasos méritos de esta serie.



## **Notas del capítulo XIII**

[1] Esta relación entre humano y muñeco es una reminiscencia de las tradiciones vudúes, en las cuales se puede embrujar a una persona por medio de un muñeco de paja.



[2] La banda sonora de *El señor de las marionetas*, a cargo de Richard Band, a la vez insólita y familiar, contribuye en gran parte a la calidad estética de la obra; está compuesta por formas clásicas, como el vals, pero tocadas en modos menores y orquestadas con sintetizador, representando pues al nivel musical la misma oposición semiótica sobre la cual se basa el efecto fantástico: forma clásica pero pervertida —el vals suele ser un baile alegre, es decir tocado en un modo mayor—, y orquesta clásica —cuerdas— pero artificial, creando una tensión tanto melódica como sónica que subraya la tensión creada entre lo identificable y lo imposible en la narración.

<<

[3] Cabe mencionar aquí la serie de películas tituladas *La maldición (The Omen)*, cuya problemática tiene mucho que ver con la de *El exorcista*, pues corresponde a un código de interpretación cristiano, representando el anticristo, el apocalipsis, etcétera, en un ambiente de realidad moderna.



[4] *The Evil Dead* se tradujo al español por *Posesión infernal*, traducción que añade al original connotaciones religiosas no sólo superfluas sino también equivocadas: *Evil Dead* significa literalmente «Muerte (o muertos) mala (malos)», pero la palabra «evil», que en inglés puede ser tanto adjetivo como sustantivo, es el equivalente semántico de «el mal», con todas las connotaciones que esta palabra sugiere en castellano; el aspecto general y neutral del título original no tiene pues absolutamente nada que ver con lo que se entiende generalmente por «posesión» y menos aún con el infierno; sugiere una amenaza sobrenatural sin especificar, inédita y no documentada en el viejo testamento; si el argumento cuenta efectivamente la posesión de unos jóvenes por un espíritu maligno, éste no tiene nada que ver con Satanás, ni se sitúa dentro del código mítico-religioso del cristianismo.

<<

[5] La segunda entrega de la película, *Evil Dead II: muerto al amanecer (Dead by Dawn)*, que no es una continuación del original sino más bien una re-creación del mismo argumento, no presenta demasiados cambios de tipo técnico y respeta la estética de la primera entrega, determinada por las limitaciones presupuestarias. Aunque Sam Raimi haya tenido probablemente bastante más medios a su disposición después del éxito de la primera entrega, optó por conservar un acercamiento formal similar para la segunda y seguir sugiriendo la dimensión hiperrealista gracias a una economía de medios, que en vez de volverse una traba se ha convertido en una ayuda. Esta segunda entrega es, por cierto, tan impresionante como la primera, y se puede mencionar en particular la escena en la cual el protagonista corta su propia mano, poseída por las fuerzas inexplicables del bosque. La tercera entrega de la serie, *Army of Darkness*, sigue la tendencia establecida en la segunda entrega, que introduce una nota de humor, bastante negro por cierto, en el universo narrativo, y sitúa a Ash, el héroe de las dos primera entregas, en una dimensión paralela ambientada en una edad media de fantasía; a partir de ahí, se pierde el efecto fantástico ya que desaparece la oposición entre la realidad y lo imposible, y entramos en un universo de tipo maravilloso, que obedece a sus propias leyes. Que conste que el hecho de que *Army of Darkness* no sea una película fantástica no le resta en nada al nivel de la calidad: la tercera entrega de la trilogía, aunque ya poco tenga que ver con las dos primeras y haya tenido bastante menos éxito, no deja de ser una comedia del género maravilloso para adultos muy original y muy bien conseguida.

<<



[6] Se representan a menudo peleas entre padres e hijos, así como entre marido y mujer; nótese que estas peleas nunca son realmente graves, pues *Amityville* y *Poltergeist*, películas ante todo dirigidas al gran público, defienden la unidad y la jerarquía de la familia tradicional, y sólo se enfatizan las pequeñas crisis típicas de una vida familiar sin conflictos irresolubles.

<<

[7] Ya se observa la perversión del mundo interior del protagonista en el relato de Maupassant «¿Quién sabe?» («Qui sait?»), cuando los muebles y los objetos de la casa del protagonista cobran vida propia y se escapan literalmente de la vivienda. Observamos aquí de nuevo la oposición entre lo más corriente —los muebles de la casa— y su subversión a través del fenómeno sobrenatural: lo cotidiano —hiperrealista— se vuelve de repente lo más amenazador.

<<

## **Notas al capítulo XIV**

[1] «Elm Street» significa «Calle del Olmo», nombre de lo más común en el callejero de cualquier ciudad de Estados Unidos, independientemente de su tamaño.

<<

[2] Aunque el tema del sueño esté tratado de una forma positiva en la obra de Martín Gaité, *El cuarto de atrás*, su función narrativa es idéntica respecto al efecto fantástico: se trata, tanto en un caso como en el otro, de establecer una influencia directa entre lo irreal —el sueño— y lo real; y se puede recordar de paso que la novela de Martín Gaité no consigue mantener el efecto fantástico propiamente dicho más que en una fracción del texto, al principio y al final, puesto que la economía narrativa se centra ante todo en los recuerdos de infancia —muy realistas y en absoluto fantásticos— de la autora.



[3] Siguiendo la tendencia ya anunciada por Guy de Maupassant hace más de cien años, va desapareciendo lo legendario en la narración fantástica a medida que avanza el progreso. Vamos progresando hacia la representación de un sobrenatural totalmente inédito, despojado de todos sus atributos de tipo legendario.

<<

[4] Siempre resulta paradójico hablar de convenciones narrativas respecto al género fantástico, pues éste se caracteriza precisamente por no tener ninguna convención aparte de sus particularidades estructurales y semióticas: la oposición entre la hiperrealidad y lo sobrenatural. Lo fantástico tiene que ser inédito para evitar transformarse en lo maravilloso, como ha ocurrido en el caso de *Drácula*, que, a base de convenciones, se ha transformado en un cuento maravilloso moderno, con su propia mitología y sus propias leyes internas.



## **Notas de la conclusión**



[1] Louis L'Amour se podría comparar con el escritor español Estefanía, tanto desde el punto de vista del género como del temático.



[2] «We do not want our nice three-dimensional world shattered. [...] Each of us enjoys the familiar and the usual [...] We are used to [our world], and the suggestion that it may be only a part of a much greater reality is disturbing». Louis L'Amour, *The Haunted Mesa*, p. 110

<<